

## ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении областного конкурса  
”Компьютер. Образование. Интернет“

### 1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Настоящее Положение определяет цели и задачи областного конкурса ”Компьютер. Образование. Интернет“ (далее – Конкурс), условия его проведения, требования к участникам и работам, порядок их предоставления, сроки проведения Конкурса и действует до завершения всех конкурсных мероприятий.

1.2. Информация о проведении Конкурса публикуется на официальном сайте государственного учреждения дополнительного образования взрослых ”Витебский областной институт развития образования“ (<http://voiro.by/>) в разделе ”Мероприятия“ – ”Конкурсы“ – ”Областной этап республиканского конкурса ”Компьютер. Образование. Интернет“.

### 2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ КОНКУРСА

2.1. Цель Конкурса – повышение качества дошкольного, общего среднего, специального образования, дополнительного образования детей и молодежи посредством использования в образовательном процессе ИКТ, совершенствование информационно-технологической культуры педагогических работников.

2.2. Задачи Конкурса:

поддержание мотивации педагогических работников к самообразованию и использованию ИКТ в своей профессиональной деятельности;

совершенствование информационно-технологической культуры педагогических работников;

предоставление педагогам возможности для демонстрации своего творческого потенциала в сфере разработки и использования ИКТ;

распространение инновационного педагогического опыта в разработке и использовании ИКТ в образовательном процессе;

содействие развитию информационного образовательного пространства Витебской области;

создание условий для профессиональной и личностной самореализации педагогических работников;  
отбор лучших работ для участия в республиканском этапе Конкурса.

### 3. ОРГАНИЗАЦИЯ ПРОВЕДЕНИЯ КОНКУРСА

3.1. Организаторами Конкурса являются главное управление по образованию Витебского облисполкома и государственное учреждение дополнительного образования взрослых "Витебский областной институт развития образования". Организаторы Конкурса отвечают за строгое соблюдение правил проведения Конкурса, определяют организационный комитет Конкурса (далее – оргкомитет), состав которого утверждается приказом начальника главного управления по образованию Витебского облисполкома. Подготовку и проведение этапов Конкурса обеспечивают организаторы Конкурса.

3.2. Оргкомитет Конкурса:  
определяет критерии оценки конкурсных материалов;  
принимает заявки на участие в Конкурсе;  
формирует и определяет на основании поданных заявок состав участников Конкурса;  
определяет состав жюри;  
анализирует и обобщает итоги Конкурса.

### 4. УЧАСТНИКИ КОНКУРСА И УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ

4.1. В Конкурсе могут принимать участие отдельные педагогические работники, авторские коллективы педагогов и учащихся учреждений дошкольного, общего среднего и специального образования, дополнительного образования детей и молодежи, дополнительного образования взрослых, среднего специального и профессионально-технического образования, а также библиотекари учреждений общего среднего образования Витебской области.

4.2. К участию в Конкурсе не допускаются работы, отмеченные дипломами I, II, III степени областного и республиканского конкурса "Компьютер. Образование. Интернет" предыдущих лет.

4.3. Конкурсная работа может участвовать только в одной номинации.

4.4. Проекты могут быть оформлены на русском и (или) белорусском языках.

4.5. Проекты могут быть выполнены в любой программной среде.

4.6. При условии размещения проекта в сети Интернет в заявке обязательно указывается URL – электронный адрес проекта.

4.7. Материалы, представленные на Конкурс, не рецензируются и не возвращаются.

4.8. Участие в конкурсе является бесплатным.

## 5. НОМИНАЦИИ И КАТЕГОРИИ КОНКУРСА

5.1. Конкурс проводится по следующим номинациям и категориям:

- "Онлайн-учебное занятие" [Приложение 3];
- "Интерактивная лента времени" [Приложение 4];
- "Виртуальная экскурсия" [Приложение 5];
- "Динамическая карта" [Приложение 6];
- "Интерактивный плакат" [Приложение 7];
- "TravelBook ученика" ("Дневник путешественника")

[Приложение 8];

- "Ярмарка профессий" [Приложение 9].

5.2. Решением жюри Конкурса могут быть объявлены дополнительные специальные номинации.

5.3. Содержание проектов, участвующих в конкурсе, должно соответствовать действующей учебной программе дошкольного образования, учебным программам по учебным предметам, учебным программам факультативных занятий учреждений общего среднего образования, образовательной программе дополнительного образования детей и молодежи, образовательной программе дополнительного образования взрослых.

## 6. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ КОНКУРСА

6.1. Проведение Конкурса обеспечивает государственное учреждение дополнительного образования взрослых "Витебский областной институт развития образования".

6.2. Конкурс проводится в один (заочный) этап.

