

УТВЕРЖДЕНО  
Приказом Управления образования  
Администрации Суксунского  
городского округа  
от 27.11.2023 № 216

## **ПОЛОЖЕНИЕ**

### **о проведении муниципального этапа Всероссийского профориентационного технологического конкурса образовательных организаций, реализующих образовательные программы дошкольного образования, «ИКаРёнок» сезона 2024 года**

#### **I. Общие положения**

1.1. Настоящее положение определяет цели, порядок участия, организационное, методическое обеспечение, сроки проведения муниципального этапа Всероссийского профориентационного технологического конкурса образовательных организаций, реализующих образовательные программы дошкольного образования, «ИКаРёнок» (далее – Конкурс) для педагогов, воспитанников муниципальных образовательных организаций, расположенных на территории Суксунского городского округа и родителей (законных представителей).

В рамках реализации единой концепции проведения Всероссийского профориентационного технологического конкурса «Инженерные Кадры России» определена тематика сезона 2024 года: «Профессия рождается в семье».

1.2. Организаторами Конкурса на территории Суксунского городского округа являются:

Управление образования Администрации Суксунского городского округа, муниципальная ресурсная площадка поддержки детского технического конструирования Муниципальное дошкольное образовательное учреждение «Суксунский детский сад «Колосок», корпус 3.

#### **II. Цель Конкурса**

Цель Конкурса: приобщение детей дошкольного возраста к техническому творчеству; формирование сообщества педагогов и детей, занимающихся инновационной деятельностью, внедряющие новые формы работы, расширения сетевого взаимодействия образовательных организаций.

### **III. Задачи Конкурса**

Задачи Конкурса:

способствовать созданию условий для развития познавательного и творческого потенциала детей дошкольного возраста;

продолжать выявлять одарённых детей, склонных к изобретательской деятельности;

способствовать формированию виртуальной методической площадки и распространению педагогического опыта;

способствовать расширению сетевого взаимодействия образовательных организаций и промышленных предприятий;

способствовать формированию сообщества педагогов, занимающихся инновационной деятельностью.

### **IV. Участники Конкурса**

На Конкурс приглашаются:

педагоги, руководители проектов, методисты, заместители руководителей по учебной и воспитательной работе, руководители образовательных организаций, реализующие программы дошкольного образования,

с представлением индивидуального или коллективного педагогического опыта успешно реализованных образовательных и развивающих программ и проектов в работе с детьми дошкольного возраста и (или) педагогами;

команды в составе двух детей образовательных организаций (в возрасте от 5 до 7 лет), реализующих программы дошкольного образования, двух родителей (законных представителей), педагога, под руководством которого подготовлен проект.

### **V. Условия участия в Конкурсе**

5.1. Участие команд в Конкурсе осуществляется в очно-заочном формате.

5.2. У каждой команды должны быть название, эмблема и девиз, отражающее специфику представленного проекта и отрасли промышленности региона.

5.3. Образовательная организация, реализующая программы дошкольного образования может предоставить на конкурс одну команду из двух воспитанников, одного тренера и двух родителей (законных

представителей).

5.4. Конкурс проводится по двум номинациям:

для педагогов, руководителей команд - «Представление и защита педагогического опыта работы»;

для детей дошкольного возраста – конкурсные испытания по трем направлениям: «Паспорт проекта» (далее - «Инженерная книга»), командное выполнение заданий, представление и защита творческого проекта «Профессия рождается в семье».

5.5. Условия участия в конкурсном испытании представление и защита творческого проекта:

тема представления и защиты творческого проекта для детей дошкольного возраста сезона 2024 года «Профессия рождается в семье».

Выполняя работу над творческим проектом, команде необходимо:

- познакомиться с профессиями членов семьи (папы, мамы, бабушки, дедушки, тёти, дяди, брата, сестры и др.), сформировать представления о профессиях семьи и значимости труда;
- выбрать профессию, которую необходимо представить в творческом проекте;
- изучить технологические процессы, которые применяются в данной профессии;
- создать «проект профессии» - конструкцию с различными механизмами и электронными устройствами, приспособлениями, используемыми в профессии или теми, которые позволят автоматизировать работу в профессии.

Если есть возможность, привлечь в качестве партнёра проекта предприятие (организацию, компанию, индивидуального предпринимателя, самозанятого, мастера и т. п.), где работает член семьи.

Творческий проект должен быть мобилен для транспортировки.

Допускается использование различных образовательных конструкторов (приветствуются движущиеся механизмы, использование различных передач, датчиков), дополнительный и бросовый материал, бытовые предметы.

В конструкции должны присутствовать механизмы. Количество деталей конструктора в конструкции не ограничено. Не допускаются проекты, заявленные ранее на данный конкурс.

5.6. Условия участия в номинации «Представление и защита педагогического опыта работы»:

педагоги, администраторы, руководители проблемных и творческих групп проекта «Детский Техномир» могут представить авторские/авторизованные программы; игры и игровые пособия; опыт

работы по организации конкурсного движения с детьми, педагогами по техническому творчеству; формы работы

по развитию STEM – компетенций у детей дошкольного возраста по двум направлениям на выбор:

«Педагог ВТеме»;

«Ребенок ВТеме».

В направлении «Педагог ВТеме» может быть представлена система работы в отдельно взятой дошкольной образовательной организации по формированию профессиональных компетенций педагогов для работы с детьми, в том числе через развитие конкурсного движения в педагогическом сообществе, направленного на обогащение опыта по развитию технического творчества дошкольников; система преемственности «детский сад – начальная школа» для развития детского технического творчества.

В направлении «Ребенок ВТеме» может быть представлена система работы по эффективному использованию:

игр, игровых пособий;

образовательных модульно-тематических программ для развития детского технического творчества, основ алгоритмики и программирования; цифровых технологий (интерактивных, Web-конструирования и других) в техническом творчестве детей.

