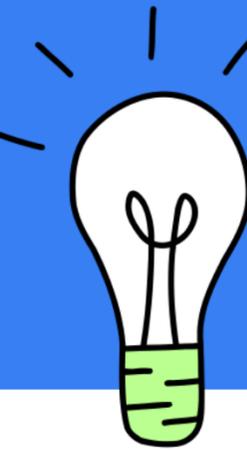


2025



*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.

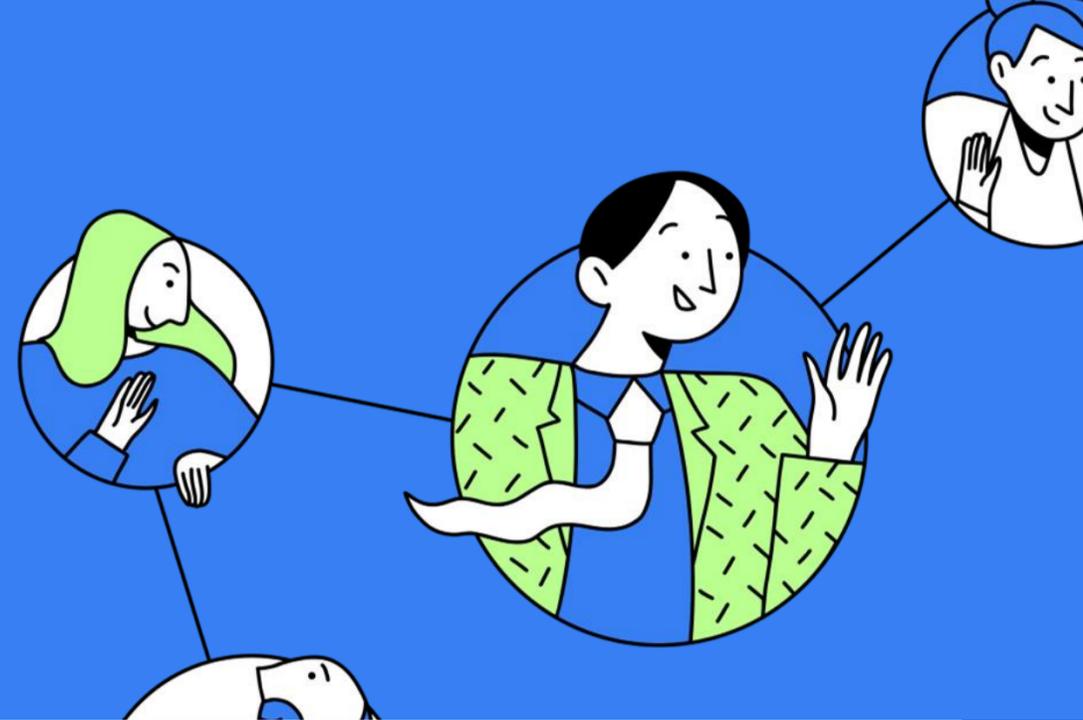
**Оценка** – процесс выявления в соответствии с условиями определения победителей конкурса по критериям оценки и в порядке, установленном в методике оценки участников.