6.3. Для участия в конкурсе необходимо пройти электронную регистрацию (заявку) по ссылке <https://forms.gle/jFjjFkPjTTSpDiHVA> или на сайте государственного учреждения дополнительного образования взрослых "Витебский областной институт развития образования" по ссылке <https://voiro.by/деятельность/организационно-методическая-деятельность/конкурсы-олимпиады-выставки/конкурсы/кои>;

6.4. За достоверность предоставленной информации ответственность несет заявитель. Предоставленные данные являются конфиденциальными. Заявитель имеет право внести изменения

в анкетные данные или отозвать заявку на участие в Конкурсе не менее чем за 3 дня до истечения срока регистрации, отправив сообщение на электронную почту ([engolimp@post.voiro.by](mailto:engolimp@post.voiro.by)).

6.5. Сроки проведения Конкурса:

с 17 февраля по 17 марта 2026 года – регистрация участников Конкурса, загрузка материалов конкурсных работ в облачное хранилище участника, отправка оформленных работ и ссылок на материалы конкурсных работ участников на электронную почту ([engolimp@post.voiro.by](mailto:engolimp@post.voiro.by));

с 18 марта по 17 апреля 2026 года – подведение итогов Конкурса и публикация результатов Конкурса на сайте государственного учреждения дополнительного образования взрослых "Витебский областной институт развития образования" (<https://voiro.by>) в разделе "Мероприятия" – "Конкурсы" – "Областной этап республиканского конкурса "Компьютер. Образование. Интернет".

## 7. ПОРЯДОК ПРЕДОСТАВЛЕНИЯ МАТЕРИАЛОВ НА КОНКУРС

7.1. Материалы конкурсных работ сохраняются в облачном хранилище участника, [ссылка](#) на которые размещается в электронной форме, расположенной на сайте государственного учреждения дополнительного образования взрослых "Витебский областной институт развития образования" (<https://forms.gle/jFjjFkPjTTSpDiHVA>);

7.2. На Конкурс предоставляются следующие материалы:

заявка, которая заполняется в электронной форме, с обязательными ссылками на размещенный видеокейс и проект (<https://forms.gle/jFjjFkPjTTSpDiHVA>);

описание проекта объемом не более 5 страниц формата А4 и высылается на электронную почту ([engolimp@post.voiro.by](mailto:engolimp@post.voiro.by)), с указанием Ф.И.О. автора (авторов), названия работы, номинации.

Проекты, отправленные заказным письмом, не рассматриваются.

7.3. Видеокейс должен быть представлен в виде ролика длительностью не более 5 минут, который загружен на видеохостинг YouTube. Ссылка на ролик должна быть указана в соответствующем поле электронной заявки.

7.4. Видеокейс должен содержать:

название работы, указание на номинацию (категорию);  
фамилию, имя, отчество автора (авторов), должность, полное название учреждения образования, район, населенный пункт;  
актуальность разработки;  
цели и задачи работы;

краткое обоснование практической значимости разработки для использования в образовательном процессе;

фрагменты, элементы, материалы, модели, визуально подтверждающие информацию о содержании работы и др.;

минимальные требования к компьютерному оборудованию, программному обеспечению и перечень программных средств, использованных при разработке проекта.

При отсутствии видеореферата проект может быть направлен на доработку или снят с рассмотрения.

## 8. ПОРЯДОК ОЦЕНКИ РАБОТ КОНКУРСА

8.1. Итоги Конкурса и выбор победителей определяет жюри, которое включает педагогических работников государственного учреждения дополнительного образования взрослых "Витебский областной институт развития образования", педагогов-исследователей, педагогов-практиков, библиотекарей. Количественный состав жюри Конкурса устанавливается в количестве от 5 до 10 человек.

8.2. Жюри Конкурса утверждает критерии оценки конкурсных работ, оценивает конкурсные работы, определяет победителей Конкурса, информирует участников о результатах Конкурса, оформляет итоговую документацию, вносит предложения в оргкомитет Конкурса по награждению участников.

8.3. Решения жюри Конкурса принимаются на заседаниях жюри и оформляются протоколом. Жюри правомочно принимать решение, если на заседании присутствует не менее 2/3 утвержденного состава жюри. Решение считается принятым, если за него проголосовало более половины присутствующих на заседании членов жюри.

## 9. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ КОНКУРСНЫХ РАБОТ

9.1. При определении победителей Конкурса жюри руководствуется следующими критериями оценки работ:

Критерии оценки проекта в номинации "Онлайн-учебное занятие";  
Критерии оценки проекта  
в номинации "Интерактивная лента времени";

Критерии оценки проекта в номинации "Виртуальная экскурсия";  
Критерии оценки проекта в номинации "Динамическая карта";  
Критерии оценивания проекта

в номинации "Интерактивный плакат";  
Критерии оценивания проекта  
в номинации "TravelBook ученика" ("Дневник путешественника");

Критерии оценивания проекта  
в номинации "Ярмарка профессий".

