

ПОЛОЖЕНИЕ
о ежегодном VIII Межрегиональном сетевом конкурсе учительских команд
«Мета-учитель в школе перемен»

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет цели, задачи, порядок организации и сроки проведения ежегодного VIII Межрегионального сетевого конкурса учительских команд «Мета-учитель в школе перемен» (далее – Конкурс).

1.2. **Цель конкурса:** выявление, поддержка и сопровождение педагогических работников, распространение их педагогического опыта по реализации требований к результатам федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования с использованием сетевых информационно-коммуникационных технологий в образовательной деятельности.

1.3. **Задачи конкурса:**

- создать условия для сетевого взаимодействия учительских команд;
- создать методическое пространство для обмена опытом реализации деятельностных технологий;
- создать условия для совершенствования профессиональных компетенций педагогических работников.

2. Организация Конкурса

2.1. Организатором Конкурса является Ассоциация учителей начальных классов Хабаровского края и Краевое государственное автономное образовательное учреждение дополнительного профессионального образования «Хабаровский краевой институт развития образования имени К.Д. Ушинского» (далее – ХК ИРО) (далее – Оргкомитет).

2.2. Оргкомитет обеспечивает организационно-техническое сопровождение процесса проведения Конкурса, в том числе:

- создание и сопровождение сайта Конкурса с вкладками каждого этапа;
- разработка конкурсных заданий, направленных на выявление уровня развития метапредметных компетенций педагогических работников, представление их в открытом доступе на указанной платформе;

- сопровождение деятельности учительских команд в консультационном режиме;
- размещение пресс- и пост-релизов о Конкурсе;
- прием и экспертизу материалов и заявок, представленных для участия в Конкурсе;
- соблюдение прав участников Конкурса в соответствии с настоящим Положением.

2.3. Состав Оргкомитета Конкурса определяется ХК ИРО.

2.4. Оценка выполненных заданий участников Конкурса осуществляется жюри Конкурса в порядке, установленном настоящим Положением.

2.5. Для проверки и оценивания конкурсных заданий участников Конкурса формируется жюри в составе 6 (шести) человек. Персональный состав жюри утверждается Оргкомитетом Конкурса. Каждое конкурсное задание, представленное командами на этапах Конкурса, проверяется всеми шестью членами жюри независимо друг от друга в соответствии с критериями, установленными разделом 5 настоящего Положения. Итоговая оценка по заданию определяется как среднее арифметическое оценок членов жюри; спорные вопросы решаются коллегиально на заседании жюри.

2.6. Оргкомитет вправе изменять сроки этапов, вносить уточнения в задания, учреждать специальные номинации, запрашивать у участников дополнительные материалы, а также отказывать в участии при нарушении настоящего Положения.

2.7. Заседания считаются правомочными при участии не менее половины состава. Решения принимаются простым большинством голосов, оформляются протоколом.

3. Участники конкурса

3.1. Принять участие в Конкурсе могут педагогические работники образовательных организаций Хабаровского края и других регионов, осуществляющие образовательную деятельность на уровне начального общего образования, объединенные в команды от 3 до 6 человек (далее – команда).

3.2. Участники вправе получать информацию о сроках и порядке проведения Конкурса, обращаться за консультационной поддержкой, знакомиться с результатами оценивания, подавать апелляцию в установленные сроки.

3.3. Участники обязаны соблюдать сроки, предоставлять достоверные сведения, гарантировать оригинальность материалов, не нарушать авторские права третьих лиц, соблюдать нормы педагогической этики и корректного поведения в сетевом взаимодействии.

3.4. Команда избирает капитана, который представляет её интересы, отвечает за своевременное размещение материалов и взаимодействие с Оргкомитетом.

4. Порядок и сроки проведения конкурса

4.1. Участие в Конкурсе бесплатное.

4.2. Конкурс проводится в дистанционном формате.

4.3. Конкурс проходит с 12 октября по 14 декабря 2026 года в несколько этапов:

1 этап – Регистрация (12 октября – 25 октября 2026 года);

2 этап – Мета-визитка «Учителя, изменившие мир» (26 октября – 05 ноября 2026 года);

3 этап – «Герои в красках: оживи историю!» (06 ноября – 15 ноября 2026 года);

4 этап – «Портал в прошлое: иммерсивная экскурсия по родному краю» (16 ноября – 25 ноября 2026 года);

5 этап - «Педагогический гейм-дизайн» (26 ноября – 06 декабря 2026 года);

6 этап - «Рефлексия» (07 декабря – 13 декабря 2026 года).