**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



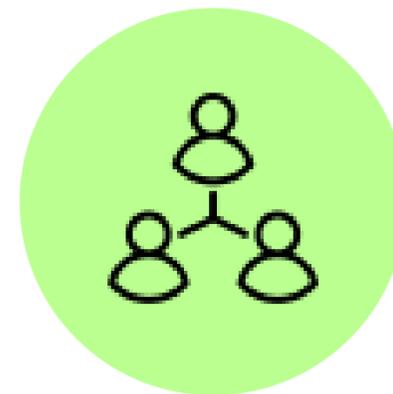


# Методический конструктор

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

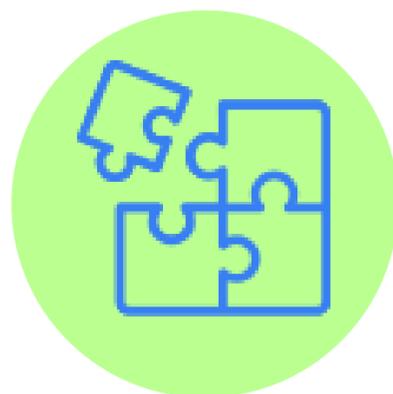
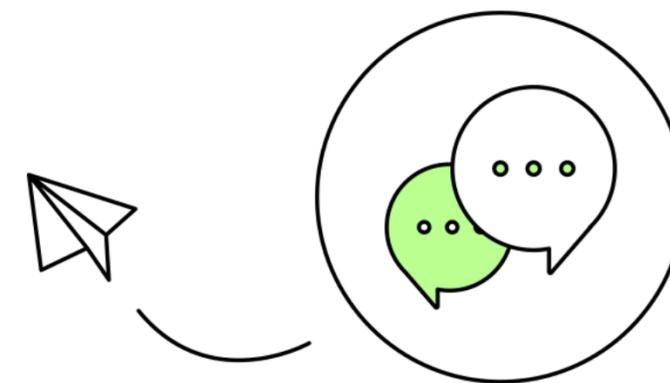