При создании сайтов, необходимо руководствоваться инструктивно-методическим письмом Министерства образования Республики Беларусь от 02.08.2025 [”Об использовании современных информационных технологий в учреждениях общего среднего образования в 2025/2026 учебном году“](#).

## 10. АВТОРСКИЕ ПРАВА

10.1. Авторы, предоставившие работы на Конкурс, не преследуют коммерческих целей и дают согласие на свободное распространение работ в учреждениях образования Витебской области.

10.2. Предоставляя материалы на Конкурс, автор гарантирует, что: работа выполнена им лично (или в соавторстве);

имеет на нее исключительное право на момент подачи работы для участия в Конкурсе;

все цитирования, приведенные в работе, имеют ссылки на источники, иллюстрации, фото-, видео- и графические материалы содержат указания на первоисточники;

материалы, не имеющие ссылок на какие-либо источники, являются авторскими;

фотографии и авторские материалы несовершеннолетних размещены с согласия их родителей (законных представителей).

10.3. В случае зафиксированных грубых нарушений авторского права (т.е. заимствования чужих работ или их существенных фрагментов без ссылок на авторство) материалы к участию в Конкурсе не принимаются.

## 11. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСА

11.1. Победители Конкурса определяются жюри в соответствии с настоящим Положением.

11.2. Победители Конкурса награждаются дипломами I, II, III степеней главного управления по образованию в каждой номинации и категории. Жюри имеет право перераспределить количество дипломов-победителей между номинациями и категориями конкурса.

11.3. Список победителей заключительного этапа Конкурса утверждается приказом начальника главного управления по образованию Витебского облисполкома.

11.4. Оргкомитет обеспечивает распространение передового опыта участников Конкурса через их публикацию в информационно-методических вестниках, через выступления победителей Конкурса на повышении квалификации педагогических кадров и семинарах.

11.5. Работы победителей областного конкурса ”Компьютер. Образование. Интернет“, награжденные дипломами I, II, III степени главного управления по образованию, направляются для участия в Республиканском конкурсе.

к приказу начальника  
главного управления  
по образованию Витебского  
облисполкома  
**13.02.2026 № 82**

## СОСТАВ

организационного комитета  
областного конкурса  
”Компьютер. Образование. Интернет“

Председатель организационного комитета:

Бедняков В.И. – начальник отдела общеобразовательной подготовки главного управления по образованию Витебского облисполкома.

Заместитель председателя организационного комитета:

Волкова О.В. – проректор по научно-методической работе государственного учреждения дополнительного образования взрослых ”Витебский областной институт развития образования“.

Секретарь организационного комитета:

Ковалева О.В. – методист отдела информационно-аналитической работы государственного учреждения дополнительного образования взрослых ”Витебский областной институт развития образования“.

Члены организационного комитета:

Григорьев И.А. – начальник отдела информационно-аналитической работы государственного учреждения дополнительного образования взрослых ”Витебский областной институт развития образования“;

Остапюк О.В. – начальник отдела дошкольного и специального образования государственного учреждения дополнительного образования взрослых ”Витебский областной институт развития образования“;

Пикулик В.В. – начальник центра дошкольного, общего среднего, специального образования и экспертной деятельности государственного учреждения дополнительного образования взрослых ”Витебский областной институт развития образования“;

Сулим Н.В. – методист центра дошкольного, общего среднего, специального образования и экспертной деятельности государственного

учреждения дополнительного образования взрослых ”Витебский областной институт развития образования“;

Турбикова Я.А. – методист центра дошкольного, общего среднего, специального образования и экспертной деятельности государственного учреждения дополнительного образования взрослых ”Витебский областной институт развития образования“;

Петрова Н.З. – методист центра дошкольного, общего среднего, специального образования и экспертной деятельности государственного учреждения дополнительного образования взрослых ”Витебский областной институт развития образования“;

Лапунов С.В. – методист центра дошкольного, общего среднего, специального образования и экспертной деятельности государственного учреждения дополнительного образования взрослых ”Витебский областной институт развития образования“;

Федорченко Е.Н. – методист центра дошкольного, общего среднего, специального образования и экспертной деятельности государственного учреждения дополнительного образования взрослых ”Витебский областной институт развития образования“;

Небелюк В.В. – старший преподаватель кафедры педагогики, психологии, частных методик и менеджмента образования государственного учреждения дополнительного образования взрослых ”Витебский областной институт развития образования“;

Щуко Ю.А. – методист отдела информационно-аналитической работы государственного учреждения дополнительного образования взрослых ”Витебский областной институт развития образования“.

