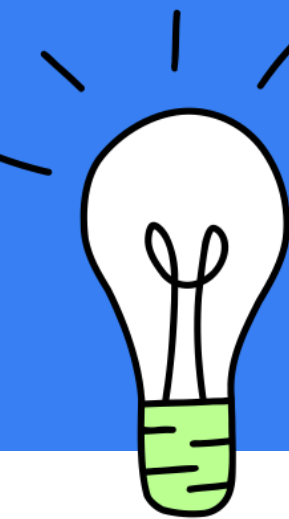


2025



*Стратегия успеха:
созидание, развитие, результат*

Этапы проведения конкурса



5-19

Подготовка участников

марта

02-17

Регистрация команд

марта

27-28

Мероприятия конкурса

марта

до 15

Итоги конкурса

апреля





01

Общая информация

ТЕРМИНОЛОГИЯ КОНКУРСА

Апелляция – это аргументированное заявление участника конкурса о своем несогласии с полученными результатами прохождения очных или заочных этапов конкурса, подаваемое на электронную почту организаторов, указанную на сайте Конкурса.

Команда – группа участников, в количестве трех человек, действующих от имени одной образовательной организации, сотрудниками которой они являются. Каждый участник может входить в состав только одной Команды.

Компетенция – личностная способность (знания и навыки) специалиста решать определенный класс профессиональных задач.

Методика оценки – разработанный экспертным советом конкурса документ, в котором содержатся критерии оценки, указана значимость каждого критерия в общей системе оценки.

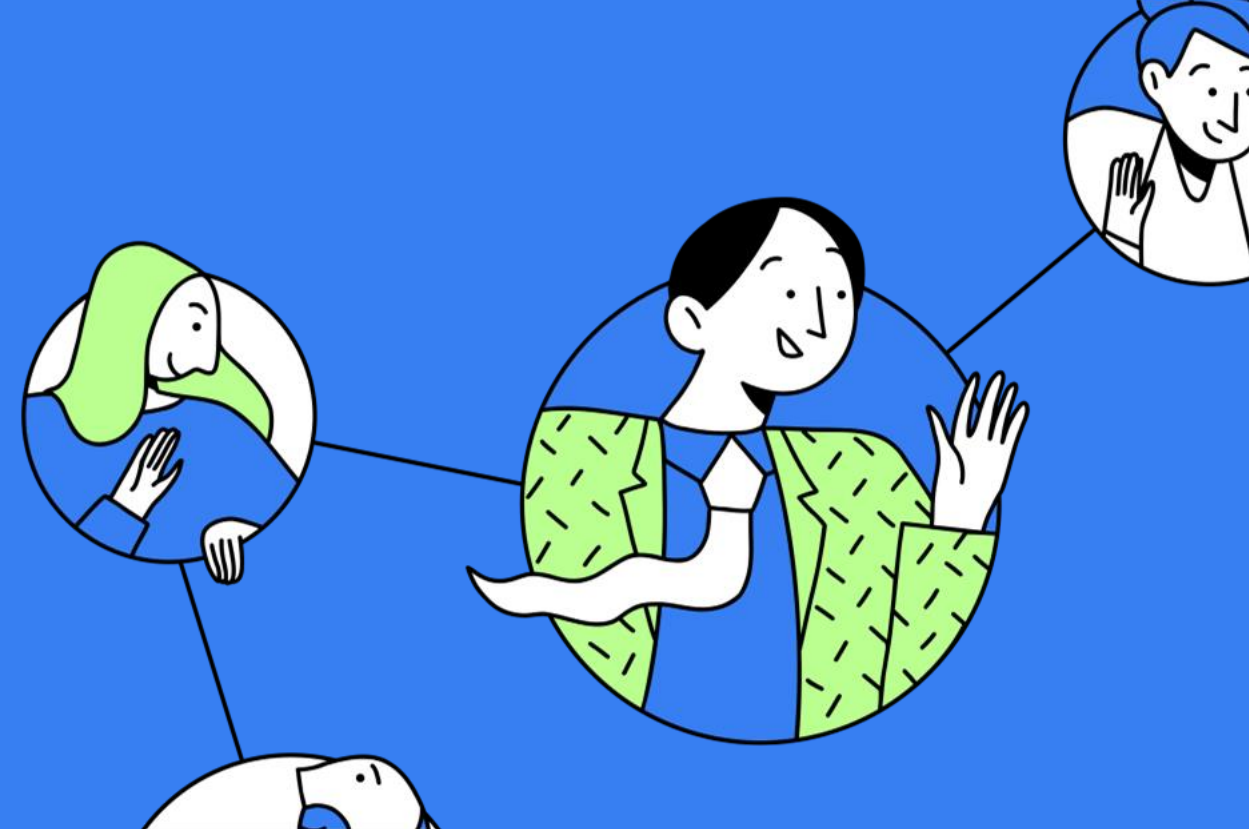
Оценка – процесс выявления в соответствии с условиями определения победителей конкурса по критериям оценки и в порядке, установленном в методике оценки участников.

Победители – команды, чьи результаты признаны лучшими на основании критериев и оценки Экспертов, установленных настоящим Положением

Участник – дееспособное физическое лицо, являющееся педагогическим работником, не состоящее в трудовых или иных договорных отношениях с организатором Конкурса, действующее от своего имени.

Эксперты – группа лиц, осуществляющих оценку команд и определяющая победителей Конкурса.

Цели и задачи конкурса



Командообразование

Компетенции

Коммуникация

- а) сформировать у участников компетенции, соответствующие профилю профессионального стандарта педагога, в том числе через прохождение обучения и получение обратной связи от экспертов и профессионального сообщества;
- б) создать коммуникационную площадку для обмена опытом между командами участников, поддержки их дальнейшего развития и распространения лучших практик;
- в) выявить и распространить инновационные формы, методы, средства и технологии образования;
- г) пополнить муниципальные информационных ресурсов методическими материалами, актуальными для развития муниципальной системы образования;
- д) привлечь внимание общественности города к развитию образования в современных условиях, сформировать позитивное общественное отношение к профессии педагога.