Участники могут раскрыть эффективные механизмы работы с группой/подгруппой детей в общем образовании (не зависимо от уровня их подготовленности); а также с детьми, проявляющими особый интерес к техничному творчеству; с детьми с ограниченными возможностями здоровья.

5.7. Участие педагогов в качестве судей муниципального этапа профориентационного технологического Конкурса регулируется следующими положениями:

5.7.1. в состав жюри на муниципальном этапе Конкурса входит педагог или привлечённый специалист, прошедший аттестацию и имеющий сертификат судьи, успешно прошедший тест на знание регламента проведения конкурсных испытаний, продемонстрировавший понимание критериев оценки команд; может войти педагог, имеющий опыт работы с детьми дошкольного и младшего школьного возраста.

## **VI. Сроки проведения Конкурса**

6.2. Муниципальный этап конкурса состоится 12 января 2024 года в муниципальном дошкольном образовательном учреждении «Суксунский детский сад «Колосок», корпус 3 (ул. Вишневая, 2) в 10.00 часов (форма проведения – очно-заочная).

## **VII. Порядок подачи заявок на участие в Конкурсе**

7.1. Заявки на участие в Конкурсе подаются по форме согласно Приложениям 1, 2 к настоящему Положению (далее – заявка):

по номинациям «Представление и защита педагогического опыта работы», Конкурсные испытания для детей направляют заявки на электронную почту - [kolokolchikdetskiisad@bk.ru](mailto:kolokolchikdetskiisad@bk.ru), МДОУ «Суксунский детский сад «Колосок», корпус 3 (ул. Вишневая, 2) с подписью и печатью руководителя до 15 декабря 2023 года.

Электронный вариант «Паспорта проекта» для оценивания членами жюри направить до 29 декабря 2023 года на электронную почту главного специалиста Управления образования Суксунского городского округа Муллахматовой Алины Асхатовны, [adm\\_alina@mail.ru](mailto:adm_alina@mail.ru).

«Паспорт проекта» команд всеми членами жюри Конкурса оцениваются заочно.

Оригинал «Паспорта проекта» в печатном виде в Word предоставляется на соревнование 12.01.2024 года.

Структура «Паспорта проекта» и критерии его оценки размещены в Приложении 3 к настоящему Положению.

В «Паспорте проекта» представляются этапы работы над проектом, содержательное описание проекта.

## **VIII. Номинации Конкурса**

Конкурс проводится по двум номинациям:

8.1. для педагогов, руководителей команд – «Представление и защита педагогического опыта работы» по направлениям на выбор, указанных в пункте 5.6. настоящего Положения (проходит в формате очно);

8.2. конкурсные испытания для детей (проходят в формате очно-заочно):

представление и защита творческого проекта «Профессия рождается в семье» – очно;

командное выполнение заданий – очно;

«Паспорт проекта» – заочно.

## **IX. Конкурсные испытания и критерии оценки**

9.1. Определение победителей среди детских команд по номинации конкурсные испытания производится, исходя из критериев оценки по трем испытаниям.

9.1.1. Конкурсное испытание и критерии оценки представления и защиты творческого проекта «Профессия рождается в семье».

На конкурс могут быть представлены модели «проекта профессии» - конструкции с различными механизмами и электронными устройствами, приспособлениями, используемыми в профессии или теми, которые позволят автоматизировать работу в профессии. Необходимо предложить своё видение того, как можно автоматизировать работу в профессии на предприятии, в организации, в индивидуальном предпринимательстве, в области культуры, науки, искусства. Для подготовки проектов можно использовать технологию решения изобретательных задач (далее – ТРИЗ).

**Представление и защита творческого проекта  
«Профессия рождается в семье» на муниципальном этапе – очно.**

<b>№</b>	<b>Критерии оценки проекта</b>	<b>Показатели</b>	<b>Макс. балл</b>
1	Соответствие тематике соревнований	0 – не соответствует; 1 - соответствует частично; 2 – соответствует полностью	2
2	Оригинальность идеи, творческий подход, целостность художественного образа, артистичность	0 – защиту проекта проводят в основном взрослые; 1 – защита проекта имеет больше реферативный характер, творческие элементы отсутствуют; 2 – проявления творчества, индивидуальности в проекте присутствуют; 3 – своеобразие, необычность, нестандартные исполнительские решения	3
3	Проект выполнен детьми с небольшой помощью тренера/взрослых (примерное соотношение работы детей – работы взрослых 50% на 50%)	0 – проект полностью выполнен взрослым; 1 – проект выполнен взрослым, некоторые декоративные элементы делали дети; 2 – проект делали взрослые, дети изготавливали некоторые механизмы и декорации (соотношение работы детей и взрослых не более 30% на 70%); 3 – проект разработан взрослыми и детьми в команде, многие механизмы придумали дети и	3

		реализовали их при помощи взрослых (примерное соотношение работы детей – работы взрослых 50% на 50%)	
4	Дети понимают, как работают механизмы в проекте	0 – не понимают; 1 – понимают частично (про некоторые не знают, объясняют своими словами); 2 – понимают полностью, при объяснении используют свои слова; 3 - понимают полностью, при объяснении используют термины	3
5	Дети демонстрируют понимание работы программ	0 – не понимают; 1 – понимают частично (знают значение некоторых элементов программы); 2 – понимают полностью, при объяснении используют термины; 3 – дети могут ответить на вопросы о том, как запрограммировать некоторые изменения в работе механизмов (например, «как сделать, чтоб мотор вращался быстрее?»)	3
6	Ответы на вопросы	0 – дети не смогли ответить на вопросы по проекту; 1 – команда ответила на самые простые вопросы по проекту; 2 – команда отвечает чётко, слажено, но не может ответить на вопросы, показывающие высокую степень понимания работы механизмов и программ; 3 – команда смогла чётко ответить на все вопросы жюри	3
7	Качество выступления на защите проекта (по 1 баллу за каждый критерий): артистичность; грамотная речь; речь чёткая, понятная	0 – нет ни одного критерия, далее – по 1 баллу за каждый критерий	3

8	Продолжительность защиты проекта не более 5 минут	0 – больше 5 минут 00 секунд; 1 – меньше или равно 5 минут 00 секунд	1
Общий балл:			21

9.1.2. Конкурсное испытание и критерии оценки командного выполнения заданий.