## Рекомендации по созданию проекта в номинации ”Онлайн-учебное занятие“

1. Проект в номинации ”Онлайн-учебное занятие“ должен включать цикл онлайн-учебных занятий, темы которых соответствуют учебным программам по учебным предметам или учебным программам факультативных занятий для учреждений образования, реализующих образовательные программы общего среднего образования.

2. Каждое онлайн-учебное занятие должно содержать следующие блоки:

тема;

результаты учебной деятельности учащихся на учебном занятии; видеофрагмент;

интерактивные упражнения; тестовые задания для самопроверки;

дополнительные материалы (при необходимости).

3. Требования к формулировке результатов учебной деятельности учащихся: Результаты учебной деятельности на каждом учебном занятии должны быть сформулированы с позиции учащихся. Например, ”правильно понимать термины...“, ”использовать понятия .... для ...“; ”знать...“; ”уметь ...“.

4. Требования к видеофрагменту:

4.1. Видеофрагмент должен содержать объяснение нового учебного материала педагогом.

4.2. Возможные форматы предъявления учебного материала в видеофрагменте: объяснение учебного материала с присутствием учителя в кадре; объяснение учебного материала с закадровым комментарием педагога.

4.3. Недопустимо чтение учебного материала из учебного пособия (за исключением литературных произведений).

4.4. Темп изложения учебного материала должен соответствовать возрастным особенностям учащихся.

4.5. В видеофрагменте не должно быть лишних пауз или движений (например, записывание предложения учителем на доске).

4.6. В видеофрагменте возможно использование презентаций с учетом следующих требований:

единый шаблон оформления презентаций в рамках одного раздела учебной программы;

отсутствие анимационных эффектов на слайдах презентации.

4.7. Рекомендуется использовать разнообразные приемы

вовлечения учащихся в учебно-познавательную деятельность (например, нажать на значок "пауза" и прочитать исторический документ, ответить на вопрос, найти информацию в учебном пособии и т. п.).

4.8. Продолжительность видеофрагмента:

для I–IV классов: 5–7 минут;

для V–VIII классов: 10–12 минут;

для IX–XI классов: 15–17 минут.

4.9. Единая заставка для всех видеофрагментов.

4.10. Отсутствие в кадре учащихся.

4.11. Технические характеристики видеофрагментов:

Формат файла: \*.mp4.

Соотношение сторон: 16:9.

Разрешение: 1080p: 1920x1080.

5. Требования к тестовым заданиям и интерактивным упражнениям:

5.1. В онлайн-учебное занятие могут быть добавлены интерактивные тренажеры, конструкторские онлайн-среды, онлайн-доски, иные задания, направленные на закрепление учебного материала.

5.2. Количество тестовых заданий к одному онлайн-учебному занятию – от 5 до 10.

5.3. Содержание тестовых/интерактивных заданий должно соответствовать учебной программе.

5.4. Задания (вопросы) должны быть четко сформулированы, не должны содержать двусмысленности. Задания должны предполагать однозначный ответ.

5.5. Целесообразно использовать разные виды заданий: единичный/множественный выбор правильного ответа, задание на установление соответствия, правильной последовательности, задание с кратким ответом и др.

5.6. Допустимо использование в формулировках вопросов/заданий мультимедийного контента (текста, изображений, аудио- и видеоматериалов).

6. Требования к дополнительным материалам:

Дополнительные материалы могут содержать ссылки на материалы (исторические документы, фрагменты литературных и художественных произведений, видеофильмов и др.) с учетом соблюдения авторских прав.

7. К проекту должны прилагаться методические рекомендации по его использованию в образовательном процессе.

## **Критерии оценки проекта в номинации "Онлайн-учебное занятие"**

1. Соответствие проекта требованиям к конкурсным работам.
2. Соответствие проекта цели и задачам Конкурса.
3. Актуальность конкурсной работы для системы образования.
4. Наличие структурно-содержательных блоков, предусмотренных номинацией:
  - тема учебного занятия;
  - результаты учебной деятельности учащихся на учебном занятии;
  - видеофрагмент;
  - интерактивные упражнения;
  - тестовые задания для самопроверки;
  - дополнительные материалы, необходимые для достижения результатов учебной деятельности учащихся.
5. Содержание учебных материалов:
  - соблюдение рекомендованных требований к учебным материалам;
  - соответствие содержания учебных материалов учебной программе по учебному предмету/учебной программе факультативного занятия;
  - соответствие изложения учебных материалов возрастным познавательным особенностям обучающихся;
  - соответствие изложения учебных материалов требованиям методики обучения учебному предмету;
  - соблюдение принципов научности, логичности изложения материала;
  - целесообразность используемых технологий, приемов обучения;
  - реализация разных приемов вовлечения учащихся в учебно-познавательную деятельность;
  - реализация межпредметных связей;
  - реализация основных дидактических функций учебного занятия (обучающей, мотивационной, воспитательной, развивающей, закрепления и контроля знаний).
6. Техническое исполнение:
  - соответствие разработки дизайн-эргономическим требованиям (дружественность интерфейса, удобство структуры и организации взаимодействия модулей и экранов, достаточность и удобство навигации и т. д.);
  - наличие поискового механизма в пределах электронного средства обучения;
  - соответствие разработки санитарным нормам, правилам и

гигиеническим нормативам;

- наличие интерактивных элементов.