TED-триатлон

Выступление команды участников в формате TED

(18 минутное выступление на сцене с интерактивным общением с аудиторией) на тему, объединяющую всех участников команды

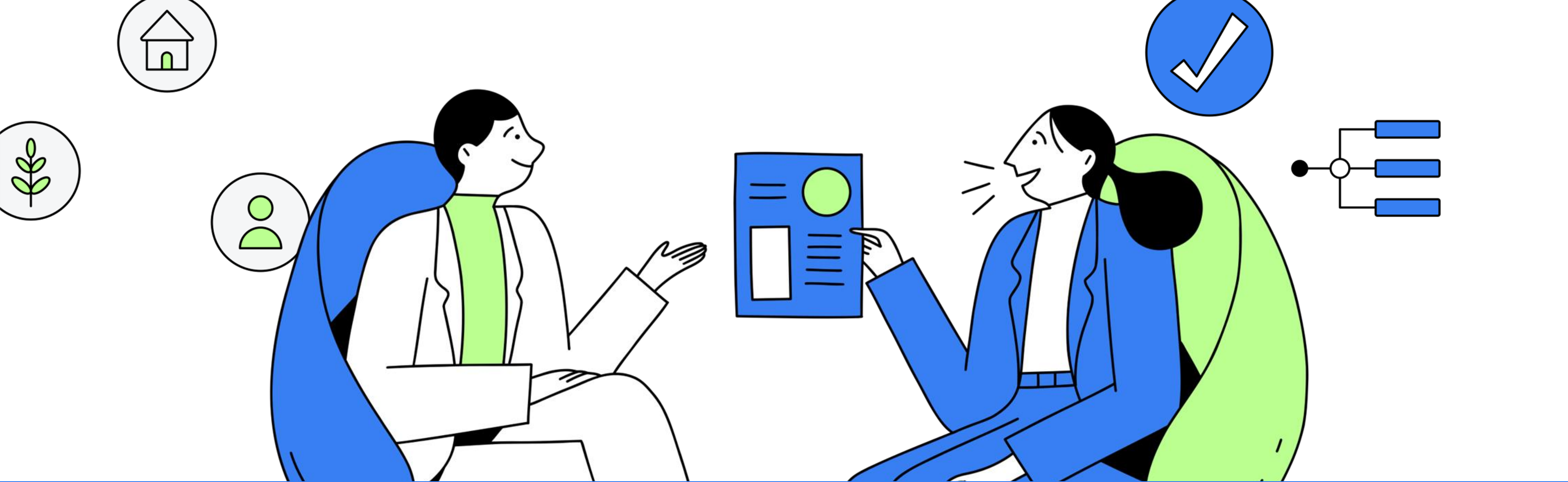
Позволяет оценить степень слаженности работы команды, оценить их цели и задачи, а также проверяет умение выступать на публике



Кейс-игра

это разбор кейсов с
проблемными ситуациями,
перевод проблем в задачи,
разработка решений
поставленных задач, решение
кейсов по функциональной
грамотности



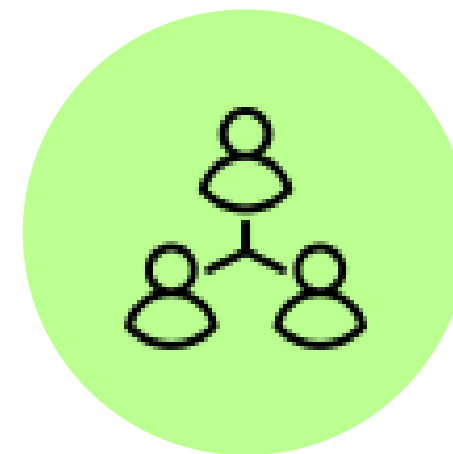


Методический конструктор

это разработка межпредметного
инструмента для решения определенной
задачи образовательного процесса группой
участников

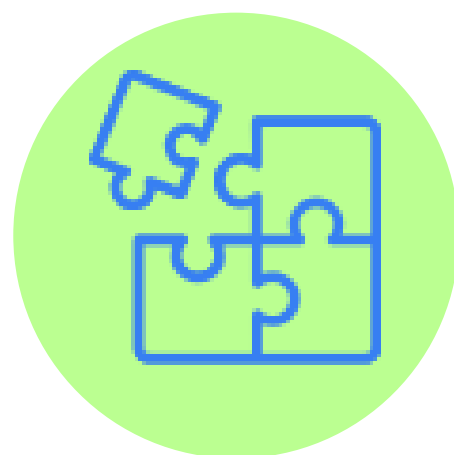
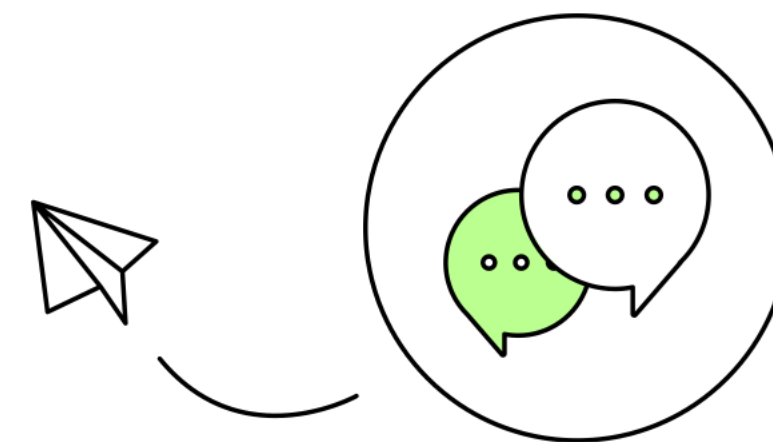