Командное выполнение заданий состоит из трех конкурсных заданий, направленных на развитие конструктивных навыков, внимания, памяти, логического мышления, творческого воображения, умения работать в команде.

#### 9.1.2.1. Задание № 1 «Алгоритмика»:

В конкурсном испытании участвуют только дети. В каждой команде до начала испытаний между детьми необходимо распределить роли «Оператор» и «Исполнитель».

Оборудование: 1 цветная карточка поля формата А4 (по полю будет перемещаться Лего-человечек), по 1 черно-белой карточке поля для каждой команды, простой карандаш и стирательная резинка для «Оператора», 1 фигурка Лего-человечка с поднятыми вперед руками для «Исполнителя».

Задача команды: «Оператор» за 1 минуту должен продумать маршрут от стартового красного флажка до клетчатого флажка «Финиш» и нарисовать карандашом его на черно-белой карте, а затем, отдавая команды «Исполнителю», за 3 минуты довести Лего-человечка по этому маршруту от старта до финиша. Лего-человечек в начале маршрута стоит на клетке с красным флажком, руки вытянуты по направлению полотна флажка. «Оператор» стоит спиной к «Исполнителю» и громко диктует команды, «Исполнитель» чётко выполняет команды с помощью фигурки Лего-человечка. Лего-человечек не может проходить сквозь препятствия, не может попасть в озеро или в реку.

Команды «Исполнителя»:

вперед <число> шагов – перемещение исполнителя на столько клеток вперед, сколько шагов указано (например, вперёд 2 шага);

поворот направо – поворот исполнителя на 90° вправо, находясь в той же клетке;

поворот налево – поворот исполнителя на 90° налево, находясь в той же клетке.

В испытании участвуют все команды друг за другом, очередность участия определяется жеребьёвкой в начале конкурсного испытания. Ведётся видеозапись выполнения задания каждой командой. Все команды



используют одинаковое поле.

Ход конкурсного испытания:

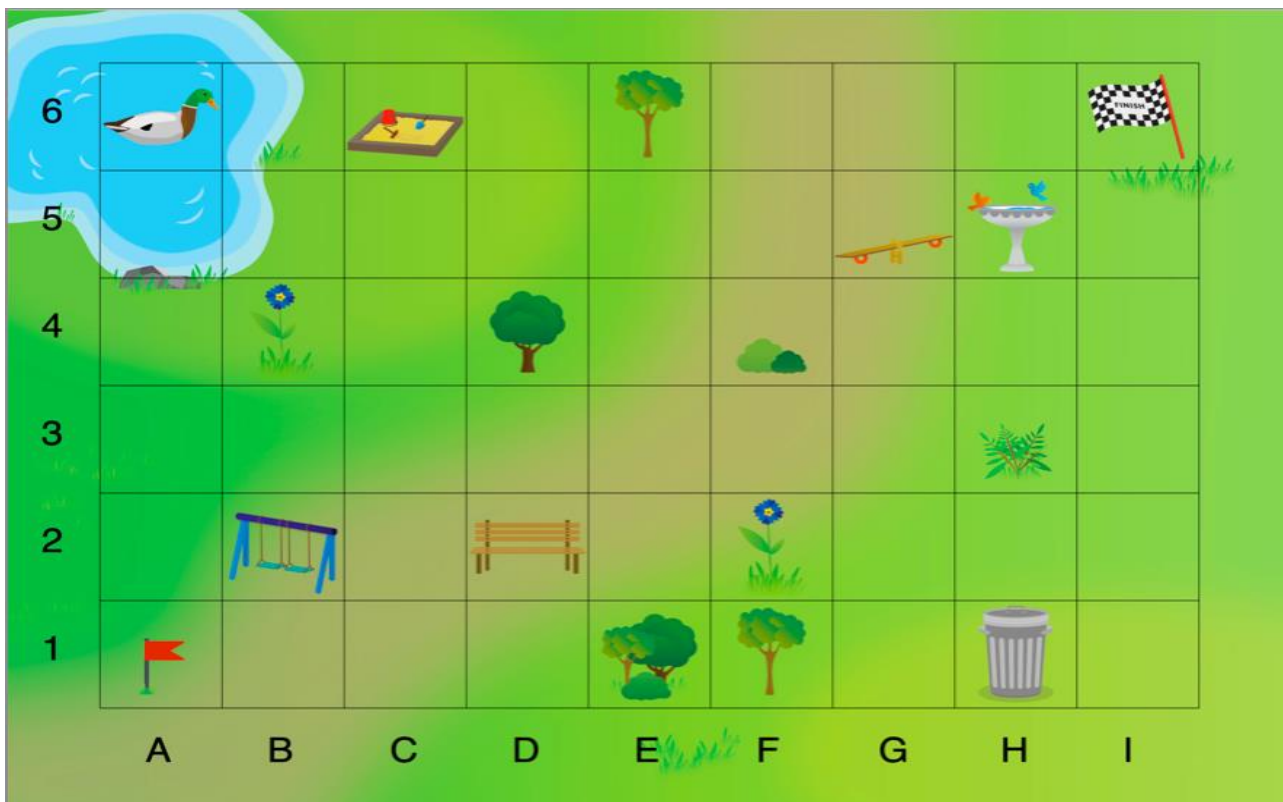
1. «Оператор» получает черно/белую распечатку карты с названием своей команды, карандаш и резинку. Помощник судьи засекает время. За 1 минуту «Оператор» рисует маршрут на карте движения от флажка «Старт» до флажка «Финиш».