4.4. Деятельность команд осуществляется в формате сетевого взаимодействия в канале MAX <https://max.ru/join/t8SGbJHq8At5kSJNbaRYH2VrCcIrIDCZsZNCfpyWhs>.

4.5. Вся информация о Конкурсе и его итогах (пресс-релиз и пост-релиз) размещается на сайтах ХК ИРО <https://obr-khv.ru/>; в сообществе ВК «НАЧАЛКА.27» https://vk.com/nachalka_27. На данных ресурсах в открытом доступе будут размещены все продукты, подготовленные командами в ходе конкурсных испытаний.

4.6. Регистрация участников осуществляется в электронном виде через Яндекс.Формы <https://forms.yandex.ru/u/6aab309550569050c435bd00>.

4.7. Информация о командах размещена в таблице «Рейтинг команд».

4.8. Участники Конкурса самостоятельно несут ответственность за неточности в предоставленных материалах, нарушение авторских прав третьих лиц.

4.9. Принимая участие в Конкурсе, участники дают согласие на обработку персональных данных, указанных при регистрации и использование Оргкомитетом материалов Конкурса в некоммерческих целях.

4.10. Регистрация считается завершённой после заполнения Яндекс.Формы и подтверждения электронной почты. Оргкомитет вправе запросить уточнения по составу команды.

4.11. Оргкомитет вправе изменить сроки этапов Конкурса, уведомив участников не позднее чем за 3 календарных дня через официальные ресурсы Конкурса.

4.12. Материалы размещаются в папке команды в указанных форматах. Названия файлов должны содержать название команды и этап. Ссылки должны быть доступны для просмотра и редактирования.

4.13. Официальные адреса для переписки: harlina2008@gmail.com, mlenat1877@gmail.com, kozikiv@ippk.ru. Актуальная информация размещается на сайтах ХК ИРО и в сообществе «НАЧАЛКА.27».

5. Задания и критерии оценивания этапов Конкурса

Визитка «Учителя, изменившие мир»

Цель: раскрытие педагогического кредо участников и формирование эмоционально-ценностного отношения к профессии учителя через творческую самопрезентацию команд в образах исторических личностей, связанных с образованием и просвещением.

Задание этапа:

1. Создать видеоролик-визитку команды в образах исторических личностей, связанных с образованием и просвещением:

- выбрать историческую личность (или группу личностей), связанную с педагогикой и просвещением (например, К.Д. Ушинский, А.С. Макаренко, В.А. Сухомлинский, М. Монтессори, Я.А. Коменский и др.);
- обосновать выбор исторической личности в методической записке;
- изучить биографию, педагогические идеи и подобрать яркие цитаты выбранного деятеля;
- продумать сценарий выступления: диалог, монолог, сценка, «ожившие страницы дневника», «педагогический совет сквозь века» и т.п.;
- продумать интерактив со зрителями/жюри — короткое задание, вопрос, которое вовлекает в атмосферу эпохи или педагогической идеи, призыв оставить комментарий под видео;
- подготовить костюмы, реквизит, декорации, соответствующие эпохе, оживленный портрет исторической личности. Возможно использование приложения «Алиса» (или аналогичные нейросети). Инструкция для работы с приложением Алиса: https://disk.yandex.ru/i/5N_JHGgyeMEHSA;
- оформить титульный лист (указать название команды, образовательную организацию (далее — ОО), населённый пункт);
- записать видеоролик, в котором каждый участник представляет себя в роли исторического деятеля или его последователя, раскрывает педагогическое кредо команды и показывает связь идей прошлого с современной школой.

2. Разместить видеоролик в папке команды. Ссылка на папку команды с доступом редактирования предоставляется организаторами после подтверждения электронной почты.

3. Сообщить организаторам о завершении выполнения этапа на два адреса: harlina2008@gmail.com, mlenat1877@gmail.com.

Требования к видеоролику:

Окончательный вариант смонтированного видеоролика сохранять в форматах AVI, MOV, MPEG, MP4, разрешение не менее HD (1080×720), горизонтальная ориентация, продолжительность не более 3 минут. Без логотипов видеоредакторов.