**Работа в смешанной
группе**

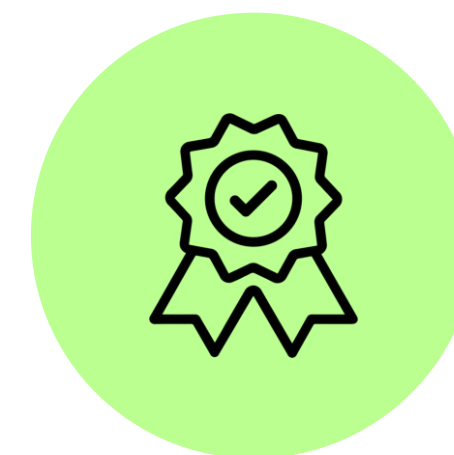


**Разработка нового
продукта**

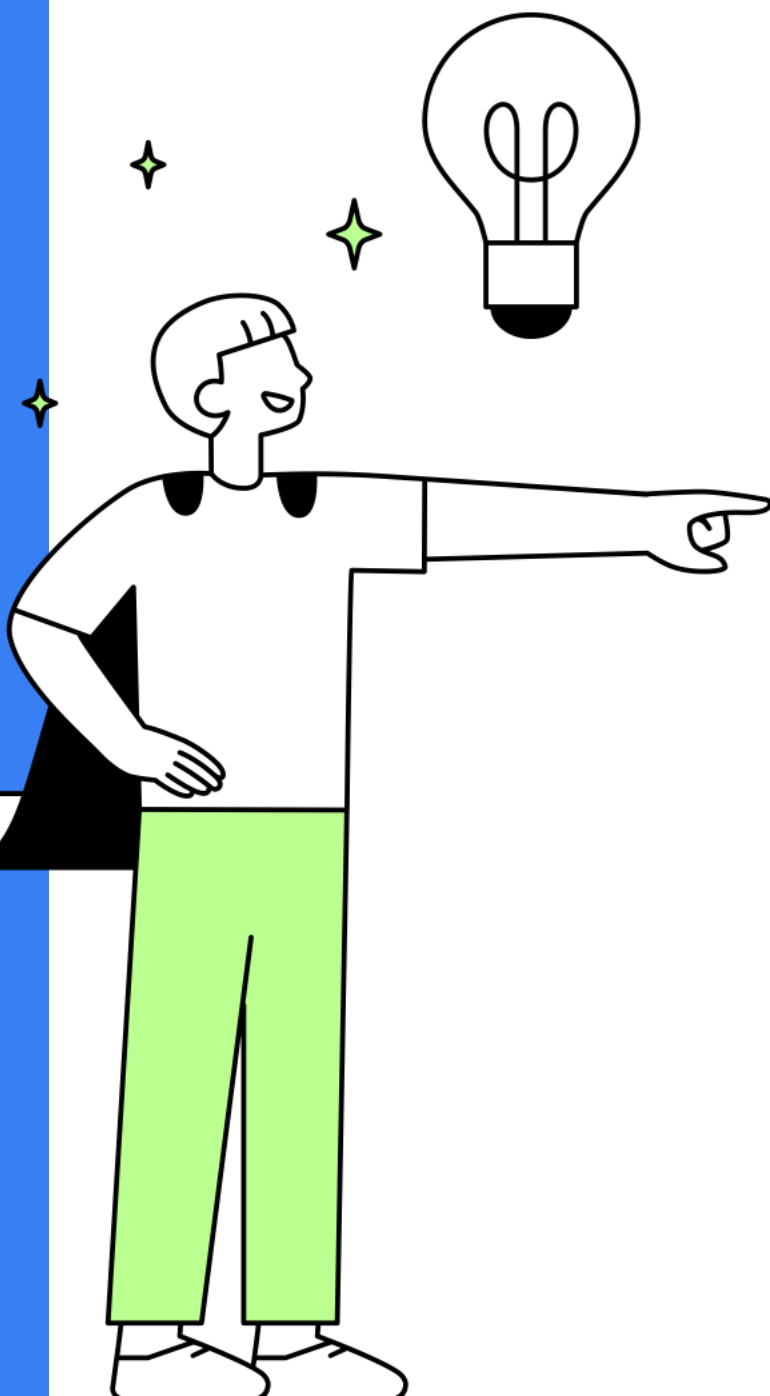
Дизайн-сессия



Определение ресурсов



**Формирование лидерских
качеств**



Критерии оценивания



☰ Качество
представленного
продукта



☰ Презентационная
культура



☰ Организация совместной
деятельности

Качество продукта

Умение
выработать
несколько
вариантов решения
проблемы/задачи

Наличие сюжетной
составляющей в
полученной
игре/методической
разработке

Четкость и
непротиворечивость
правил
использования
игры/методической
разработки

Соответствие
игры/методической
разработки запросам
учеников (интерес)

Умение определить
оптимальный способ
решения
проблемы/задачи с
учетом общей
ситуации

Межпредметность
и
универсальность
результата

Способность
конвертировать
проблемы в область
задач

Презентационная культура

Креативность

Отсутствие уже
имеющихся широко
известных аналогов

Оформление

Культура создания
презентации

Оформление

Умение верно
расставить акценты
при презентации
продукта

Речь

Способность
грамотно и понятно
объяснить суть идеи

Спрос

Привлекательность
представленного
продукта/выступлен
ия для коллег

Логика

Умение четко
сформулировать
проблему

Информация

Информативность
представленного
материала

Организация совместной деятельности

Совместное

творчество

Сочетание коммуникативных способностей и способности совместно творить, готовность поступаться частью своей свободы и своего замысла ради общего дела

Команда

Навыки координации, взаимодействия в команде

Логика

Логическое и критическое мышление

Диалог

Умение каждого из участников команды налаживать конструктивный диалог, эффективное использование командой коммуникационного процесса для достижения общих целей

Эмпатия

Умение каждого из участников команды признавать свои ошибки и принимать чужую точку зрения

