КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ
категория «Школьники»

Компетенция: pedagog-dopolnitelnogo-obrazovaniya-r

Выдержка из официального конкурсного задания, опубликованного на abilympics-russia.ru (раздел «Компетенции 2026»).
Страницы источника, относящиеся к категории, приведены далее в исходном виде.

Собрано автоматически: Региональный центр Абилимпикс республики Башкортостан.

2. Конкурсное задание

2.1. Краткое описание задания

2.1.1. Категория участников «ШКОЛЬНИКИ»:

Школьники: в ходе выполнения конкурсного задания необходимо подготовить и провести игру в соответствии заданным видом игры.

2.1.2. Категория участников «СТУДЕНТЫ»:

Студенты: в ходе выполнения конкурсного задания необходимо подготовиться и провести фрагмент основной части занятия с использованием образовательной технологией для освоения обучающимися избранного вида деятельности.

2.1.3. Категория участников «СПЕЦИАЛИСТЫ»:

Специалисты: в ходе выполнения конкурсного задания необходимо подготовиться и провести фрагмент основной части занятия с использованием образовательной технологией для освоения обучающимися избранного вида деятельности с представлением анализа проведенного фрагмента занятия.

2.2. Структура и подробное описание конкурсного задания

Категория участников	Наименование и описание модуля	Время	Результат
Школьники	**Модуль А.** Разработка игры с обучающимися в соответствии с заданным видом.	60 минут	Презентация для проведения игры
	Модуль Б. Проведение игры с обучающимися в соответствии с заданным видом	На каждого участника выделяется 12 минут, из них: -на подготовку к проведению игры 3 мин., - проведение игры на волонтерах участником – 7 мин., - на уборку площадки участником – 2 минуты.	Проведение игры на волонтерах
Время выполнение всех модулей: *1 час 12 минут*			
Студенты	**Модуль А.** Разработка фрагмента основной части занятия с использованием образовательной технологией для освоения обучающимися избранного вида деятельности	60 мин.	Презентация для проведения фрагмента основной части занятия с использованием образовательной технологией для освоения обучающимися избранного вида деятельности
	Модуль Б. Проведение фрагмента основной части занятия с использованием образовательной технологией для освоения обучающимися избранного вида деятельности.	На каждого участника – 23 мин, из них: - на проведение	Проведение фрагмента основной части занятия с использованием образовательной технологией для освоения обучающимися избранного вида деятельности.

		занятия одним участником – 15 мин., - время на подготовку 5 мин, - на уборку площадки - 3 мин	
Время выполнение всех модулей: *1 час 23 минуты*			
Специалисты	**Модуль А.** Разработка фрагмента основной части занятия с использованием образовательной технологией для освоения обучающимися избранного вида деятельности	60 мин.	Презентация для проведения фрагмента основной части занятия с использованием образовательной технологией для освоения обучающимися избранного вида деятельности
	Модуль Б. Проведение фрагмента основной части занятия с использованием образовательной технологией для освоения обучающимися избранного вида деятельности с представлением анализа проведенного фрагмента занятия.	На каждого участника,– 25 мин из них:: - на проведение занятия одним участником – 18 мин., - время на подготовку 5 мин, - на уборку площадки -2 мин	Проведение фрагмента основной части занятия с использованием образовательной технологией для освоения обучающимися избранного вида деятельности с представлением анализа проведенного фрагмента занятия.
Время выполнение всех модулей: *1 час 25 минуты*			

2.3 Последовательность выполнения задания.

2.3.1. Категория участников «ШКОЛЬНИКИ»:

Модуль А. Разработка игры для проведения с обучающимися в соответствии с заданным видом игры.

Задание: разработать презентацию для представления игры обучающиеся в соответствии с заданным видом игры (30%-изменение – вид игры).

Алгоритм выполнения задания:

1. Определить название, цель и задачи игры;
2. Определить содержание, ход и условия игры;
3. Оформить содержание в соответствии с требованиями к презентациям;
4. Протестировать презентацию;
5. Подобрать необходимые материалы и оборудование;

6. Убрать рабочее место.

Модуль Б. Проведение игры с обучающимися в соответствии с заданным видом игры.

Задание: провести игру с волонтерами в соответствии с заданным видом игры.

Алгоритм выполнения задания:

1. Расставить необходимый инвентарь/оборудование;
2. Познакомиться с волонтерами и подготовить их к выполнению задания;
3. Сообщить экспертам о готовности представить задание;
4. Указать название и цель игры;
5. Проговорить правила игры;
6. Провести игру с волонтерами;
7. Сообщить экспертам о завершении выполнения задания.
8. Убрать площадку.

2.3.2. Категория участников «СТУДЕНТЫ»:

Модуль А. Разработка фрагмента основной части занятия с использованием образовательной технологией для освоения обучающимися избранного вида деятельности (30%-изменение – тематика занятия).

Задание: разработать презентацию для проведения фрагмента основной части занятия с использованием образовательной технологией для освоения обучающимися избранного вида деятельности.

Алгоритм выполнения задания:

1. Определить цель и задачи занятия;
2. Разработать структуру и ход фрагмента занятия;
3. Определить содержание;
4. Подобрать материалы и оборудование;
5. Подготовить оборудование, необходимое для организации деятельности обучающихся;
6. Разработать презентацию в соответствии с требованиями к оформлению;
7. Протестировать презентацию;
8. Сообщить экспертам о завершении работы и готовности;
9. Убрать рабочее место.

Модуль Б. Проведение фрагмента основной части занятия с использованием образовательной технологией для освоения обучающимися избранного вида деятельности.

Задание: провести фрагмент основной части занятия с использованием образовательной технологией для освоения обучающимися избранного вида деятельности.

Алгоритм выполнения задания:

1. Расставить необходимый инвентарь/оборудование.
2. Познакомиться с волонтерами и подготовить их к выполнению задания.
3. Сообщить экспертам о готовности представить задание
4. Провести фрагмент основной части занятия с использованием образовательной технологией для освоения обучающимися избранного вида деятельности.
5. Сообщить экспертам о завершении представления задания.