2. «Исполнитель» команды получает цветную карту и Лего-человечка, устанавливает Лего-человечка на красный флажок старта руками по направлению полотнища флага и говорит: «Готов!»

3. «Оператор» встаёт за спиной «Исполнителя» спиной к нему (дети смотрят в разные стороны) и говорит: «Готов!». Помощник судьи проверяет, что «Исполнитель» правильно установил Лего-человечка, говорит: «Начали» и засекает время. «Оператор» диктует «Исполнителю» команды, «Исполнитель» перемещает по этим командам по полю Лего-человечка. После последней команды «Оператор» говорит: «Готово! Исполнитель на Финише».

4. Помощник судьи фиксирует время выполнения задания и клетку, на которой «Исполнитель» остановился. Далее для выполнения задания приглашается следующая команда.

Пример поля:



5. На конкурсном испытании «Алгоритмика» будет использовано 3 карты (дети могут по ним готовиться заранее), перед началом испытания проводится жеребьёвка, какая из 3-х карт будет на испытании.

### Критерии оценки конкурсного задания «Алгоритмика»

№	Критерии	Максимальный балл	Балл
1	2	3	4
1	Правильность маршрута	5 – «Исполнитель» точно выполнил все команды «Оператора», прошёл по всему маршруту и остановился на точке «Финиш»; 3 – «Исполнитель» точно выполнил все команды «Оператора», прошел по всему маршруту, но прошел сквозь точку «Финиш» («Оператор» ошибся в числе шагов на последнем этапе) или на каком-то этапе маршрута Лего-человечек двигался не руками вперёд. 0 – «Исполнитель» не дошёл до точки «Финиш» (сбился с маршрута), или «Исполнитель» не выполнил команды «Оператора» и при этом пришёл к Финишу, или «Исполнитель» прошёл сквозь препятствие или через водоём (озеро, речку)	5
2	Правильность работы «Исполнителя»	2 – «Исполнитель» точно выполнил все команды «Оператора» (даже если в результате пришёл не туда); 0 – «Исполнитель» неверно выполнил команды «Оператора» (даже если пришёл в точку «Финиш»)	2
3	Скорость выполнения	1 – путь пройден за отведённое время (3 минуты); 0 – время в 3 минуты превышено	1
4	Работа в команде	2 – работу выполняли совместно, слаженно; 1 – несогласованность действий в команде; 0 – работу выполнял один участник	2
Общий балл:			10

#### 9.1.2.2. Задание № 2 «Механика».

Оборудование: конструктор LEGO WeDo или WeDo 2.0 без электронных компонентов или конструктор «Простые механизмы» на каждую команду. Видеоролик длительностью 8–15 секунд с демонстрацией механизма.

Задача команды: из предложенного набора деталей конструктора LEGO необходимо за 10 минут сконструировать модель технического устройства, показанного на видео, а затем продемонстрировать его работу

судьям.

В испытании участвуют все команды одновременно. На столе у команд находится их набор LEGO и флажок. Ведущий показывает видеоролик. Команды одновременно начинают сборку по сигналу судьи. Когда модель построена, надо поднять флажок, сказать «**ГОТОВО!**» – сигнал о завершении выполнения задания.

На конкурсном испытании «Механика» будет использовано одно из 6 видео (дети могут по ним готовиться заранее), перед началом испытания проводится жеребьёвка, какое из 6-ти видео будет на испытании.

### Критерии оценки конкурсного задания «Механика»

№	Критерии	Максимальный балл	Балл
1	2	3	4
1	Внешний вид устройства соответствует показанной модели	2 – по внешнему виду однозначно опознаётся устройство, показанное на видео; 1 – устройство не удаётся опознать однозначно, сходство с видео частичное; 0 – внешний вид устройства совсем не похож на устройство, которое было на видео	2
2	Работа механизма и прочность конструкции	2 – механизм работает хорошо и правильно, конструкция прочная; 1 – механизм работает с перебоями или (и) конструкция недостаточно прочная; 0 – механизм не работает или механизм распался на части при демонстрации	2
3	Сложность конструкции	2 – в конструкции присутствуют сложные механизмы (например, механические передачи); 1 – в конструкции присутствуют простые механизмы или сложная схема сборки; 0 – конструкция предельно простая, нет никаких сложных элементов.	2
4	Скорость выполнения	1 – модель сделали за отведённое время (10 минут); 0 – модель собирали больше 10 минут	1
5	Работа в команде	2 – работу выполняли совместно, слаженно; 1 – несогласованность действий в команде; 0 – работу выполнял один участник	2
Общий балл:			9

#### 9.1.2.3. Задание № 3 (совместно с родителями (законными

представителями): «Физика в игрушках» – проектное задание «Картон-мобиль» (далее – «Картон-мобиль»).

Конкурсное задание: из предложенного перечня материалов изготовить (собрать) действующий макет подвижного механизма «Картон-мобиль», способного без вмешательства команды и посторонних людей, после объявленного судьёй старта, проехать по соревновательному полю от линии «Старт» до «Финиша» и набрать как можно большую сумму баллов за пересечение линий и финишных отметок.

Команды - участники конкурса: два ребёнка в возрасте 5–7 лет, двое взрослых-наставников (родители или законные представители).

Оборудование: на соревнования каждая команда привозит перечень материалов, обязательных для выполнения задания «Картон-мобиль». Рекомендуемое оборудование может использоваться командами по желанию. При создании модели не обязательно использовать всё оборудование, перечисленное в списке, но команда привозит весь перечень обязательного оборудования на соревнования.