7. Наличие положительных результатов использования представленного проекта в образовательной практике; обусловленность достигаемых образовательных результатов использованием ИКТ.

8. Возможность широкого использования проекта в образовательной практике.

### **Рекомендации по созданию проекта в номинации ”Интерактивная лента времени“**

1. Проект в номинации ”Интерактивная лента времени“ должен охватывать временной промежуток не менее 100 лет и содержать:

метки с информацией о произошедших событиях, явлениях, процессах (в хронологическом порядке);

текстовые пояснения, фото и иллюстрации, аудио- и видеоматериалы, анимации, а также гиперссылки на сторонние ресурсы;

перечень вопросов/интерактивных заданий, для ответа на которые нужно проанализировать материал, указанный на ленте времени. Вопросы/интерактивные задания могут относиться к одному учебному предмету или быть межпредметными.

2. На Интерактивной ленте времени должны быть установлены фильтры, которые позволяют показать или скрыть метки, относящиеся к одной смысловой группе. Например, если лента времени охватывает несколько исторических периодов, то возможно выделение меток только одного периода; с помощью разделения на группы можно соотнести мировые события и события, происходившие на территории отдельной страны, исторические события и события, касающиеся жизни одной исторической личности и т. п.

3. К проекту должны прилагаться методические рекомендации по его использованию в образовательном процессе.

## **Критерии оценки проекта в номинации "Интерактивная лента времени"**

1. Соответствие проекта требованиям к конкурсным работам.
2. Соответствие проекта цели и задачам Конкурса.
3. Актуальность конкурсной работы для системы образования.
4. Соблюдение требований, предусмотренных номинацией:
  - охват временного промежутка не менее 100 лет;
  - наличие меток с информацией о происходивших событиях, явлениях, процессах (в хронологическом порядке);
  - наличие текстовых пояснений, фото и иллюстраций, аудио и видеоматериалов, анимаций, а также гиперссылок на сторонние ресурсы;
  - наличие вопросов/интерактивных заданий, для ответа на которые нужно проанализировать материал, указанный на ленте времени.
5. Содержание учебных материалов:
  - соответствие содержания учебных материалов учебной программе по учебному предмету/учебной программе факультативного занятия;
  - реализация межпредметных связей;
  - реализация основных дидактических функций (обучающей, мотивационной, воспитательной, развивающей, закрепления и контроля знаний).
  - реализация разных приемов вовлечения учащихся в учебно-познавательную деятельность;
6. Техническое исполнение:
  - соответствие разработки дизайн-эргономическим требованиям (дружественность интерфейса, удобство структуры и организации взаимодействия модулей и экранов, достаточность и удобство навигации и т.д.);
  - наличие поискового механизма в пределах электронного средства обучения;
  - соответствие разработки санитарным нормам, правилам и гигиеническим нормативам;
  - наличие фильтров, которые позволяют показать или скрыть метки, относящиеся к одной смысловой группе.
7. Наличие положительных результатов использования представленного проекта в образовательной практике; обусловленность достигаемых образовательных результатов использованием ИКТ.
8. Возможность широкого использования проекта в образовательной практике.

### **Рекомендации по созданию проекта в номинации ”Виртуальная экскурсия“**

1. На Конкурс представляются разработки виртуальных экскурсий на культурно-исторические, природные, производственные объекты, изучение которых предусмотрено учебными программами по учебным предметам, учебными программами для факультативных занятий, или включенные в Перечень экскурсионных объектов и туристических маршрутов, рекомендованных для посещения обучающимися.

2. Конкурсный проект в номинации ”Виртуальная экскурсия“ может быть выполнен в следующих форматах:

- Виртуальная экскурсия в режиме 3D.
- Видеообзор.
- Виртуальная квест-экскурсия.

**Виртуальная экскурсия в режиме 3D** – это комбинация виртуальных туров (цилиндрических с углом обзора 360 градусов), при этом переход от одного тура к другому осуществляется через активные зоны, размещаемые непосредственно на изображениях. В каждый тур можно поместить видео, инфографику, текст, гиперссылки.

**Видеообзор** (видеоэкскурсия) – наглядный способ представления информации через видео (у зрителя создается эффект присутствия). Видеообзор может состоять из нескольких видеофрагментов, расположенных на одной веб-странице, и сопровождаться пояснительным текстом, гиперссылками, инфографикой и др.