**Работа в смешанной  
группе**

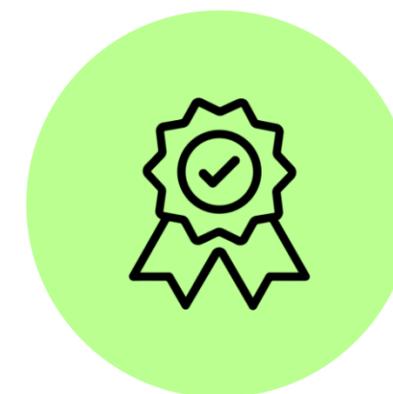


**Разработка нового  
продукта**

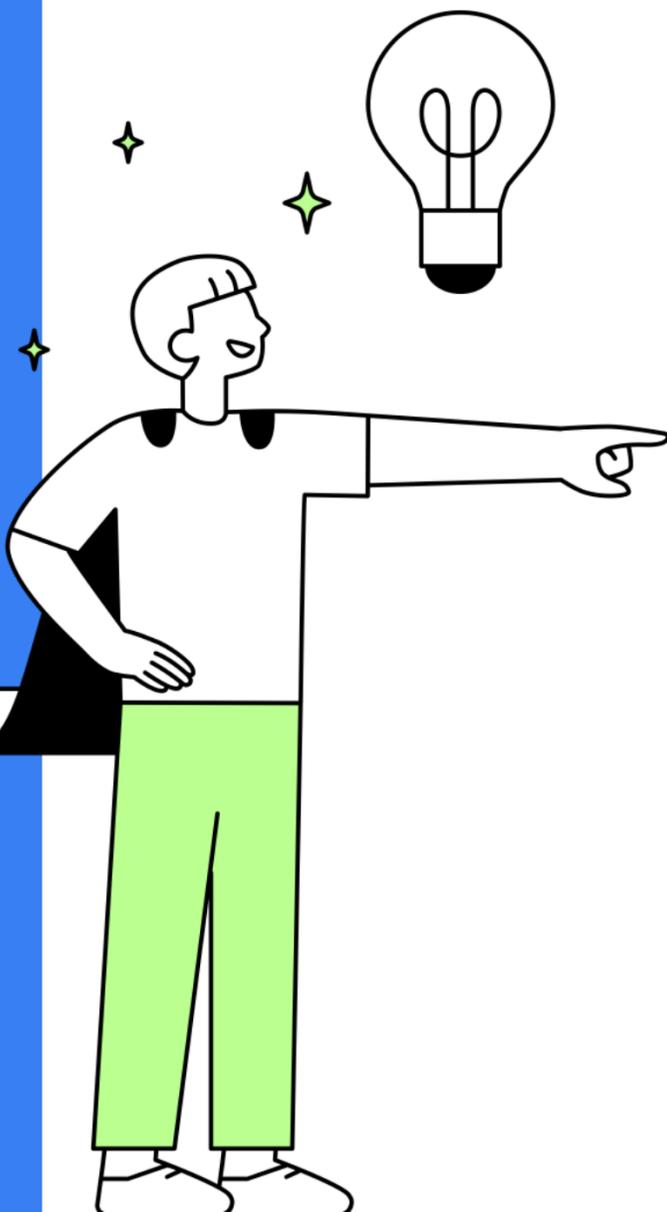
# Дизайн-сессия



**Определение ресурсов**



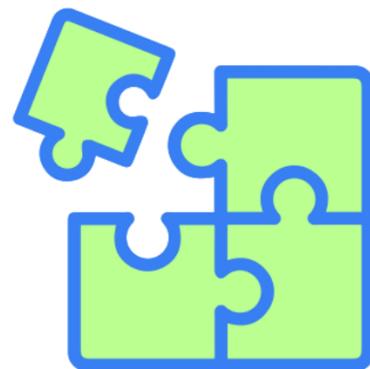
**Формирование лидерских  
качеств**



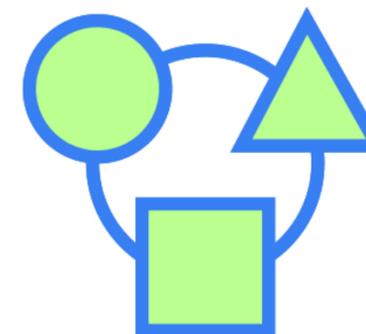