Информация

Навыки командной аналитической работы с информацией

Взаимодействие

Признание навыков командной работы каждого из участников



Конкурсные мероприятия

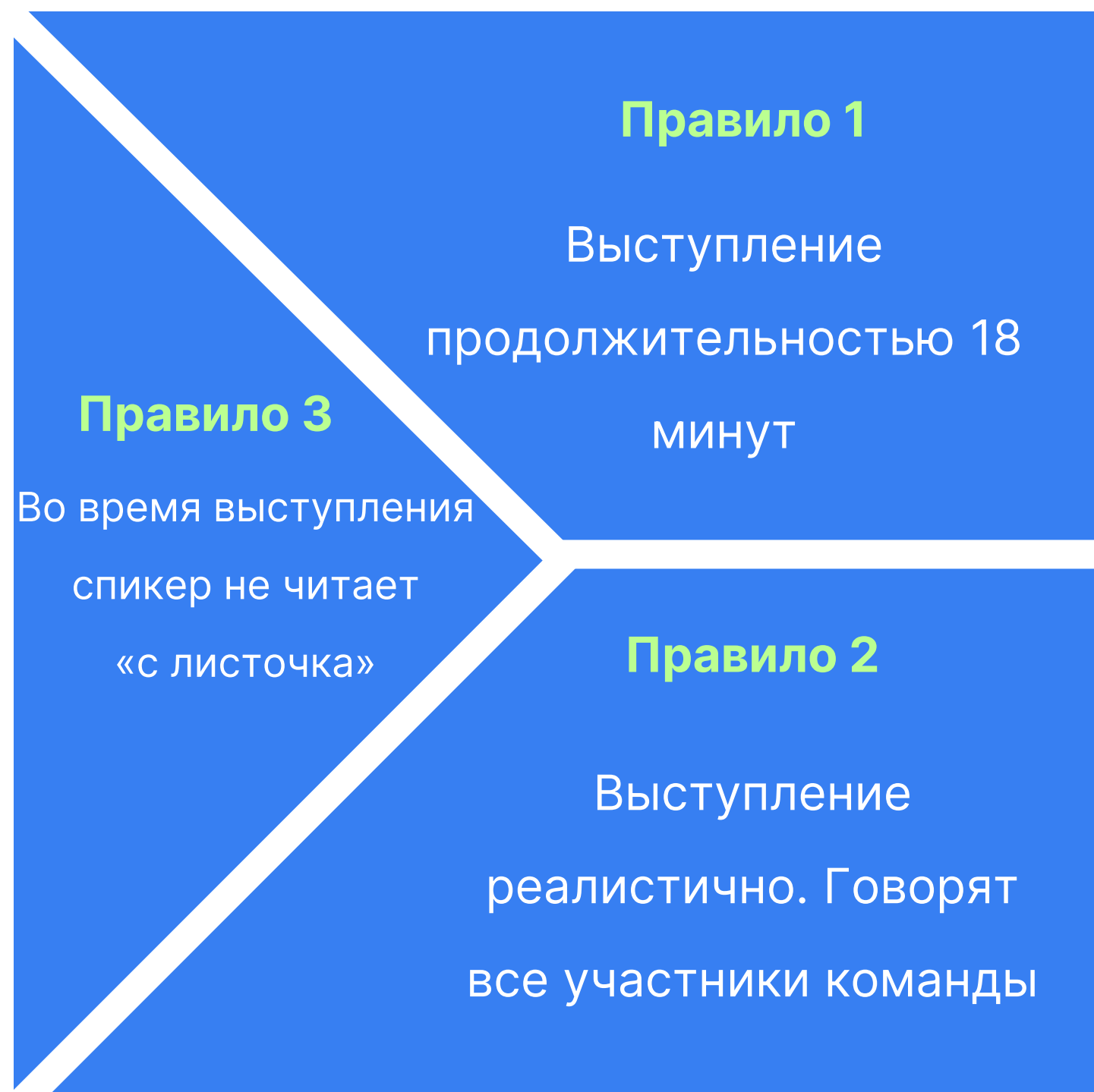
TED-триатлон

Выступление команды участников в формате TED

(18 минутное выступление на сцене с интерактивным общением с аудиторией) на тему, объединяющую всех участников команды

Позволяет оценить степень слаженности работы команды, оценить их цели и задачи, а также проверяет умение выступать на публике