Критерии оценивания:

№	Критерий	Что конкретно оценивается	Макс. балл
1	Соответствие выбранному образу и историческая достоверность	Образ узнаваем; факты, цитаты, детали эпохи не искажены; речь и поведение соответствуют времени; нет явных анахронизмов.	4
2	Оригинальность и творческий подход	Нестандартная форма подачи, авторские находки, свежесть решений, отсутствие шаблонного «концертного» представления; образ раскрыт неожиданно и убедительно.	2
3	Раскрытие педагогических идей и связь с современностью	Ясно показаны ключевые идеи выбранного педагога; объяснено, почему они важны сегодня; приведены примеры их применения в современной школе и в работе команды.	3
4	Единство и слаженность команды, вовлеченность всех участников	Все члены команды задействованы; роли распределены логично; видно взаимодействие, а не набор отдельных выступлений; нет «пассивных» участников.	3
5	Эмоциональность, артистизм, выразительность подачи	Мимика, жесты, интонация, темп речи, паузы, умение удерживать внимание; выступление вызывает эмоциональный отклик и интерес.	5
6	Информативность: название, девиз, состав, кредо команды	Чётко и внятно представлены: название команды, девиз (цитата педагога или авторская фраза), состав, педагогическое кредо; информация легко воспринимается и запоминается.	3
7	Интерактив со зрителями/жюри	Есть короткое задание, вопрос или приём, который вовлекает в атмосферу эпохи или педагогической	2

		идеи; интерактив связан с темой, уместен и безопасен.	
8	Культура речи, грамотность, соблюдение регламента	Речь правильная, логичная, выразительная; отсутствуют грубые речевые и грамматические ошибки.	5
9	Соответствие видеоролика техническим требованиям	формат файла: AVI, MOV, MPEG, MP4; разрешение: не менее HD (1080×720); ориентация: горизонтальная; продолжительность не более 3 минут; отсутствие логотипов видеоредакторов; корректность воспроизведения: видео открывается, изображение и звук синхронизированы, файл не повреждён.	3
Итого			30

«Герои в красках: оживи историю!»

Цель: создание инфографики, посвященной исторической личности, которая обеспечивает формирование у младших школьников целостного, наглядно-образного представления о значимом объекте.

Задание этапа:

- Создать инфографику по выбранной личности с учётом возрастных особенностей учеников начальной школы (1-4 класс):
 - выбрать историческую личность из таблицы и записать команду в таблице (ссылка на таблицу будет направлена в канал);
 - собрать разнообразные интересные запоминающиеся исторические факты о жизни человека, доступные для учеников начальной школы, используя различные источники;
 - продумать структуру будущей инфографики, включающую в себя портрет исторической личности, «ленту времени» с ключевыми событиями жизни, адаптированную для детей, карту, достоверные и интересные факты и т.д.).
- Прописать в методической записке цель, обоснование выбора личности, структуру инфографики, вопросы, рекомендации по использованию, приемы мнемотехники, которые помогут запомнить историческую личность и 5 образовательных вопросов-заданий для обучающихся по инфографике.
- Разместить инфографику и методическую записку в папке команды.
- Сообщить организаторам о завершении выполнения этапа на два адреса: harlina2008@gmail.com, milenat1877@gmail.com.

Для создания инфографики можно использовать PowerPoint, ИИ, другие программы.

Критерии оценивания:

№	Критерий	Что оценивается	Макс. балл
1	Соответствие возрастным особенностям	Материал адаптирован для 1–4 классов: простые и короткие формулировки, крупные элементы, минимум текста, яркие образы, доступность восприятия.	3
2	Наличие обязательных элементов	Присутствуют: портрет личности; «лента времени» с ключевыми событиями; категории «Что он сделал для нашей страны?», «Каким он был в детстве?», «Интересные факты».	3
3	Достоверность и отбор фактов	Факты исторически достоверны, подтверждены источниками; отобраны наиболее яркие, запоминающиеся события; нет искажений и вымысла.	3
4	Структура и логика	Инфографика структурирована, имеет четкую композицию, логические связи, удобную навигацию; лента времени выстроена хронологически.	3
5	Визуальная подача	Яркость, цветовая гармония, читаемость шрифтов, баланс текста и изображений, единый стиль, аккуратность, эстетичность.	5
6	Приемы мнемотехники	Использованы и описаны в методической записке приёмы, помогающие запомнить личность: ассоциации, рифмовки, символы, схемы, «якоря», опорные сигналы.	5
7	Интерактив и вопросы	Разработаны 5 образовательных вопросов-заданий к инфографике; вопросы развивают мышление, поиск, сравнение, воображение; соответствуют возрасту.	5
8	Методическая записка	Описаны цель, обоснование выбора личности, структура инфографики, приёмы мнемотехники, вопросы, рекомендации по использованию.	5
9	Оригинальность и творческий подход	Нестандартные решения, авторский стиль, творческие находки, отсутствие шаблонности.	2

