

# **ПОЛОЖЕНИЕ**

## **о Епархиальном педагогическом конкурсе «Православные дидактические игры».**

### **Общие положения.**

1. Настоящее положение о Епархиальном педагогическом конкурсе «Православные дидактические игры» (далее Конкурс) определяет порядок организации и проведения Конкурса, порядок участия в Конкурсе и определения победителей и призеров.

2. Организатором Конкурса является отдел религиозного образования и катехизации Россошанской епархии

### **Цели и задачи Конкурса.**

Цель: Стимулирование инновационной деятельности педагогов, ориентированной на духовно-нравственное просвещение подрастающего поколения, создание новых образовательных продуктов.

#### Задачи:

- Выявление и распространение результативных и эффективных дидактических материалов, повышающих качество образовательной деятельности, в области духовно-нравственного воспитания детей.
- Развитие профессионального мастерства педагогических кадров в направлении создания авторских образовательных продуктов.
- Создание условий для творческого православных взаимодействия педагогов.

### **Участники Конкурса.**

Принять участие в Конкурсе могут педагогические работники любых образовательных учреждений (детские сады, дома детского творчества, школы, гимназии, лицеи, ССУЗы и т.д.). Участие может быть индивидуальным, а также совместным (не более 3 человек)

### **Сроки проведения Конкурса.**

Конкурс проводится в два этапа.

На **первом этапе** участники регистрируются, после чего отправляют конкурсные работы по электронной почте .

На **втором этапе** работает жюри, определяет 1-го победителя и 3-х призеров в каждой из следующих возрастных категорий:

- дидактическая игра для детей дошкольного возраста;
- дидактическая игра для детей с 7-12 лет;

- дидактическая игра для подростков с 13-17 лет,
- дидактическая игра для подростков с 17-21 года.

### **Порядок участия.**

Для участия в Конкурсе необходимо до 15 октября подать заявку, заполнив форму регистрации. Участник считается зарегистрированным после получения по электронной почте письма с подтверждением регистрации.

После чего педагог подготавливает и отправляет конкурсную работу на электронный адрес [oroikrossosh@yandex.ru](mailto:oroikrossosh@yandex.ru).

### **Содержание Конкурса.**

Конкурс проводится в заочной форме. Организаторы конкурса рекомендуют создание дидактических игр следующих разновидностей:

— *словесные*

Слово – основная единица языка, и совершенствование навыков речевого общения невозможно без расширения словарного запаса. Словарная работа тесно связана с ознакомлением ребенка с миром православной культуры.

Перечислим названия некоторых словесных игр: «Доскажи словечко», «Вычлени из текста слово», «Словарик», «Найди ошибку», «Цепочка слов», «Назови современника», «Город слов», «Да-нетка», «Найди соответствия»). Речевые («Назови синонимы, антонимы к словам», «Подбери определение к слову»).

— *настольно-печатные игры*

Настольные игры – кубики, мозаика, строительный конструктор. Эти игры развивают интеллект, сообразительность, приучая к терпению, тренируя мелкую моторику руки. Преимущество настольных игр перед многими другими в том, что они предусматривают совместную деятельность нескольких участников, а значит, дают ребенку возможность позитивного общения со сверстниками.

— *игры – путешествия*

В этих играх преподаватель может использовать так называемые путешествия по времени, по карте, по святым местам, по литературным памятникам.

— *интеллектуальные игры*

Как известно, мышление неотделимо от речи. Поэтому развитию речи детей должно постоянно сопутствовать овладение мыслительными операциями. Умение сравнивать, классифицировать, обобщать, проявляется в логической четкости, доказательности речи.

— *игры-мастерские*

Мастерская есть самообучение во взаимодействии и общении не только с учащимися, но и с учителем, коллективная работа в атмосфере сотрудничества, взаимопонимания, повышения уровня коммуникативной культуры. Предполагает партнерские отношения с педагогом. Проблемные ситуации, создаваемые учителем, стимулируют учащихся к постановке как можно большего числа вопросов, а затем осуществляется индивидуально-коллективный поиск оптимального количества вариантов решений. Главное – не сообщить и освоить информацию, а передать способы работы в исследованиях (исторических, литературных) при создании произведений прикладного искусства и т. п. Большое место занимают практические действия учеников. Важна индивидуальная работа над заданием: тестом, звуками, моделями, красками, свое видение проблемы, создание гипотезы, решения, стиха, теста, проекта, рисунка – самоконструкция. Свобода в выборе пути поиска решений. Учитель наравне с детьми решает задачу.

— *игры-сказки, драматизации*

Цель данных уроков – прививать учащимся любовь к вдумчивому чтению, вызывать радость от общения с книгой, воспитание внимательности, ответственности у учащихся. К творческим играм можно отнести игры-сказки как по известным уже литературным произведениям, так и по выдуманным сказкам самими детьми.

— *деловые игры*

Участники деловой игры выполняют разные функциональные роли. Возможно групповое исполнение (группа учащихся, студентов, учитель, экспертная группа, например).