Правила TED



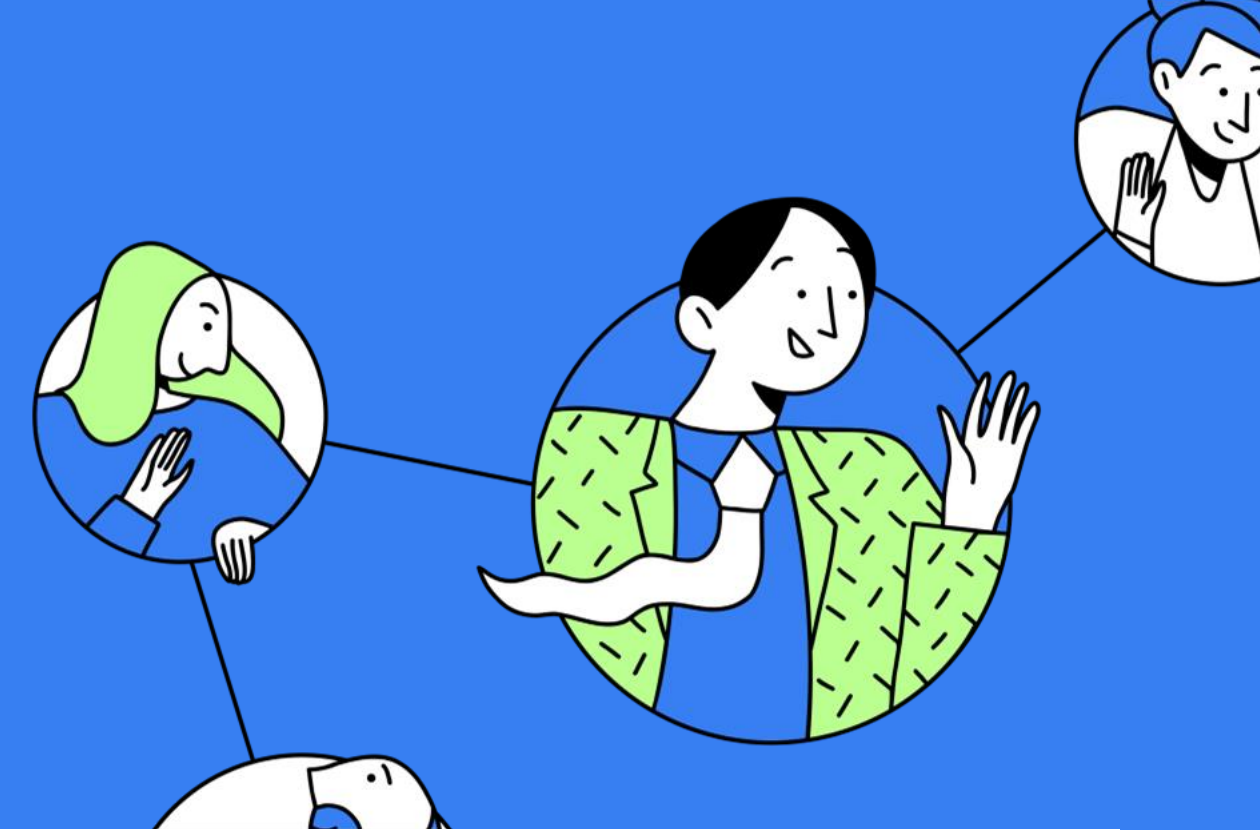
Советы по подготовке

Далее мы расскажем Вам о том, как построить TED-выступление

(в этой части мы используем материалы с сайта <https://habr.com/ru/articles/286112/>)



Содержание выступления



Будьте искренни..

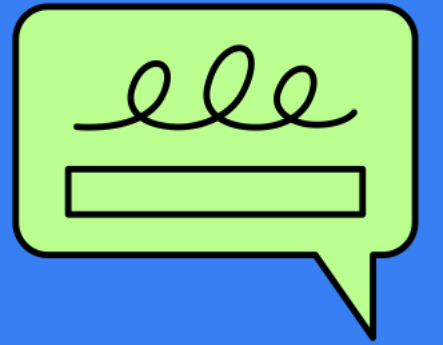
Мечтайте о великом

Рассказывайте истории

- Не выставляйте напоказ ваше эго. Не хвастайтесь — это самый надежный способ потерять внимание аудитории
- Покажите то, чего никто никогда не видел. Сделайте что-то, что аудитория запомнит навсегда. Поделитесь идеей, которая может изменить мир
- Не пытайтесь ослепить интеллектом. Не говорите на языке абстракций. Объясняйте! Приводите примеры. Будьте конкретными. Чаще шутите



Работаем над содержанием



Выберите одну единственную идею, которая способна изменить мировоззрение людей или заставить их действовать.

Чтобы усилить интерес слушателей, дополните свой рассказ историями и фактами

Установите с аудиторией эмоциональную связь, апеллируя к глубоким потребностям, свойственным всем людям: в любви, общении, личностном росте и надежде на светлое будущее.

Представьте суть своей идеи яркой запоминающейся фразой длиной от трех до двенадцати слов.

Сделайте фразу ритмичной, вложите в нее побуждение к действию.

Во время выступления повторите ее как минимум три раза.

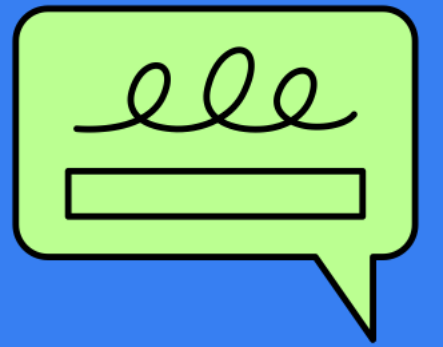
Начните с введения, если настроение в зале не соответствует тону выступления.

Начинайте выступление с личной истории, шокирующего заявления или обескураживающего вопроса.

Завершите введение, показав аудитории, чего ей стоит ожидать от вашего выступления и когда это можно получить.



Работаем над содержанием



Разделите текст основной части выступления на три составляющие в соответствии с моделью «ситуация- усложнение – развязка».

Совмещайте изложение фактов с эмоциональными историями.

Дайте ясно понять, что близится конец выступления.

Объясните, почему ваша идея важна.

Подтолкните аудиторию к действию, создав ощущение значимости момента и подсказав простой первый шаг.

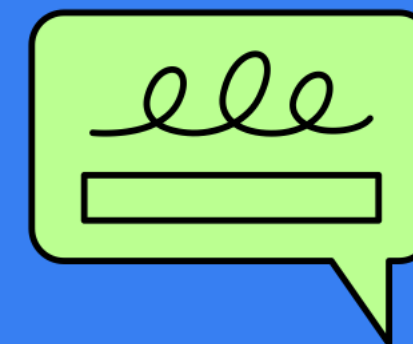
Рассказывайте истории из своего личного опыта и наблюдений.

Показывайте, а не рассказывайте, используя красочные описания, правдоподобных персонажей и развернутые диалоги.

Превратите историю в эмоциональное путешествие, в котором герои успешно преодолевают препятствия на пути к великой цели.



Работаем над подачей



Говорите так, словно ведете оживленную беседу один на один.
Добавьте в речь разнообразия, модулируя ее громкость и темп.
Свободно распоряжайтесь словом «вы», обращаясь к аудитории, как к одному человеку.

Начинайте выступление, непринужденно держа руки по сторонам; жестикулируйте на уровне выше талии и ниже шеи.
Следите за соответствием мимики словам.

Поддерживайте зрительный контакт со слушателями на протяжении трех-пяти секунд. Выступая перед большой аудиторией, обращайтесь к отдельным секциям зала в течение одной-трех минут.

По мере возможности старайтесь не использовать слайды.
Делайте слайды простыми, яркими, но не перенасыщайте их текстом.
Подчеркивайте основные моменты. при помощи выбора цветов, шрифтов и местоположения объекта на слайде.

Отрепетируйте выступление по меньшей мере три раза,
чтобы обрести уверенность на сцене

Заранее придите на место, чтобы освоиться и в последний раз все перепроверить

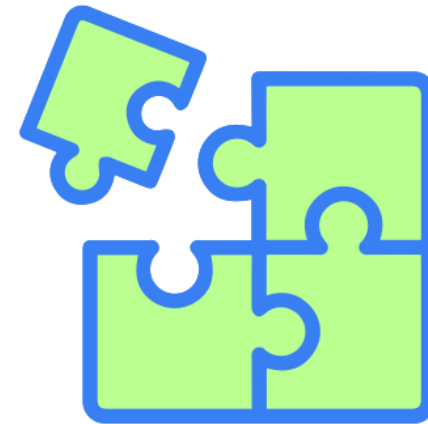


Кейс-игра



**Нет единственного
ответа**

Эффективных
решений несколько



**Имитирует
жизненную
ситуацию**

Данные могут
противоречить друг
другу



**Решаются в сжатые
сроки**

Очень разнообразны
по форме

Проектирование

Методический конструктор

Разработка межпредметного инструмента для решения определенной задачи образовательного процесса .