**Виртуальная квест-экскурсия** представляет собой сюжетную экскурсию в игровой форме, во время которой экскурсанты выполняют познавательные задания под руководством виртуального гида. Осваивая игровое пространство, участники работают с источниками информации, учатся применять информацию в нестандартных ситуациях. Квест, как правило, предусматривает привлечение знаний из различных предметных областей. Виртуальная квест-экскурсия должна содержать интерактивные упражнения, тестовые задания, текстовый материал, мультимедийный контент (аудио- и видеофрагменты, изображения, анимированные объекты и др.).

3. Проект должен включать перечень вопросов/интерактивных заданий по изложенному в ходе экскурсии материалу. Вопросы/интерактивные задания могут относиться к одному учебному

предмету или быть межпредметными.

4. К проекту должны прилагаться методические рекомендации по его использованию в образовательном процессе.

## **Критерии оценки проекта в номинации "Виртуальная экскурсия"**

1. Соответствие проекта требованиям к конкурсным работам.
2. Соответствие проекта цели и задачам Конкурса.
3. Актуальность конкурсной работы для системы образования.
4. Соблюдение требований, предусмотренных номинацией:  
представление проекта в одном из предложенных форматов;  
наличие вопросов/интерактивных заданий по изложенному в ходе экскурсии материалу.
5. Содержание учебных материалов:
  - соответствие содержания экскурсии возрастным особенностям обучающихся;
  - соблюдение принципов научности, логичности изложения материала;
  - реализация межпредметных связей;
  - реализация основных дидактических функций экскурсии (обучающей, мотивационной, воспитательной, развивающей).
  - реализация разных приемов вовлечения учащихся в учебно-познавательную деятельность;
6. Техническое исполнение:
  - соответствие разработки дизайн-эргономическим требованиям (дружественность интерфейса, удобство структуры и организации взаимодействия модулей и экранов, достаточность и удобство навигации и т.д.);
  - наличие поискового механизма в пределах электронного средства обучения;
  - соответствие разработки санитарным нормам, правилам и гигиеническим нормативам.
7. Наличие положительных результатов использования представленного проекта в образовательной практике; обусловленность достигаемых образовательных результатов использованием ИКТ.
8. Возможность широкого использования проекта в образовательной практике.

**Рекомендации по созданию проекта  
в номинации ”Динамическая карта“**

1. Конкурсный проект в номинации ”Динамическая карта“ должен быть направлен на формирование у учащихся пространственных представлений, умений локализовать изучаемые события, явления, процессы на исторической, географической карте.

2. Проект должен включать:

текстовые пояснения, изображения и фотоиллюстрации, аудио- и видеоматериалы, 3D-панорамы, анимированные объекты, гиперссылки

на сторонние ресурсы;

перечень вопросов/интерактивных заданий по представленному на картематериалу.

3. Динамическая карта может содержать скрытую информацию, которую можно получить, выполнив на карте определенные действия (например, при наведении курсора на объект).

4. К проекту должны прилагаться методические рекомендации по его использованию в образовательном процессе.

## **Критерии оценки проекта в номинации ”Динамическая карта“**

1. Соответствие проекта требованиям к конкурсным работам.
2. Соответствие проекта цели и задачам Конкурса.
3. Актуальность конкурсной работы для системы образования.
4. Соблюдение требований, предусмотренных номинацией:
  - наличие текстового материала на динамической основе, инфографики, мультимедийного контента (аудио-, видеофрагменты, анимированные объекты и др.), 3D-панорамы, гиперссылки на сторонние ресурсы;
  - наличие перечня вопросов/интерактивных заданий по представленному на карте материалу.
- реализация приема ”Скрытая информация“.
5. Содержание учебных материалов:
  - соответствие содержания учебного материала учебной программе по учебному предмету/учебной программе факультативного занятия;
  - соответствие содержания учебного материала возрастным особенностям обучающихся;
  - соответствие учебного материала требованиям методики обучения учебному предмету;
  - соблюдение принципа научности;
  - реализация межпредметных связей;
  - реализация в содержании учебного материала основных дидактических функций (обучающей, мотивационной, воспитательной, развивающей, закрепления и контроля знаний, навигационной);
  - реализация разных приемов вовлечения учащихся в учебно-познавательную деятельность;
6. Техническое исполнение:
  - соответствие разработки дизайн-эргономическим требованиям (дружественность интерфейса, удобство структуры и организации взаимодействия модулей и экранов, достаточность и удобство навигации и т.д.);
  - наличие поискового механизма в пределах электронного средства обучения;
  - наличие интерактивных элементов;
  - соответствие разработки санитарным нормам, правилам и гигиеническим нормативам.
7. Наличие положительных результатов использования представленного проекта в образовательной практике;

обусловленность достигаемых образовательных результатов использованием ИКТ.