Обязательное оборудование (материалы и инструменты) для создания модели «Картон-мобиль»:

1. Листы гофро-картона формата А4 – 5 шт.
2. Картон белый плотный формата А4 – 5 шт.
3. Картон цветной плотный формата А4 – 5 шт.
4. Резинки для денег – 20 шт.
5. Угольник ученический – 1 шт.
6. Линейка ученическая длиной 30 или 40 см – 1 шт.
7. Карандаш простой – 4 шт.
8. Стирательная резинка – 2 шт.
9. Набор маркеров (4–6 цветов) – 1 упаковка
10. Двухсторонний скотч – 1 шт.
11. Малярный скотч – 1 шт.
12. Скотч – 1 шт.
13. Клеящий карандаш – 2 шт.
14. Ножницы канцелярские – 4 шт.
15. Циркуль – 1 шт.
16. Деревянные шпажки – 20 шт.
17. Палочки от мороженого – 4 шт.

Дополнительное оборудование (материалы и инструменты) для декорирования «Картон-мобиля»:

1. Лист с напечатанной эмблемой (эмблемами) команды формата не более А4 – 1 шт.,
2. Гофрированная бумага (листы размером 20 x 10 см) – 3 шт.

3. Обёрточная бумага (листы размером 20 x 10 см) – 3 шт.

4. Декоративные элементы: ленты, пайетки, бантики – не более 30 шт.

При пересечении «Картон-мобилем» каждой горизонтальной линии на поле из 5-ти линий команде начисляется по 5 очков, при пересечении линии «Финиш» и прохождения до финишных отметок (20, 40, 60, 80 или 100) к начисленным очкам прибавляется количество очков (2, 4, 6, 8 или 10 соответственно). По окончании практической части конкурса участники ранжируются в зависимости от набранных очков. Помимо набранных очков, регистрируется время прохождения поля. При равном количестве очков побеждает команда, прошедшая дистанцию за наименьшее время.

### Критерии оценки конкурсного задания «Картон-мобиль»

№	Критерии оценивания	Максимальный балл	Балл
1	2	3	4
1	Баллы за прохождение поперечных меток на поле	0 баллов – модель не пошла, 5 баллов, 10 баллов, 15 баллов, 20 баллов, 25 баллов	25
2	Балл за прохождение до финишных отметок	0 баллов – модель не дошла до финишных отметок, 2 балла, 4 балла, 6 баллов, 8 баллов, 10 баллов	10
3	Дизайн	0 баллов – элементы творчества не прослеживаются; 1 балл – есть интересные решения, подошли к оформлению творчески; 2 балла – дизайн раскрывает идею и функциональность модели	2
4	Время прохождения поля	Фиксируется, имеет значение только при одинаковом числе баллов по п.п. 1-2 Команда, имеющая первое время, получает + 1 балл	1
5	Работа в команде	2 - работу выполняли совместно, слаженно; 1 - несогласованность действий в команде; 0 - работу выполняли только родители.	2
Общий балл:			40

Описание поля для проведения практической части конкурса: в качестве поля может быть использована любая ровная поверхность (пол, стол и пр.), имеющая габаритные размеры (ДхШ) 2500x2000 мм, на которую

настиляется баннер (ДхШ) 2500х2000 мм с нанесённой разметкой. Линия старта располагается на расстоянии 300 мм от длинного начала баннера, затем каждые 300 мм нанесены 5 линий, пересечение которых приносит команде 5 дополнительных баллов. На расстоянии 300 мм от конца баннера находится зона финиша, которая вертикально разделена на промежутки на расстоянии 180 мм друг от друга с указанием финишных отметок. Каждые промежутки имеют свою цену 2, 4, 6, 8 или 10 баллов.

Допускается разметка имеющихся баннерных полей по образцу разметки поля для данного задания.

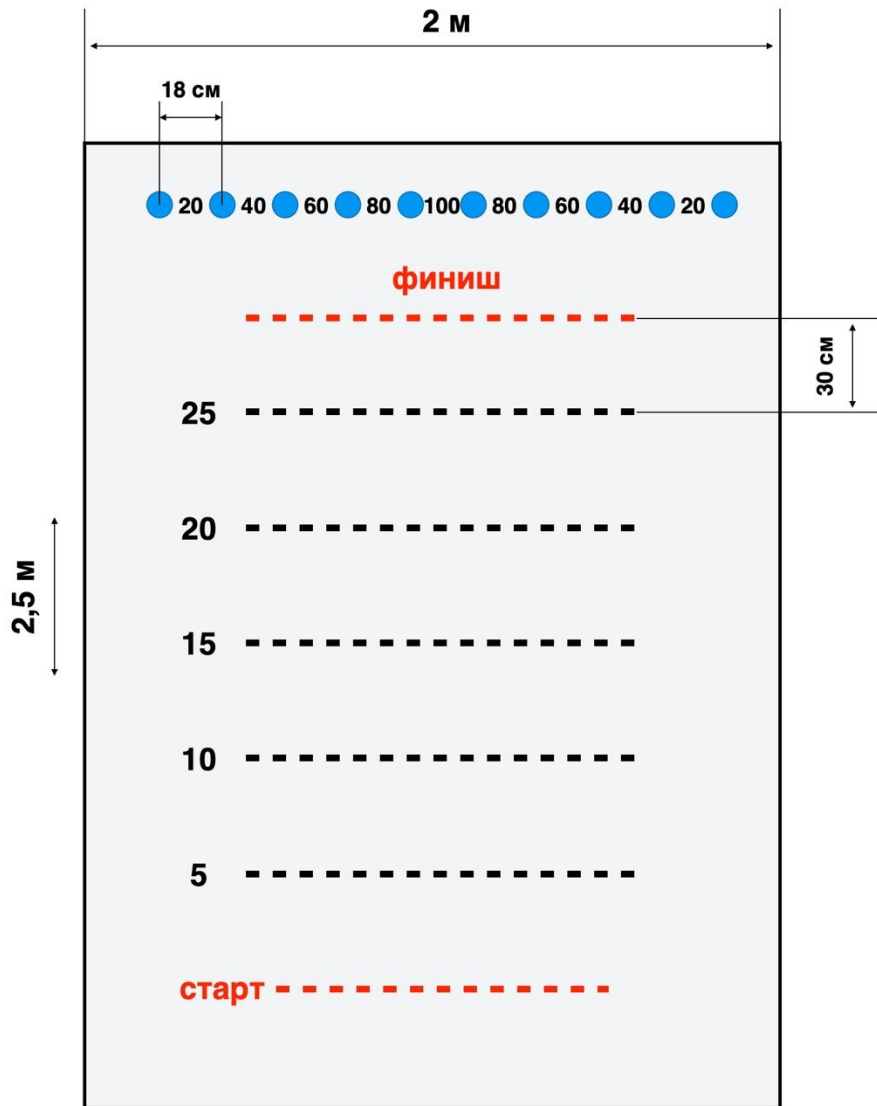
Правила выполнения конкурсного задания:

1. На сборку «Картон-мобиль» отводится 20 минут.
2. Для изготовления (сборки) «Картон-мобиль» командам необходимо использовать привезённый командой обязательный набор оборудования «Картон-мобиль». Использование набора дополнительного оборудования не является обязательным, он может использоваться по желанию участников. Наборы основного и дополнительного оборудования проверяются перед выполнением задания на целостность комплектации. **Внимание!** При сборке модели взрослые участники конкурса обеспечивают безопасное использование материалов и инструментов детьми!

Регламент проведения практической части конкурсного задания (движение по полю):

1. На выполнение практической части задания отводится 3 минуты или 3 попытки (что закончится раньше). Результат команды определяется по лучшей попытке.
2. «Картон-мобиль» устанавливается перед линией «Старт».
3. Судья даёт команду «На старт, внимание, марш!» и начинает отсчёт общего времени выполнения задания/количества попыток и времени попытки.
4. Участник команды запускает «Картон-мобиль» для его проезда по полю.
5. Ответственное лицо фиксирует результаты - пройденное расстояние (последнюю горизонтальную метку), финишную отметку (если пересек финишную черту и зону финиша с отметками баллов), время прохождения поля.

### Поле для игры «Картон-мобиль»



#### 9.1.3. Конкурсное испытание «Инженерная книга» и критерии оценки.

«Инженерная книга» – этапы работы над проектом, содержательное описание проекта. Инженерные книги команд судьями Конкурса оцениваются заочно до начала конкурсных испытаний.

«Инженерная книга» предоставляется для оценки в электронном виде. Представляет из себя «летопись проекта» – отражает этапы работы над проектом, заполняется от имени детей, педагогом совместно с детьми, родители могут быть также привлечены по желанию. При оформлении «Инженерной книги» можно использовать карандаши, краски, фломастеры, аппликации, фотографии и другие дополнительные материалы. В книге допускается использование QR-кодов для ссылок на дополнительные материалы по работе над проектом (видеоролики с занятий, экскурсий, презентаций проекта, фотографий с занятий и др.), дополнительно в «Инженерной книге» должны быть представлены схемы и идеи детей,

должны отражаться все этапы работы над проектом. Эти страницы (сканы оригиналов) должны быть добавлены в конце в качестве приложения.

Размер «Инженерной книги»:

основная часть с описанием проекта – от 7 до 20 страниц,

приложение с работой детей – от 5 до 15 страниц.

На титульном листе указывается полное наименование образовательной организации, фамилия, имя, отчество разработчиков, должность педагога, наименование проекта. На 2-м листе книги размещается фотография готового проекта.

9.2. Определение победителей среди педагогов, руководителей команд по номинации «Представление и защита педагогического опыта работы» будет производиться исходя из критериев оценки:

### **Критерии представления и защиты педагогического опыта**

<b>№</b>	<b>Критерий</b>	<b>Балл</b>
1	2	3
1	Актуальность, потенциальная ценность работы	от 0 до 3
2	Степень новизны, вносимой в существующую практику	от 0 до 5
3	Определение целей и задач работы	от 0 до 3
4	Наличие четко прослеживаемой системы работы, взаимосвязь и взаимное дополнение ее направлений, видов и форм	от 0 до 5
5	Теоретическая обоснованность используемых в работе существующих концепций, идей и т.д.	от 0 до 3
6	Практическая значимость - реальный эффект, получаемый в результате внедрения данной разработки	от 0 до 5
7	Тиражируемость материалов	от 0 до 3
	<b>Общий балл:</b>	<b>27</b>

9.3. Правила проведения конкурсных испытаний для детских команд:

за соблюдением регламента соревнования и правил проведения испытаний оргкомитетом назначаются ответственные лица и помощники судей;

в зоне проведения конкурсного испытания 1–3 разрешается находиться участникам команд, членам оргкомитета, судьям и помощникам судей при условии соблюдения определенных требований;

руководители команд, родители и зрители во время проведения



конкурсных испытаний 1–2 в зону конкурсных испытаний не допускаются;

в зоне проведения конкурсных испытаний на каждый стол для выполнения испытаний 1–3 кладётся табличка с названием команды; также у каждого стола стоят помощники судей для фиксации времени выполнения испытаний и фотографирования результатов выполнения заданий;

по окончании каждого испытания руководители команд заходят в зону конкурсных испытаний и знакомятся с результатами работы своих команд, правильностью выполнения заданий;

время окончания выполнения задания конкурсного испытания № 1, 2 фиксируется помощниками судей по сигналу участника: произносится слово «готов» и поднят флажок «ИКаРёнок», затем время окончания выполнения задания сообщается судьям;

после сигнала об окончании выполнения задания участнику запрещено вносить изменения и дополнения в модель;

штрафные баллы начисляются в соответствии с правилами соревнований;

судья вправе дисквалифицировать участника за оскорбительное поведение по отношению к другим участникам или за неаккуратное отношение к деталям конструктора участников других команд.