Дизайн-сессия

Групповой формат работы по разработке проекта, направленного на решение проблемы.



Обсуждение идей

Выслушайте идеи каждого участника, зафиксируйте их.

Презентация

Расскажите о своем продукте, акцентируйте внимание на новизне и пользе

Создание продукта

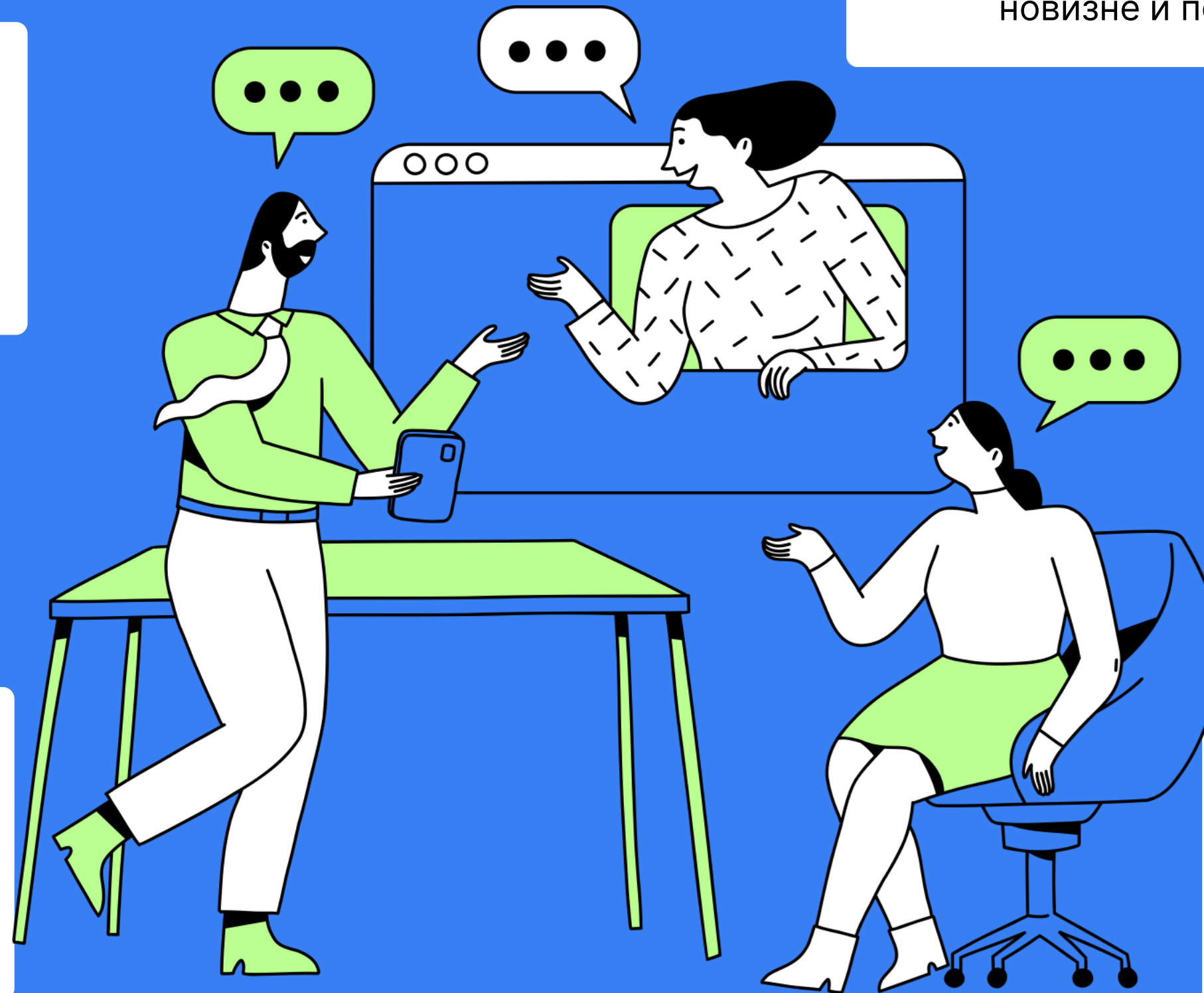
Создайте продукт в соответствии с требованиями задания

Детализация идей

Конкретизируйте и детализируйте способы решения проблемы, оцените риски

Проблема и поиски решения

Оцените идеи с точки зрения эффективности в решении проблемы





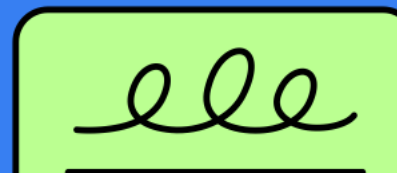
Дизайн-сессия

(в условиях свободного выбора)



1. Выберите направление образовательного проекта
2. Определите проблему, на решение которой направлен проект
3. Укажите участников проекта
4. Сформулируйте цели и задачи проекта
5. Опишите ожидаемые результаты проекта
6. Проанализируйте риски и предложите меры по их минимизации
7. Расскажите о своем проекте

Дизайн-сессия



I БЛОК: Аналитика

1. Индивидуальный этап. Проанализируйте информацию о способах решения проблемы, используя всевозможные источники информации. **ЗАПИШИТЕ 5** понравившихся идей на стикеры. Помните, 1 идея=1 стикер. Прилепите свои стикеры на лист А4, подписав на нем заранее номер команды и свое имя.

Время на работу : 5 минут.

2. Командный этап. Обсудите с командой ваши идеи. Выберите 5 лучших идей (по 1 от человека) и прилепите их на первый лист

Время на работу : 10 минут

II БЛОК: Генерация идей

1. Индивидуальный этап

Подумайте о том, что бы замотивировало ВАС действие в рамках решения проблемы . Запишите все идеи, пришедшие к вам в голову на стикеры. Помните, 1 идея=1 стикер. Прилепите свои стикеры на второй лист А4, подписав на нем заранее номер команды и свое имя.