# Критерии оценивания



☰ 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



02

# 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





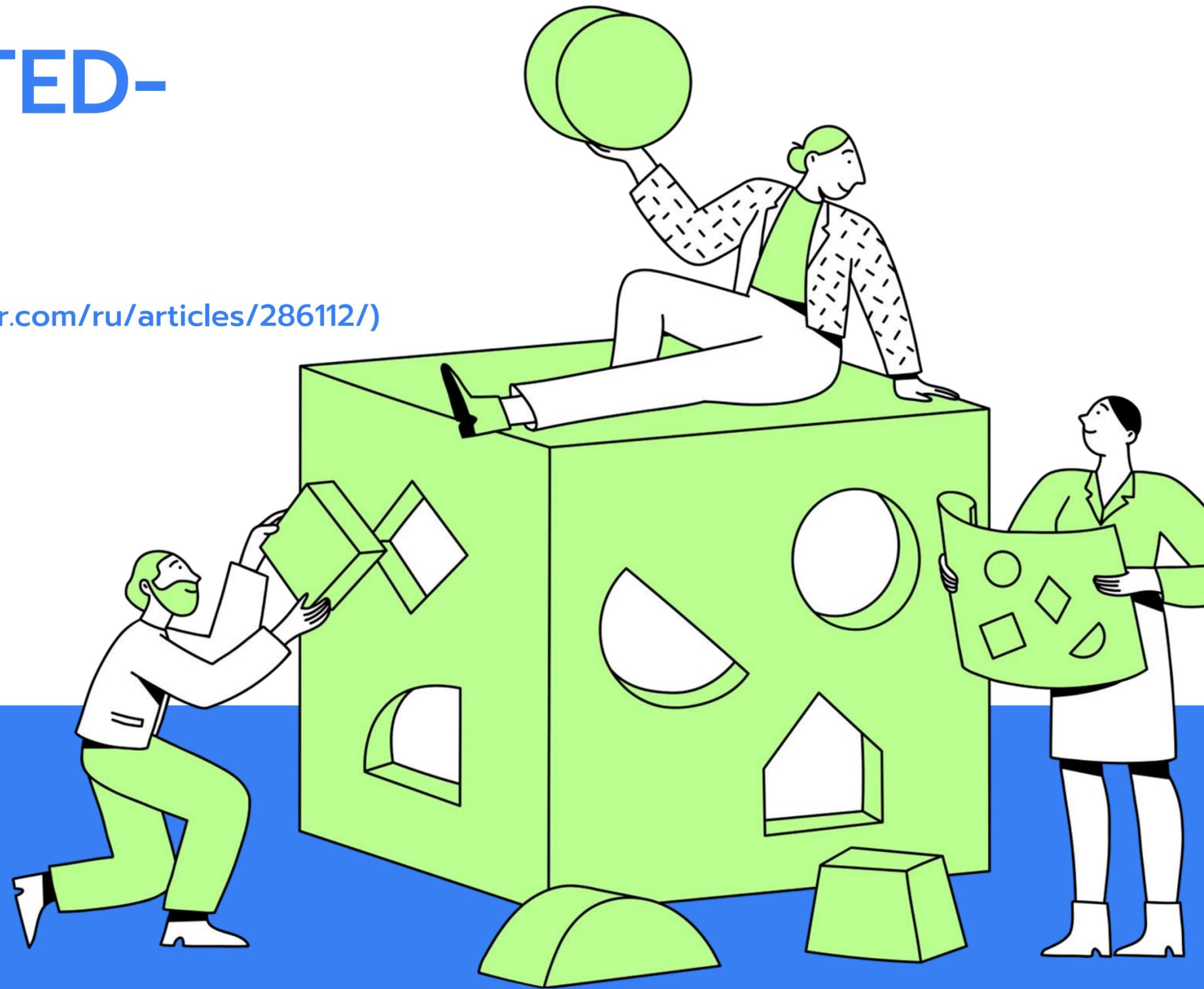
Правила TED



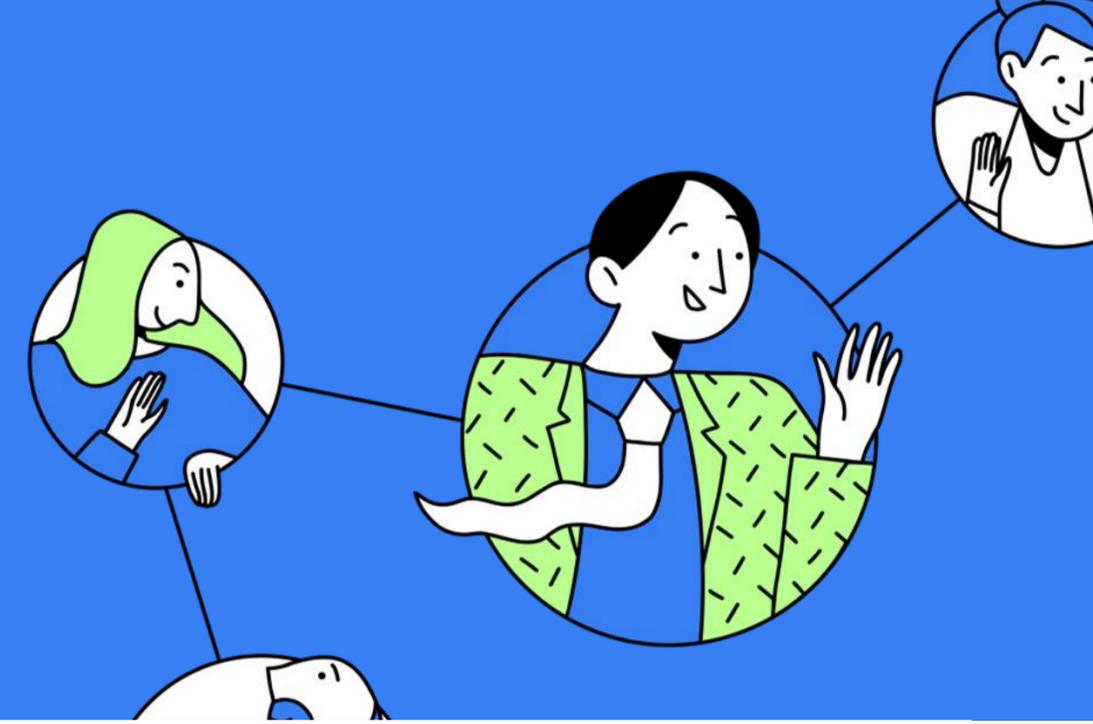
Советы по подготовке

# 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

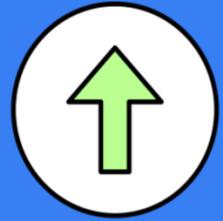


Будьте искренни..