Итого			34
--------------	--	--	-----------

«Портал в прошлое: иммерсивная экскурсия по родному краю»

Цель: проектирование и представление фрагмента иммерсивной экскурсии по одной достопримечательности (памятнику (историческому, архитектурному, природному), музею) родного края, который позволяет включить каждого ученика в активное «проживание» исторического контекста через ролевое взаимодействие.

Задания этапа:

- Создать фрагмент иммерсивной экскурсии по одной достопримечательности родного края:
 - выбрать один объект: памятник (исторический, архитектурный, природный), музей родного края;
 - сформулировать проблемный вопрос, на который ответит экскурсия;
 - определите роль обучающихся и продемонстрируйте прием «вживания» в роль;
 - включите иммерсивность в сценарий (3 канала восприятия: звук, визуал, тактильный/предметный);
 - включите 2 обязательных интерактивных задания для детей.
- Составить план-конспект в формате Word, в котором отражена структура (завязка, интрига, постановка проблемы; путешествие; кульминация, открытие; рефлексия);
- Разработать рабочий лист для обучающихся, который они заполняют во время экскурсии при выполнении заданий.
- Разместить видео, план-конспект и рабочий лист в папке команды.
- Сообщить организаторам о завершении выполнения этапа на два адреса: harlina2008@gmail.com, mlenat1877@gmail.com.

Требования к видеоролику:

Окончательный вариант смонтированного видеоролика сохранять в форматах AVI, MOV, MPEG, MP4, разрешение не менее HD (1080×720), горизонтальная ориентация, продолжительность не более 5 минут. Без логотипов видеоредакторов.

Критерии оценивания:

№	Критерий	Что оценивается	Макс. балл
1	Соответствие цели и возрастным особенностям	Экскурсия ориентирована на школьников, учитывает их возраст, доступность материала, безопасность, возможность включения каждого ученика; прослеживается связь с родным краем.	5

2	Выбор объекта и проблемный вопрос	Выбрана конкретная достопримечательность родного края; проблемный вопрос интригует, вызывает интерес, требует исследования и получает ответ в ходе экскурсии.	3
3	Ролевое взаимодействие	Дети становятся участниками определенной роли («сыщики», «архитекторы», «журналисты» и т.п.); роль понятна, увлекательна и позволяет каждому активно действовать.	3
4	Иммерсивность: 3 канала восприятия	Использованы звук (аудио, шумы, музыка), визуал (старые фото, видео, приём «ожившее прошлое»), тактильный/предметный канал (муляжи, старые монеты, карты, книги и др.). Все каналы работают на погружение.	3
5	Структура сценария	Присутствуют завязка с интригой, путешествие с вопросами к ученикам, кульминация/открытие, рефлексия. Логика, динамика и эмоциональная насыщенность.	5
6	Интерактивные задания	Включены не менее 2 обязательных интерактивных заданий; они связаны с объектом, развивают мышление, поиск, воображение и помогают «прожить» исторический контекст.	3
7	Методическая часть экскурсии	Описаны цель, задачи, обоснование выбора объекта, роль учителя, приёмы «говорящей головы», логика сценария, педагогические приёмы (вопросы к ученикам, проблемное обучение, ролевое включение).	5
8	Рабочий лист для учеников	Рабочий лист соответствует заданиям экскурсии, удобен для заполнения, помогает фиксировать результаты и содержит элементы рефлексии.	4
9	Оригинальность и творческий подход	Нестандартные решения, авторские находки, творческие приёмы, отсутствие шаблонности.	2
10	Рефлексия и обратная связь	Вопросы и задания помогают осмыслить опыт, связать его с проблемным вопросом, выразить чувства и сформировать личное отношение.	4

11	Соответствие видеоролика техническим требованиям	формат файла: AVI, MOV, MPEG, MP4; разрешение: не менее HD (1080×720); ориентация: горизонтальная; продолжительность: не более 5 минут; отсутствие логотипов видеоредакторов; корректность воспроизведения: видео открывается, изображение и звук синхронизированы, файл не повреждён.	3
Итого			40

«Педагогический гейм-дизайн»

Цель: разработка и представление командой оригинальной настольной игры, направленной на формирование и закрепление знаний обучающихся по учебному предмету «Окружающий мир».