Разыгрывается какая-либо ситуация, поведение людей, их действия. Участники игры, выполняющие разные роли, активно взаимодействуют между собой. Процесс решения учебной задачи осуществляется на основе непосредственного обмена мнениями, догадками, оценками. Возникает дискуссия, так как даже при наличии одинаковых условий и одинаковой информации разные личности неоднозначно интерпретируют их смысл.

— *военно-патриотическое учение-игра*

Смысл таких мероприятий – игровое учение, известное в свое время под названием «Зарница». Направление таких игр – военно-патриотическое. Но смысл наполняется православными нравственными ориентирами: раскрытие совести, воспитание патриотизма, добродетелей – самоотвержение, отваги, терпения, миролюбия и других.

Рассматриваются все авторские разработки, имеющие предметную направленность, отвечающие требованиям, перечисленным далее.

### *Требования к материалам.*

Дидактические игры – это вид учебных занятий, организуемых в виде учебных игр, реализующих ряд принципов игрового, активного обучения и отличающихся наличием правил, фиксированной структуры игровой деятельности и системы оценивания.

Дидактическая игра – это такая коллективная, целенаправленная учебная деятельность, когда каждый участник и команда в целом объединены решением главной задачи.

Отличительной особенностью дидактических игр является наличие игровой ситуации, которая обычно используется в качестве основы метода. Деятельность участников в игре формализована, то есть имеются правила, система оценивания, предусмотрен порядок действий или регламент.

Дидактическая игра имеет две цели: одна из них обучающая, которую преследует педагог, а другая - игровая, ради которой действует ученик. Важно, чтобы эти две цели дополняли друг друга и обеспечивали усвоение программного материала. Необходимо стремиться к тому, чтобы ученик, не усвоив программного материала, не смог достичь игровой цели.

Материалы должны иметь воспитательный и образовательный характер и не противоречить фактам православной Церкви, этическим нормам и законодательству Российской Федерации. Дидактические игры могут быть отнесены к любому предметному направлению или направлениям, связанным с внеурочной, внеклассной деятельностью. Материалы на Конкурс принимаются в электронном и печатном виде до 21.11.2016г.

Участники Конкурса представляют нижеследующие материалы.

1. Пояснительная записка, в которой необходимо указать следующие пункты: автор (ы), полное название образовательного учреждения, название дидактической игры, предмет или внеклассное мероприятие, возрастная группа, цели и задачи игры, используемое оборудование, содержание игры, методические рекомендации по реализации игры.. Имя файла: *Фамилия И. О. - пояснительная записка.doc* (например, *Петров В. В.-пояснительная записка.doc*).

2. Материалы для реализации игры (раздаточный материал, презентации, выполненные в MS PowerPoint, видеоматериалы, аудиоматериалы и др. Материалы представляются в виде файлов, которые должны находиться в отдельной папке (имя папки *Фамилия И.О.* автора).

При отправке архива с конкурсной работой по электронной почте в тексте письма необходимо указать ФИО конкурсанта и название Конкурса.

*Технические требования к текстовым файлам.*

1. Формат страницы: А4, все поля (снизу, сверху, слева, справа) не менее 1,5 см.
2. Шрифт «Times New Roman», размер не менее 8 и не более 14-ого кегля. Междустрочный интервал – одинарный или полуторный.
3. Заголовки и подзаголовки должны быть отделены от последующего и предыдущего текста пустыми строками.
4. Разрешается использовать только следующие средства выделения: полужирный шрифт (bold), курсив (italic), подчеркнутый шрифт (underline), верхние и нижние индексы. Никакие другие средства выделения текста использовать не следует.
5. В таблицах следует использовать только один стиль границ - сплошную линию (таблицы следует оформлять корректно по всем правилам работы с таблицами в редакторе MS Word или OpenOffice).
6. Схемы должны представлять из себя единый графический объект (т.е. все графические элементы схемы должны быть сгруппированы).
7. Если в тексте имеются гиперссылки, их необходимо оформить как гиперссылки.
8. Список литературы и Интернет-ресурсов следует разместить в конце документа. Пункты нумеруются с 1. В тексте ссылки на литературу оформляются в квадратных скобках [1].

*Материалы, представленные в ненадлежащем виде, не рассматриваются.*

### **Условия Конкурса.**

1. Представленные материалы на Конкурс рассматриваются как согласие их авторов на открытую демонстрацию, публикацию, распространение, практическую реализацию с обязательным указанием авторства.
2. Права авторов на имя, на неприкосновенность материалов и их защиту от искажений сохраняются за авторами в полном объеме.
3. Выплата авторских гонораров в любой форме не предусмотрена.

### **Критерии оценки материалов Конкурса.**

1. Методическая грамотность при описании дидактической игры.
2. Соответствие содержания дидактической игры возрасту участников.
3. Оригинальность содержания дидактической игры.
4. Практическая ценность дидактической игры.

## Награждение.

По итогам Конкурса жюри определяет 1-го победителя и 3-х призёров в каждой возрастной номинации. Торжественное награждение победителей состоится на региональном этапе XXV Международных Рождественских чтений 7 декабря 2016 г.

## Приложение 1

### ЗАЯВКА

Название конкурса	Название организации	Населенный пункт	Электронная почта	ФИО	должность	телефон	Название работы