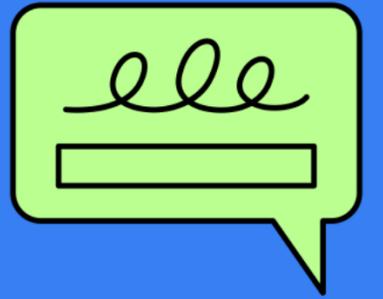
Мечтайте о великом

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.

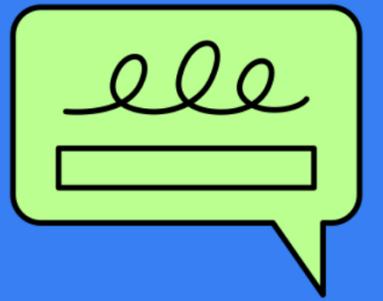
Начните с введения, если настроение в зале не соответствует тону выступления.

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.

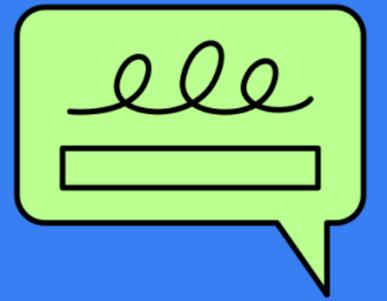
Рассказывайте истории из своего личного опыта и наблюдений.