Время на работу : 5 минут.

2. Командный этап. Обсудите с командой ваши идеи. Выберите 5 лучших идей (по 1 от человека) и прилепите их на второй лист.

Время на работу : 10 минут .

III БЛОК: Разработка проекта.

Теперь ваша задача : всей командой выбрать лучшую идею, продублировать её на третьем листе и расписать детали вашего продукта. Продумайте в своём проекте каждые мелочи и детали, которые могут повлиять на мотивацию молодежи выполнить задания, направленные на решение проблемы.. Время на работу 15 минут.

IV БЛОК: Упаковка проекта.

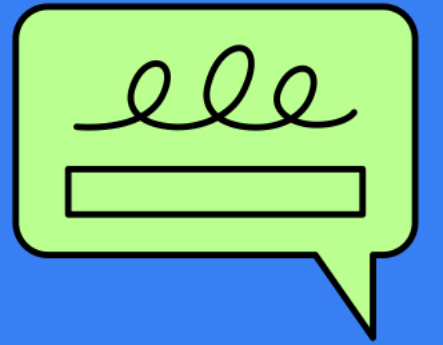
Подумайте, как креативно вы можете подать свою идею другим участникам. Самый ответственный момент. Настало время продумать защиту вашего мини-проекта, его «упаковку». На вашем столе размещен ватман, можете использовать его для презентации. Рисуйте, пойте, танцуйте! Ваша защита должны быть яркой. В презентации вам необходимо указать: концепцию идеи и план ее реализации.

1. На защиту вашего проекта вам отведено 5 минут. Постарайтесь уложиться в тайминг.

Время на работу : 15 минут.

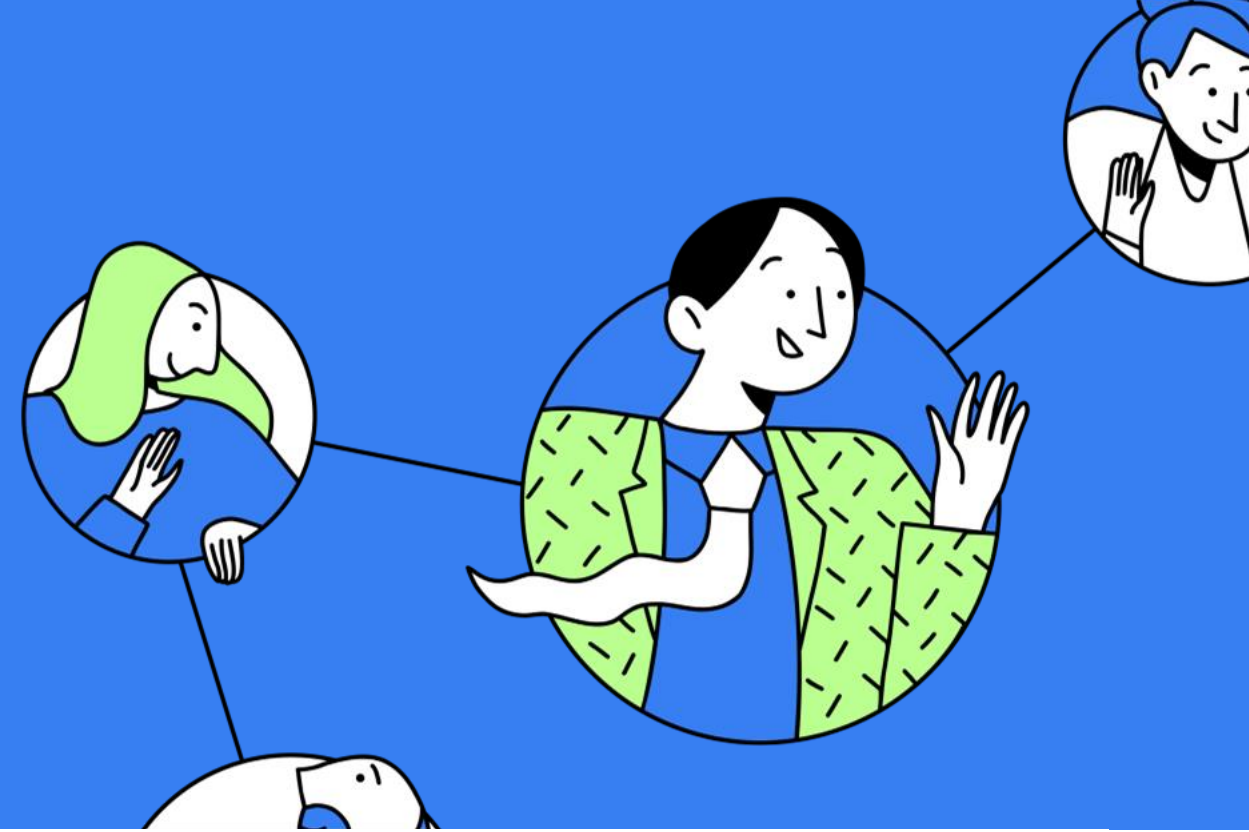


Методический конструктор



1. Проблематизация и целеполагание
2. Анализ инструментов, существующих для решения задач
3. Определение формы итогового продукта и поиск идей для его наполнения
4. Определение ресурсов
5. Изготовление прототипа
6. Презентация результата