#### 9.4. Требования к детским проектам, представленным на конкурс:

проекты, представленные на конкурс, могут быть собраны из любого конструктора с использованием дополнительных материалов;

конструкция, представленная на конкурс, не должна превышать размеров 1 квадратный метр (габаритные размеры длина, ширина, высота не более 1 м x 1 м x 1 м);

должна соблюдаться тема проекта «Профессия рождается в семье»;

не допускаются проекты, заявленные ранее;

оргкомитет Конкурса оставляет за собой право отклонить конкурсные заявки и материалы, не соответствующие требованиям и поданные позднее указанного срока, указанного в пункте 7.1 настоящего Положения;

«Инженерные книги», поступившие на Конкурс, авторам не возвращаются, и не рецензируются, организаторы Конкурса оставляют за собой право некоммерческого использования присланных на Конкурс работ.

## **Х. Порядок подведения итогов Конкурса и определение победителей и призеров**

### 10.1. Система подсчета баллов:

за каждый этап и выполненные конкурсные испытания («Паспорта проекта», представление и защита творческого проекта «Профессия рождается в семье», командное выполнение заданий в соответствии с

критериями, указанными в разделе IX настоящего Положения, судьи выставляют баллы в Протокол;

в конкурсных испытаниях представление и защита творческого проекта «Мобильность проекта в объекте», «Паспорта проекта», командное выполнение заданий победитель определяется по наибольшему результату (баллов), согласно пунктам 9.1.1, 9.1.2, 9.1.3 настоящего Положения;

#### 10.2. Подведение итогов Конкурса.

Подведение итогов муниципального этапа Конкурса состоится 16.01.2024 года в МДОУ «Суксунский детский сад «Колосок», корпус 3 по ул. Вишневая,2.

**Жюри утверждает три призовых места в каждом испытании:** представление и защита творческого проекта «Профессия рождается в семье», «Паспорт проекта», командное выполнение заданий: «Алгоритмика», «Механика», «Картон-мобиль» и получают дипломы победителей муниципального этапа.

Остальные команды получают сертификаты участника муниципального этапа «ИКаРёнок» сезона 2024 года. Детям вручаются учредительные призы (подарки).

В номинации «Представление и защита педагогического опыта работы» жюри утверждает три призовых места: 1,2,3. Победителями становятся педагоги, набравшие наибольшее количество баллов и награждаются дипломами, остальные - сертификатами участника.

10.3. Информация о победителях и призерах Конкурса будет размещена на сайте Управления образования Администрации Суксунского городского округа, сайте ДОУ, являющегося организатором Конкурса.

ФОРМА

**ЗАЯВКА**

**на участие в муниципальном этапе конкурса «ИКаРёнок» сезона 2024 года  
по номинации конкурсных испытаний**

№ п/п	Наименование муниципального/ городского округа Пермского края	Полное наименование дошкольной образовательной организации	Участники команды			Родители (ФИО), сотовый телефон
			Фамилия, имя, отчество ребенка, возраст (число, месяц, год рождения)	Фамилия, имя, отчество ребенка, возраст (число, месяц, год рождения)	Фамилия, имя, отчество руководителя проекта, должность, электронный адрес, сотовый телефон	
1	2	3	4	5	6	7
Ссылка на «Инженерную книгу», размещённую на облачном сервисе в сети Интернет						

Контактная информация (обязательно для заполнения):

Юридический адрес ДОУ:

Телефон:

E-mail:

Руководитель ДОУ

Подпись

Печать

Приложение 2  
к Положению муниципального этапа  
«ИКаРёнок» сезона 2024 года

ФОРМА

### ЗАЯВКА

на участие в муниципальном этапе конкурса «ИКаРёнок» сезона 2024 года  
по номинации «Представление и защита педагогического опыта работы»

№ п/п	Наименование муниципального/городского округа Пермского края	Полное наименование дошкольной образовательной организации	Фамилия, имя, отчество педагога	Должность, сотовый телефон, электронный адрес	Номинация	Тема выступления
1	2	3	4	5	6	7

Контактная информация (обязательно для заполнения):

Юридический адрес ДОО:

Телефон:

E-mail:

Руководитель ДОО

Печать

Подпись

### КРИТЕРИИ

#### оценки и структура «Паспорта проекта» (Инженерной книги)

Структура инженерной книги	Критерии оценки проекта	Показатели	Балл
1	2	3	4
Идея и общее содержание проекта	Соответствие тематике соревнований и тематике Конкурса	0 – не соответствует; 1 - соответствует частично; 2 – соответствует полностью.	2
	Подробность описания, содержательность работы по проекту	0 – в работе отсутствует раздел «Приложение» с идеями и схемами, которые сделали дети; 1 - в работе плохо просматривается структура, она носит реферативный характер или отсутствуют один или несколько основных разделов, 2 - содержание проекта подробно описано и хорошо структурировано, работа имеет форму проекта.	2
История вопроса и существующие способы решения, выбор оптимального варианта исполнения	Обоснование значимости, актуальности и востребованности проектируемого результата	0 - изучение вопроса не является актуальным в настоящее время или актуальность проекта не понятна; 1 - представленная работа отражает некоторую актуальность, но данный вопрос не нашёл систематического отражения в проекте; 2 - проект уникален, хорошо продуман, имеет реалистичное решение, демонстрирует творческое мышление участников и будет востребован; 3 – проект востребован, уникален, приведено обоснование значимости развития проекта в регионе команды, проект отражает вектор развития территории.	3