8. Возможность широкого использования проекта в образовательной практике.

### **Рекомендации по созданию проекта в номинации ”Интерактивный плакат“**

1. Проект в номинации ”Интерактивный плакат“ должен включать в себя текстовый, мультимедийный контент и активные элементы управления содержимым. Интерактивность обеспечивается за счет использования различных интерактивных элементов: ссылок, кнопок перехода, областей текстового или цифрового ввода и т.д.

2. В зависимости от объема учебного материала интерактивный плакат может быть одно- или многоуровневым. Одноуровневый плакат представляет собой рабочую область и набор различных интерактивных элементов. Содержание рабочей области изменяется в зависимости от состояния интерактивных элементов (нажатий кнопок, содержания полей ввода текста и т.д.). Многоуровневые плакаты строятся по следующей схеме: плакат первого уровня представляет собой меню, с помощью которого пользователь получает доступ к соответствующим компонентам. Каждый компонент в свою очередь может представлять собой как интерактивный плакат (одно- или многоуровневый), так и отдельный документ, интернет-страницу и т.д.

3. Проект должен содержать перечень вопросов/интерактивных заданий к материалу, представленному на плакате.

4. К проекту должны прилагаться методические рекомендации по его использованию в образовательном процессе.

## **Критерии оценивания проекта в номинации "Интерактивный плакат"**

1. Соответствие проекта требованиям к конкурсным работам.
2. Цели и задачи Конкурса.
3. Актуальность конкурсной работы для системы образования.
4. Соблюдение требований, предусмотренных номинацией:
  - наличие текстового, мультимедийного контента и активных элементов управления содержанием плаката;
  - обеспечение интерактивного режима через структурные элементы (кнопки/ссылки для перехода, области текстового или цифрового ввода и т. д.);
  - наличие перечня вопросов/интерактивных заданий по представленному на плакате материалу.
5. Содержание учебных материалов:
  - соответствие содержания учебного материала учебной программе по учебному предмету/учебной программе факультативного занятия;
  - соответствие содержания учебного материала возрастным особенностям обучающихся;
  - соответствие учебного материала требованиям методики обучения учебному предмету;
  - соблюдение принципа научности;
  - реализация межпредметных связей;
  - реализация в содержании учебного материала основных дидактических функций (обучающей, мотивационной, воспитательной, развивающей, закрепления и контроля знаний, навигационной, обобщения и систематизации учебного материала);
  - реализация разных приемов вовлечения учащихся в учебно-познавательную деятельность;
6. Техническое исполнение:
  - соответствие разработки дизайн-эргономическим требованиям (дружественность интерфейса, удобство структуры и организации взаимодействия модулей и экранов, достаточность и удобство навигации и т.д.);
  - наличие поискового механизма в пределах электронного средства обучения;
  - наличие интерактивных элементов;
  - соответствие разработки санитарным нормам, правилам и гигиеническим нормативам.
7. Наличие положительных результатов использования

представленного проекта в образовательной практике;  
обусловленность достигаемых образовательных результатов  
использованием ИКТ.

8. Возможность широкого использования проекта  
в образовательной практике.

## **Рекомендации к созданию проекта в номинации ”TravelBook ученика“ (”Дневник путешественника“)**

1. Электронный образовательный ресурс ”TravelBook ученика“ (далее – Ресурс) для учащихся I, II и III ступеней общего среднего образования разрабатывается с учетом Перечня экскурсионных объектов, рекомендуемых для посещения обучающимися в рамках проведения учебных и факультативных занятий, внеклассных мероприятий.

2. Ресурс должен соответствовать следующим техническим возможностям:

2.1. кроссбраузерность и кроссплатформенность (может быть выполнен в виде мобильного приложения);

2.2. должен предусматривать авторизацию:  
для пользователя ”Ученик“ авторизация включает обязательные поля: фамилия и имя (рекомендуется загрузка фото); учебный год (выбор), класс (выбор);

для пользователя ”Педагог“ авторизация включает обязательные поля: фамилия, имя, отчество (рекомендуется загрузка фото), учебный год (выбор), название учреждения образования, область (выбор);

2.3. в личном кабинете Педагог должен иметь возможность создать группу и добавить учащихся в эту группу для создания общей статистики;

2.4. синхронизация информации должна осуществляться в рамках группы, созданной Педагогом;

2.5. в личном кабинете Педагога и Ученика должна быть размещена карта с отметками посещенных объектов (маршрутов);

2.6. разработать маршрут и его визуализацию может Педагог и Учащийся. Педагог может создать маршрут экскурсии и поделиться им с участниками группы.