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

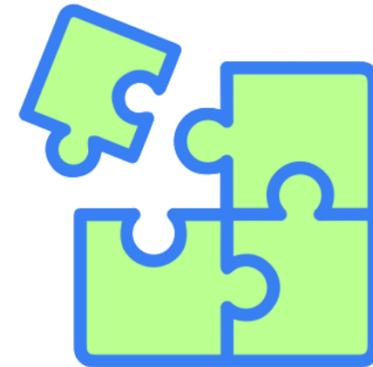


# Кейс-игра



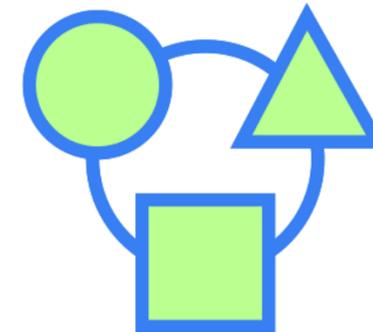
**Нет единственного  
ответа**

Эффективных  
решений несколько



**Имитирует  
жизненную  
ситуацию**

Данные могут  
противоречить друг  
другу

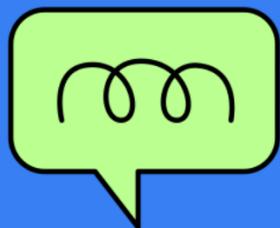


**Решаются в сжатые  
сроки**

Очень разнообразны  
по форме



# Проектирование



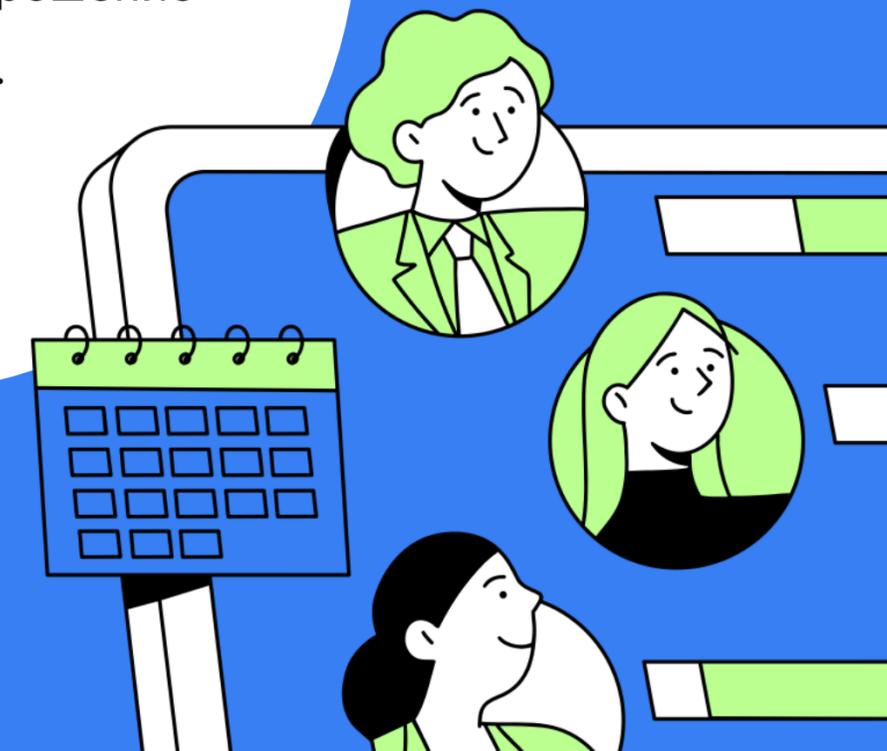
## Методический конструктор

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

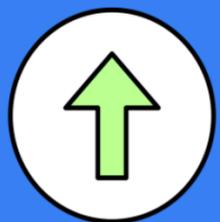
## Детализация идей

Конкретизируйте и детализируйте способы решения проблемы, оцените риски

## Проблема и поиски решения

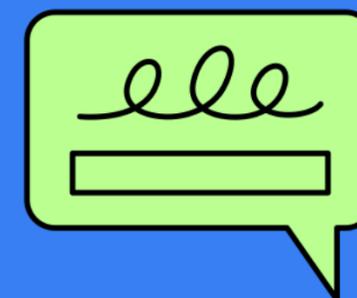
Оцените идеи с точки зрения эффективности в решении проблемы





# 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.

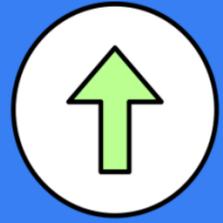
Теперь ваша задача : всей командой выбрать лучшую идею, продублировать её на третьем листе и расписать детали вашего продукта. Продумайте в своём проекте каждые мелочи и детали, которые могут повлиять на мотивацию молодежи выполнить задания, направленные на решение проблемы.. Время на работу 15 минут.

## IV БЛОК: Упаковка проекта.

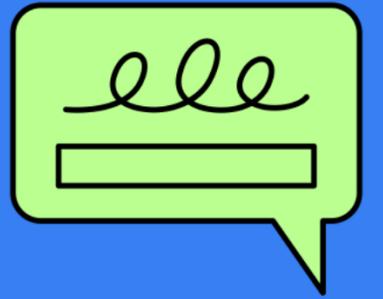
Подумайте, как креативно вы можете подать свою идею другим участникам. Самый ответственный момент. Настало время продумать защиту вашего мини-проекта, его «упаковку». На вашем столе размещен ватман, можете использовать его для презентации. Рисуйте, пойте, танцуйте! Ваша защита должны быть яркой. В презентации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