	Учет специфики региона (региональный компонент)	<p>0 – в проекте не отражена региональная специфика;</p> <p>1- в проекте не в полной мере отражено своеобразие региона; в продуктивной деятельности детей не отражено или отражено частично;</p> <p>2 – в проекте отражено своеобразие региона, однако это никак не связано со стратегией развития региона; региональная специфика отраслей промышленности, культуры не в полной мере отражена в продуктивной деятельности детей;</p> <p>3 - в проекте отражено своеобразие региона (природно-экологическое, географо-демографическое, этническое, национальное, историческое), есть связь со стратегией развития региона; региональная специфика отраслей промышленности, культуры отражена в продуктивной деятельности детей.</p>	3
Описание процесса подготовки проекта	Комплексное исследование и решения на основе исследования	<p>0 - исследование проводилось фиктивно; детям были предложены варианты готовых решений;</p> <p>1 - наличие в проекте описания проблем, встретившихся в ходе работы над проектом и их решения;</p> <p>2 – командой была продемонстрирована высокая степень изученности материала при подготовке к проекту, были указаны источники, используемые в процессе решения задач проекта, были четко и ясно сформулированы результаты исследования. Результаты представлены как в основном разделе книги, так и в «Приложении»</p>	2
	Разнообразие форм организации и	0 – педагог создал проект сам, дети лишь пассивные	2

	методов обучения с воспитанниками	<p>исполнители; или прослеживаются консервативные, учебно-дисциплинарные методы обучения; дети малоактивны в проектной деятельности, велика роль педагога;</p> <p>1- в проекте используются разнообразные методы и формы в соответствии с ФГОС ДО, но они не направлены на зону опережающего развития;</p> <p>2 - представленный в проекте материал направлен на активное развитие познавательных способностей детей, приобретение новых знаний по теме. Это находит свое отражение в продуктивных видах деятельности - дети участвуют в образовательных мини проектах, тематических праздниках и т.д.</p>	
	Взаимодействие с предприятиями, социальными партнерами	<p>0 – социальные партнёры не привлекались;</p> <p>1 - в проекте указаны социальные партнеры (1-2 организации / предприятия), описаны 1-2 формы взаимодействия, формы взаимодействия пассивные;</p> <p>2 – в проекте указаны разные формы взаимодействия с партнёрами, включая экскурсии и общение со специалистами, количество партнёров 2-3;</p> <p>3 - в проекте представлены разнообразные формы взаимодействия с предприятиями / социальными партнерами (количество партнёров 3 и более), с кратким описанием, фотографиями, результатами по итогам взаимодействия - что нового узнали дети.</p>	3
Технологическая часть проекта	Инженерное решение, описание конструкций	0 – конструкции взяты из готовых схем к наборам,	3

		<p>описания отсутствуют;</p> <p>1- конструкции повторяют готовые решения (возможно - с небольшими изменениями), имеются фотографии и описание;</p> <p>2 - в конструкции проекта использовались интересные инженерные решения, но недостаточно полно отображена информация о них в инженерной книге;</p> <p>3 - в конструкции проекта использовались яркие инженерные решения, проект демонстрирует эффективность использования все возможных механических элементов. Основные механизмы сопровождаются схемами, фотографиями, с указанием дополнительного материала и деталей используемых конструкторов.</p>	
	Программирование	<p>0 – в проекте нет программируемых моделей;</p> <p>1 - модель программируемая, но в проекте нет описания программы и пояснений;</p> <p>2 - проект работает с небольшим вмешательством человека, имеется скриншот программы, описание частично;</p> <p>3 - в проекте имеется описание составленной программы, описан принцип работы. Собранное устройство работает автономно, либо с небольшим вмешательством человека.</p> <p>Роботы принимают решения на основе данных, полученных с датчиков.</p>	3
Дизайн и оформление	Инженерная книга сделана совместно педагогом с детьми	<p>0 – книга сделана только педагогом, работы детей нет;</p> <p>1 – книга оформлена с позиции работы над проектом детей совместно с</p>	2



		<p>взрослыми, есть «Приложение» с работой детей над проектом;</p> <p>2 – книга оформлена с позиции работы над проектом детей, дети оформляли и основную часть книги, и «Приложение». В оформлении книги есть детские рисунки, схемы, чертежи, qr-коды, другие элементы оформления.</p>	
	Оформление и оригинальность, дизайн	<p>0 - работа оформлена аккуратно, но содержание работы над проектом описано неполно, нет композиционной целостности;</p> <p>1 - работа оформлена аккуратно, представленный материал оформлен композиционно верно;</p> <p>2 - работа оформлена интересно, присутствует композиционная целостность всего проекта, продумана система выделения; высокое качество эскизов, схем, рисунков, что обеспечивает доступность для восприятия.</p>	2
Педагогическая значимость	Педагогическая значимость и тиражируемость проекта в других образовательных организациях	<p>0 - практическая значимость проекта не прослеживается или прослеживается минимально;</p> <p>1 - проект интересный, отдельные формы работы могут быть использованы педагогами в работе с детьми;</p> <p>2 - проект познавательный, практическая значимость высокая, результаты работы интересны, уникальны, проект может быть использован в других образовательных учреждениях в учебных целях.</p>	2
	Список использованных и вдохновляющих материалов (печатные, электронные,	<p>0 – список использованных и вдохновляющих материалов отсутствует;</p> <p>1 - в списке не более 5</p>	3

	интернет-ресурсы, экскурсии, фильмы и др.)	<p>общеизвестных источников, не отражающих специфику проекта;</p> <p>2 – использованы литературные источники, Интернет-ресурсы, однако их привязка к проекту не всегда очевидна;</p> <p>3 - использованы уникальные источники, специализированные издания, СМИ, интернет-ресурсы, обычные и онлайн-экскурсии, фильмы и др. материалы, работающие на содержание проекта.</p>	
Общий балл:			32