

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
Республики Саха (Якутия)
«Колледж цифровых технологий «АЙТЫЫН»

«СОГЛАСОВАНО»

И.о. начальника

МУ «Хангаласское районное
управление образования»
МР «Хангаласский улус»



Н.П. Скрябина

« 29 » ноября 2023 года

«УТВЕРЖДАЮ»

И.о. директора

ГБПОУ РС (Я) «Колледж
цифровых технологий «АЙТЫЫН»



М.Г. Моисеева

« 29 » ноября 2023 года

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении чемпионата
«АЙТЫЫН-KIDS»

среди воспитанников дошкольных образовательных учреждений
Хангаласского улуса

2023 год

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет порядок организации проведения улусного чемпионата «АЙТЫЫН-KIDS» среди воспитанников дошкольных образовательных учреждений (далее-Чемпионат).

1.2. Координатором подготовки и проведения Чемпионата является МУ «Хангаласское районное управление образования», ГБПОУ РС (Я) «Колледж цифровых технологий «АЙТЫЫН», МБДОУ «Центр развития ребенка–детский сад «Сардаана» №1, МБОУ «Покровская средняя общеобразовательная школа №2».

1.3. Форма проведения Чемпионата «АЙТЫЫН-KIDS» в 2023 году–очная. Место проведения Чемпионата- ГБПОУ РС (Я) «Колледж цифровых технологий «АЙТЫЫН», на базе учебных мастерских «Разработка виртуальной и дополненной реальности», «Разработка компьютерной игры и мультимедийный приложений», «Веб дизайн и разработка», «Разработка мобильных приложений», учебный кабинет по компетенции «Туризм».

1.4. Эксперты оценивают работу участников согласно с процессом выполнения задания участником (без коррекции).

1.5. Информация о Чемпионате (положение, примерные задания, программа) размещается на официальном сайте ГБПОУ РС(Я) «Колледж цифровых технологий «АЙТЫЫН» по адресу <http://college-pokrovsk.ru/ucheba/news/15-dekabrya-sostoitsya-municipalnyj-chempionat-ajtyyn-kids>

1.6. Официальные языки чемпионата–русский и якутский.

2. Возможности Чемпионата

2.1. Возможности Чемпионата для детей дошкольного возраста:

- эмоционально-положительное вхождение детей в мир профессий,
- включение детей в доступные профессиональные виды деятельности,
- развитие интереса детей к определенной профессии.

2.2. Возможности Чемпионата для родителей:

- Вовлечение родителей в новую образовательную среду,
- Повышение уровня знаний родителей по вопросам ранней профориентации,
- Развитие отношений родитель–ребенок–воспитатель/педагог.

2.3. Возможности Чемпионата для образовательной организации:

- Определение индивидуальной траектории развития ребенка,
- Обмен опытом по вопросам ранней профориентации,
- Повышение профессиональной компетентности педагогических работников.

2.4. Возможности Чемпионата для района:

- Формирование интереса к профессиям информационных технологий, туризма и специальностям, востребованным в организациях и на предприятиях района, региона,
- Развитие цифровой образовательной среды,

- Реализация современного подхода к работе по ранней профориентации как первой ступени в многоуровневом профориентационном образовании.

3. Цель, задачи и этапы Чемпионата

3.1. Цель проведения Чемпионата – демонстрация элементарных профессиональных умений детей старшего дошкольного возраста в профессиях информационной технологии и туризма на основе ранних профессиональных проб.

3.2. Задачи Чемпионата:

- Воспитание положительного эмоционального отношения детей дошкольного возраста к миру профессий,
- формирование у детей дошкольного первичного успешного профессионального опыта на основе включения в доступные виды деятельности (ранние профессиональные пробы);
- расширение и обогащение представлений детей о разнообразном спектре профессий, востребованных в организациях и на предприятиях;
- развитие стрессоустойчивости или лидерских качеств участников.

3.3. Чемпионат проходит в два этапа:

I этап–заочный отборочный, проводится на уровне образовательных организаций

Первый этап Чемпионата организуется и проводится по усмотрению ДОУ.

II этап –проходит в очном формате– 15 декабря 2023 г.

Торжественное открытие и закрытие Чемпионата проводится на базе ГБПОУ РС(Я) «КЦТ «АЙТЫЫН».

4. Организаторы Чемпионата

4.1. Организаторами Чемпионата являются ГБПОУ РС (Я) «Колледж цифровых технологий «АЙТЫЫН», МУ «Хангаласское районное управление образования», МБДОУ «Центр развития ребенка– детский сад «Сардаана» №1, МБОУ «Покровская средняя общеобразовательная школа №2».

4.2. Организаторы создают оргкомитет по подготовке, организации и проведению Чемпионата.

5. Оргкомитет Чемпионата

5.1. Оргкомитет осуществляет:

5.1.1. Руководство комплексом мероприятий по подготовке, организации и проведению Чемпионата.

5.1.2. Разработку программы и регламента работы Чемпионата; координацию познавательно-игровой программы Чемпионата.

5.1.3. Руководство и контроль за работой экспертов Чемпионата.

5.1.4. Поиск и привлечение к проведению Чемпионата образовательных организаций-партнеров, средств массовой информации, социальных партнеров.

5.1.5. Обеспечивает при оценивании равные условия для всех участников.

5.2. Оргкомитет формирует состав экспертов из числа педагогических работников ГБПОУ РС(Я) «Колледж цифровых технологий «АЙТЫЫН» и образовательных учреждений улуса.