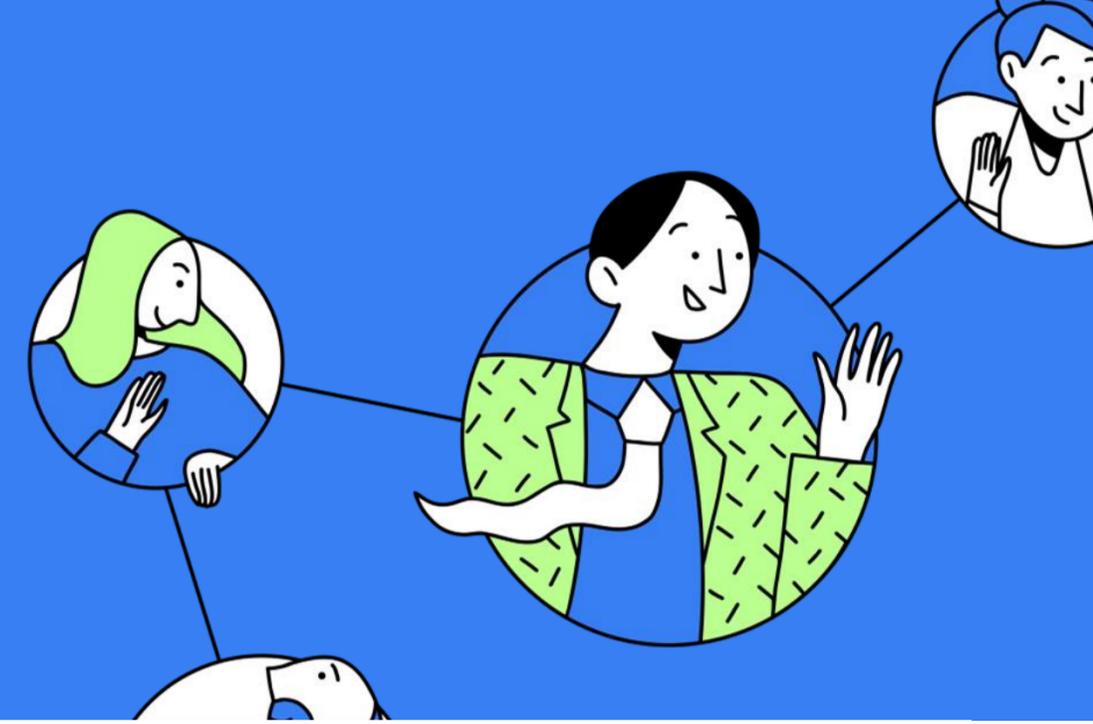


# Методический конструктор



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

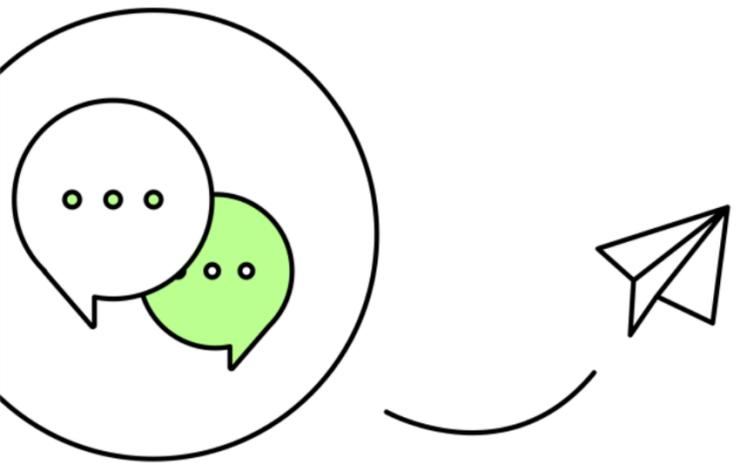
Разработка макета образовательного пространства площадью 2х2 метра. Цель: формирование навыков самообслуживания(дошк.)/ уголок для общения (шк.)