Тренировочные упражнения



Дизайн-сессия

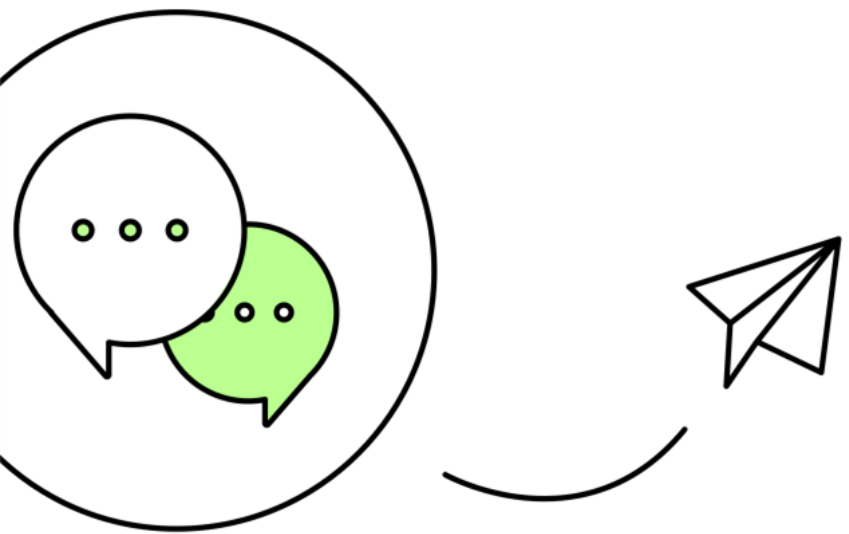
Разработка макета образовательного пространства площадью 2х2 метра. Цель: формирование навыков самообслуживания(дошк.)/ уголок для общения (шк.)

Методический конструктор

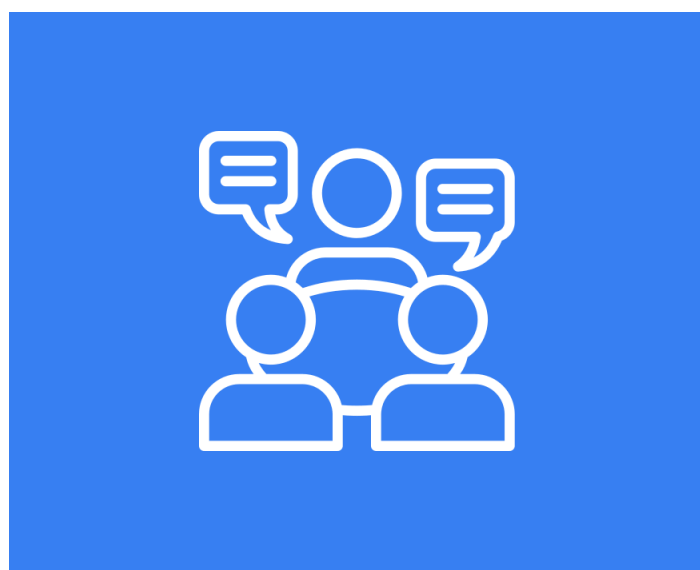
Проблема: дети плохо знают историю своего города, не ориентируются в нем

Кейс-игра

1. Родители одной группы/класса чаще стали жаловаться на то, что на их звонки учитель/воспитатель не отвечает
2. Дети отказываются есть в столовой, приносят еду с собой



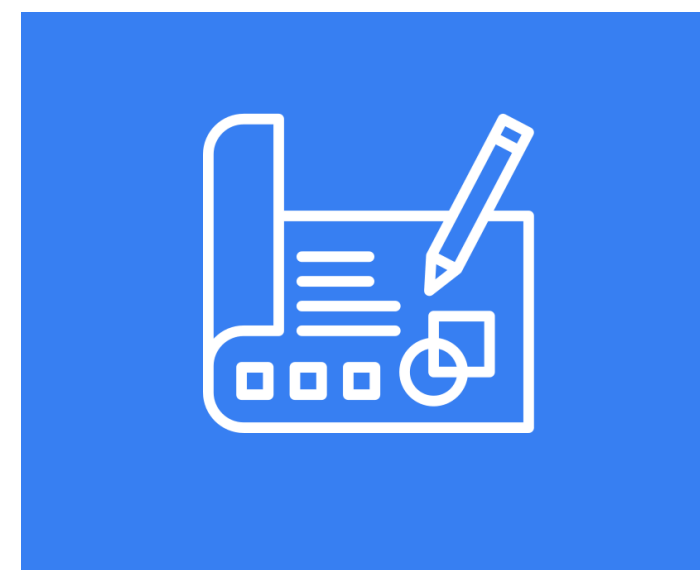
Секрет успеха



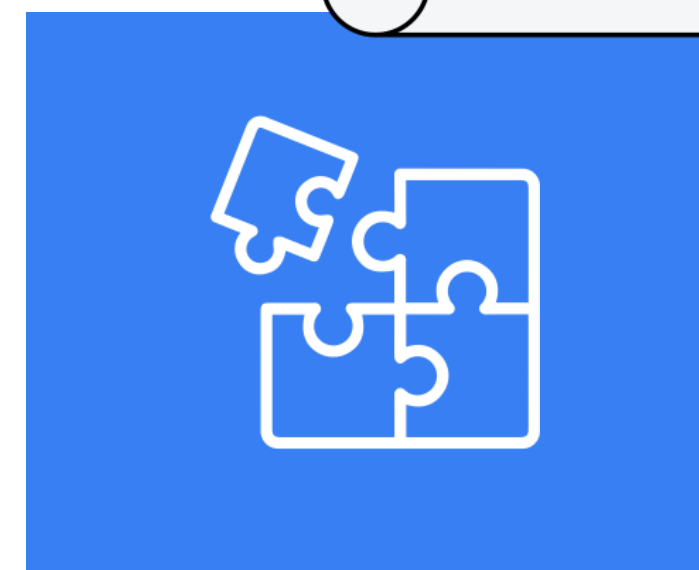
**Услышать
каждого**



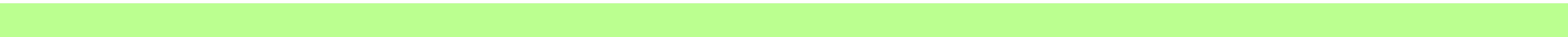
**Проанализировать
информацию**



**Четко
понимать цель**



**Работать в
команде**





Информация

По вопросам подготовки и проведения обращаться к заместителю директора по развитию МБУ МЦ

Табиловой Виктории Анатольевне

tabilova@gmc.ivedu.ru

32-54-39

График консультаций

5, 12 и 19 марта в 13.00 и 15.00

МБУ МЦ Кабинет 2.8

Ул. Смирнова 16.а