Задания этапа:

- Разработать настольную игру:
 - придумать яркое, запоминающееся название, соответствующее тематике учебного предмета «Окружающий мир»;
 - прописать краткую аннотацию, объясняющую основную задумку игры, её смысл и игровую историю;
 - подробно описать ход игры, условия победы, возможные бонусы и штрафы, способы продвижения игроков;
 - оригинально и красочно оформить игровое поле, карты, жетоны, кубики и прочие компоненты, необходимые для игры. Приветствуются цифровые технологии и использование графических редакторов, нейросетей для создания дизайна;
 - продумать набор оригинальных вопросов и практических заданий, охватывающих одну из ключевых тем курса «Окружающий мир»: природные явления, животные и растения, экология, география, астрономия и т.п.;
 - разработать разнообразные типы заданий: тестовые вопросы, мини-эксперименты, творческие задания, ребусы, кроссворды и головоломки.
- Написать методические рекомендации по проведению игры в классе, возможные варианты усложнения или упрощения заданий в зависимости от уровня подготовки детей.
- Разместить настольную игру и методические рекомендации в папке команды.
- Сообщить организаторам о завершении выполнения этапа на два адреса: harlina2008@gmail.com, milenat1877@gmail.com.

Критерии оценивания:

№	Критерий	Что именно оценивается	Макс. балл
1	Соответствие возрастной	Правила, темп, объем текста, сложность заданий, безопасность компонентов,	5

	категории обучающихся	время партии соответствуют возрасту класса, для которого предназначена игра.	
2	Оригинальность и увлекательность игровой концепции	Название, сюжет, игровая роль детей, интрига, конфликт, нестандартные решения, желание играть снова.	5
3	Методическая грамотность	Наличие образовательной цели, методических рекомендаций, дифференциации (уровень знаний, способности, интересы, темп работы и т.д.).	3
	Соответствие учебной программе	Связь с одной из тем «Окружающего мира»: природа, животные, растения, экология, география, астрономия.	2
4	Эстетичность и удобство восприятия игрового материала	Дизайн поля, карт, жетонов, фишек, кубиков; цвет, шрифт, символы, навигация; единый стиль; аккуратность; уместность нейросетевых иллюстраций.	5
5	Разнообразие и глубина вопросов и заданий	Охват тем, типы заданий: тесты, ребусы, кроссворды, мини-эксперименты, творческие задания, головоломки. Уровни сложности (узнавание, воспроизведение, понимание, применение в знакомых условиях, применение в новых условиях), корректность, оригинальность.	5
6	Четкость и полнота описания правил игры	Цель, количество игроков, продолжительность, подготовка, порядок хода, действия, бонусы/штрафы, условия победы, спорные ситуации.	5
7	Возможности расширения и модификации игры	Варианты усложнения/упрощения, новые наборы карт, смена тем, командный/индивидуальный режим, возрастная линейка, цифровая версия.	5
Итого			35

«Рефлексия»

Цель: осознание командами точек затруднения и их преодоления; самооценивание деятельности команды в конкурсных испытаниях.

Задание этапа:

Проанализировать свое участие в конкурсе:

- отразить в Личной анкете выводы каждого участника;
- заполнить Командную анкету;
- описать личностный прирост педагогов команды после участия в Конкурсе.

Данный этап не оценивается Оргкомитетом и не влияет на общую оценку результатов.

Грамотность размещенных материалов должна соответствовать нормам современного литературного языка с соблюдением правил пунктуации, орфографии и грамматики, логическим и выразительным изложением мыслей. Оргкомитет оставляет за собой право снизить баллы за общее впечатление от конкурсных материалов.

6. Награждение участников

6.1. Все команды Конкурса, прошедшие этапы и выполнившие задания на рефлексии, получают электронные сертификаты.

6.2. Команда, занявшая I место в рейтинге по итогам выполнения заданий, будет награждена дипломом, кубком победителя и изданиями ХК ИРО; команды, занявшие II, III место в рейтинге – дипломами, кубками лауреатов Конкурса и изданиями ХК ИРО.

6.3. Призы почтовым отправлением будут направлены на адрес, указанный при регистрации команды.

6.4. По результатам Конкурса Оргкомитет вправе учредить специальные номинации.

6.5. Номинированные команды награждаются дипломами и изданиями ХК ИРО.