6. Участники Чемпионата

- 6.1. В Чемпионате принимают участие дети дошкольного возраста – воспитанники подготовительных групп ДОУ.
- 6.2. Чемпионат предполагает индивидуальное участие.
- 6.3. Количество участников определяется квотой – по одному участнику от ДОУ в каждой компетенции Чемпионата.

Права и ответственность эксперта:

- Подготавливает площадку, необходимое оборудование,
- Организует подготовку и выполнение конкурсного задания участником;
- Несет ответственность за достоверность предоставленной видеозаписи выполнения конкурсного задания участником.

7. Порядок участия в Чемпионате

- 7.1. Выполнение конкурсного задания осуществляется на оборудованной площадке ГБПОУ РС(Я) «Колледж цифровых технологий «АЙТЫЫН».

8. Требования

- 8.1. На конкурсную площадку в образовательной организации имеют доступ: участник, главный эксперт, наставник (педагог, сопровождающий участника).

- 8.2. Компетенции чемпионата

Чемпионат проводится последующим компетенциям *для воспитанников ДОУ:*

- ✓ *Графический дизайн;*
- ✓ *Мобильное приложение*
- ✓ *Веб-сайт*
- ✓ *Виртуальный мир*
- ✓ *Туризм*
- ✓ *Компьютерная игра*

- Участие по компетенции «**Веб-сайт**» предполагает умение читать слова по слогам, считать до 10, писать буквы, участник должен знать и понимать геометрические фигуры, участник должен уметь вводить на клавиатуре цифры, буквы, рисовать на цифровой клавиатуре геометрические фигуры.

- Участие по компетенции «**Мобильное приложение**» предполагает умение читать слова по слогам, считать, писать буквы, уверенно держать в руках устройство, пользоваться современными устройствами на одной или сразу нескольких мобильных операционных платформах (Apple iOS, Google Android), запускать контент, участник должен знать и понимать геометрические фигуры, пиктограммы известных приложений (YouTube Kids, Telegram и др.) основные органы управления современных устройств, участник должен уметь вводить на цифровой клавиатуре цифры, рисовать на цифровой клавиатуре геометрические фигуры,

- Участие по компетенции «**Компьютерные игры**» предполагает умение читать слова по слогам, считать до 10, писать буквы, участник должен знать и

понимать геометрические фигуры, участник должен уметь вводить на клавиатуре цифры, буквы, рисовать на цифровой клавиатуре геометрические фигуры. уверенно держать в руках устройство, пользоваться современными устройствами на одной или сразу нескольких мобильных операционных платформах (Apple iOS, Google Android), запускать контент, участник должен знать и понимать геометрические фигуры, пиктограммы известных приложений (YouTube Kids, Telegram и т.д.) основные органы управления современных устройств, участник должен уметь вводить на цифровой клавиатуре цифры, рисовать на цифровой клавиатуре геометрические фигуры.

- Участие по компетенции **«Графический дизайн»** предполагает умение читать слова по слогам, считать, писать буквы, уверенно держать в руках устройство, пользоваться современными устройствами, умение рисовать на графическом планшете, держать правильно ручку, карандаш, стилус. Участник должен знать и понимать: включать программы для рисования, рисовать простые фигуры, творческое использование графических инструментов, качество и оригинальность созданных композиций, применение знаний о цвете, уровень сложности и техническое исполнение работ.

- Участие по компетенции **«Виртуальный мир»** предполагает умение читать слова по слогам, считать, писать буквы, уверенно держать в руках устройство, пользоваться современными устройствами (мобильное устройство или компьютер, VR- очки, джойстик). Участник должен знать и понимать виртуальные игры, должен уметь ориентироваться в 3 Д пространстве.

- Участие по компетенции **«Туризм»** предполагает умение читать слова по слогам, считать до 10, писать буквы, участник должен знать и понимать геометрические фигуры, участник должен уметь вводить на клавиатуре цифры, буквы, рисовать на цифровой клавиатуре персонального компьютера геометрические фигуры. Участник должен знать и понимать известные достопримечательности стран мира (Америка, России, Австралия, Италия, Англия, Египет, Франция), предметы, одежды необходимы для похода в горы, самые интересные памятники природы, которые посещают туристы, необходимые принадлежности для похода туристу

9. Оценка работ и подведение итогов Чемпионата

9.1. Эксперты Чемпионата определяют победителей и призеров в каждой компетенции.

9.2. Оценка участников Чемпионата осуществляется по объективным и субъективным критериям (судейская оценка), разработанным по каждой компетенции.

9.3. Победители Чемпионата определяются на основании рейтинга участников, набравших наибольшее количество баллов. Победители и призеры награждаются дипломами 1,2 и 3 степени, памятными подарками и медалями. Остальные участники получают сертификат участника Чемпионата.

- 9.4. Все эксперты и наставники Чемпионата получают сертификат участника мероприятия.
- 9.5. Итоги Чемпионата подводятся в один день- 15 декабря 2023 года.
- 9.6. Информация об итогах Чемпионата доводится до участников и наставников на торжественном закрытии в очном формате.
- 9.7. Результаты судейства чемпионата не обсуждаются и не комментируются.
- 9.8. В дальнейшем информация об итогах Чемпионата доводится до сведения общественности путем публикации материалов на официальном сайте колледжа, и других соорганизаторов, размещается в социальных сетях.