2.7. зарегистрированные участники должны иметь возможность добавлять к ключевым точкам маршрута мультимедийные объекты: текстовую и фотоинформацию (для подтверждения посещения объектов необходимо обеспечивать документальное свидетельство нахождения

на объекте: фотография на фоне достопримечательности, билет в местный музей и др.);

2.8. в Ресурсе, представленном на Конкурс, должны быть уже добавлены не менее трех маршрутов экскурсий (походов)

по культурно-историческим, природным, спортивным и иным объектам региона разработчика. Маршруты должны быть снабжены краткой информацией об этих объектах. Важным этапом маршрута должно быть выполнение учащимися интерактивных заданий, отражающих специфику маршрута. Задания могут быть представлены в виде теста, упражнения или игровой ситуации;

2.9. для организации обратной связи между учащимися и педагогом рекомендуется предусмотреть возможность рейтинговой оценки учащимися посещенных объектов и/или добавление ими текстового сообщения;

2.10. Обработка статистических данных:

2.10.1. для пользователя "Ученик" итоговый отчет представляет собой информацию со следующими полями:

дата посещения;

маршрут экскурсии/похода (с указанием основных объектов посещения).

Отчет можно создать за выбранный учащимся период: месяц, четверть, полугодие, год или произвольный период. Следует предусмотреть возможность экспорта отчета в текстовый или табличный документ;

2.10.2. для пользователя "Педагог" итоговый отчет представляет собой информацию со следующими полями:

дата посещения;

маршрут экскурсии/похода (с указанием основных объектов посещения);

список учащихся.

Отчет можно создать за выбранный педагогом период: месяц, четверть, полугодие, год или произвольный период. Следует предусмотреть возможность экспорта отчета в текстовый или табличный документ;

2.10.3. для пользователя "Ученик" рейтинговый отчет составляется по экскурсии (походу) с выставленным средним баллом по каждому посещенному объекту и добавленному текстовому комментарию;

2.10.4. для пользователя "Педагог" рейтинговый отчет составляется по экскурсии (походу) с добавлением списка учащихся и средним баллом по каждому посещенному объекту.

## **Критерии оценивания проекта в номинации "TravelBook ученика" ("Дневник путешественника")**

1. Соответствие проекта требованиям к конкурсным работам.
2. Реализация идеи кроссбраузерного, кроссплатформенного исполнения.

Наличие режимов:

- авторизации;
- функционирования личного кабинета;
- создания маршрута экскурсии;
- вставки мультимедийных объектов;
- осуществления обратной связи между учащимися и педагогом;
- обработки статистических данных;
- создания отчетной информации разных форматов и видов.

3. Наличие не менее 3 разработанных маршрутов экскурсий/походов по культурно-историческим, природным, спортивным и иным объектам региона с краткой информацией/описанием выбранных мест.

4. Техническое исполнение:

- соответствие разработки дизайн-эргономическим требованиям (дружественность интерфейса, удобство структуры и организации взаимодействия модулей и экранов, достаточность и удобство навигации и т. д.);

- наличие поискового механизма в пределах электронного средства обучения;

- наличие интерактивных элементов;

- соответствие разработки санитарным нормам, правилам и гигиеническим нормативам.

### **Рекомендации по созданию проекта в номинации ”Ярмарка профессий“**

1. В данной номинации будут рассматриваться видеоролики, которые популяризируют профессии рабочих, служащих и специалистов, по которым осуществляется обучение в учреждении образования, расположенном в регионе, в котором проживает разработчик.

2. Требования к видеоролику:

Формат файла: \*.mp4.

Соотношение сторон: 16:9.

Разрешение: 1280 x 720 или 1920x1080.

Продолжительность: не более 3 минут.

3. Видеоролик может включать следующую информацию:

востребованность профессии;

основные характеристики профессии;

история происхождения профессии;

интересные факты из ”жизни“ профессии; известные люди данной профессии;

качества, способности человека, требуемые для данной профессии;

карьерные перспективы рабочего или специалиста, наличие дальнейшей траектории обучения; социальные гарантии;

привлекательность учреждения образования и другое.

## **Критерии оценивания проекта в номинации ”Ярмарка профессий“**

1. Соответствие проекта требованиям к конкурсным работам.
2. Соблюдение требований к формату, разрешению, продолжительности, содержанию видеороликов, установленных в рекомендациях.
3. Соблюдение логичности изложения информации, ее полезность, достоверность, достаточность.
4. Техническое исполнение:
  - соответствие разработки дизайн-эргономическим требованиям (дружественность интерфейса, удобство структуры и организации взаимодействия модулей и экранов, достаточность и удобство навигации и т. д.);
  - наличие поискового механизма в пределах электронного средства обучения;
  - наличие интерактивных элементов;
  - соответствие разработки санитарным нормам, правилам и гигиеническим нормативам.
5. Возможность широкого использования проекта в образовательной практике.