## Методический конструктор

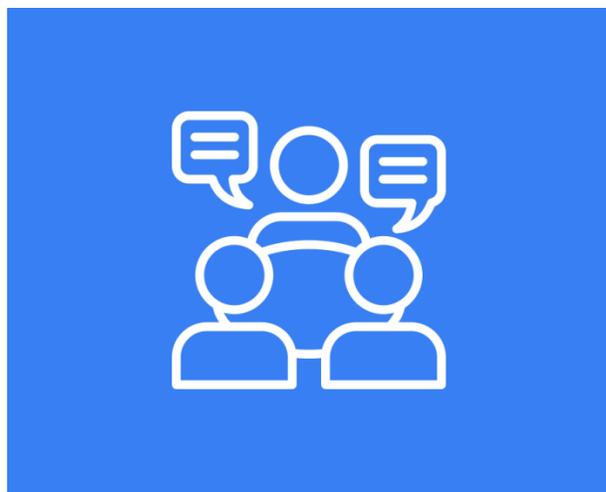
Проблема: дети плохо знают историю своего города, не ориентируются в нем

## Кейс-игра

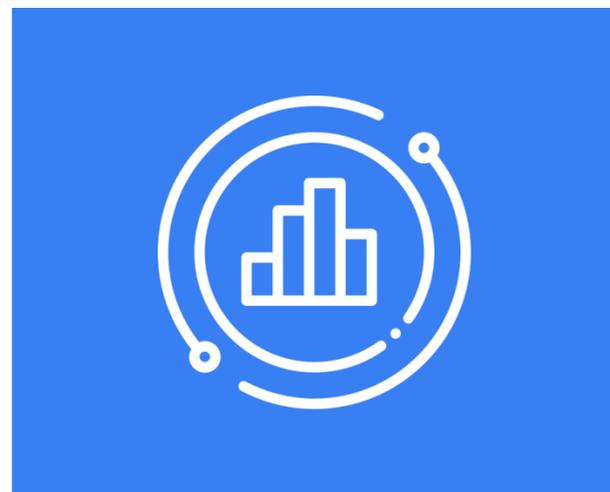
1. Родители одной группы/класса чаще стали жаловаться на то, что на их звонки учитель/воспитатель не отвечает
2. Дети отказываются есть в столовой, приносят еду с собой



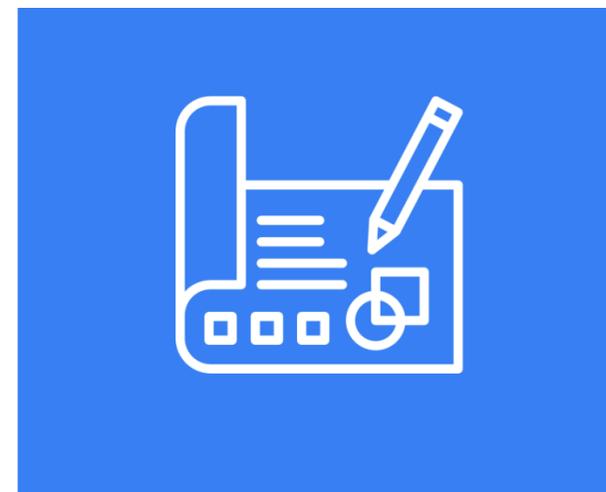
# Секрет успеха



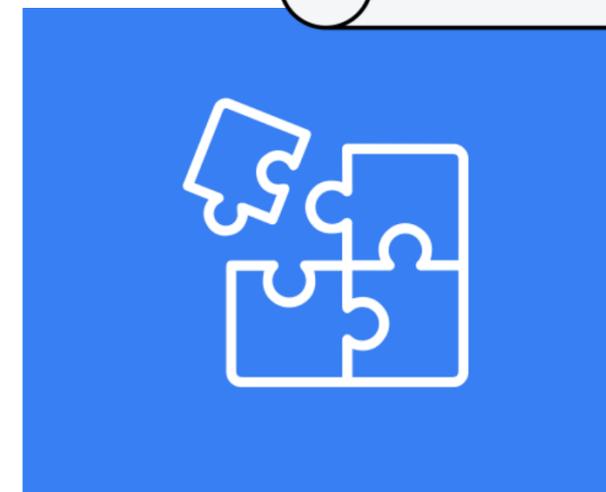
**Услышать  
каждого**



**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](mailto: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

