

### Актуальность проблемы

Образование в России сегодня направлено на сохранение, распространение и развитие российской национальной культуры, воспитание у обучающихся ценностного и уважительного отношения к культурному наследию русского и других народов России, нашедшему отражение в русском языке – государственном языке Российской Федерации.

Особые требования в выполнении этой высокой миссии государство предъявляет к педагогу: совершенствование учительского потенциала – одно из важнейших направлений образовательной политики в настоящее время. В частности, современный педагог московской школы, какой бы предмет он ни преподавал, должен быть высокообразованным, культурным человеком – и высокий уровень владения русским языком и своим предметом выступает одним из индикаторов профессиональных и личностных достижений «нового учителя».

Социокультурная и языковая ситуация в таком мегаполисе, как Москва, ставит перед учителем, обучающим детей с разным уровнем владения русским языком и разным опытом межкультурной коммуникации, новые задачи. Владение русским языком как инструментом успешной межкультурной коммуникации и основным средством обучения требуется сегодня уже не только от словесников, но и от учителей других предметов, работников школьных библиотек, руководителей и в целом всех сотрудников образовательных организаций.

Московский институт открытого образования и Московское региональное отделение ООО «Ассоциация учителей литературы и русского языка» рассматривают *Интерактивную игру межшкольных команд «Педагогическое зеркало»* (далее – Игра) как одну из форм повышения уровня речевой культуры педагогов, библиотекарей и иных работников образования в сфере владения и использования государственного языка Российской Федерации, повышения его статуса, развития языковой, информационно-коммуникативной и социокультурной компетенций сотрудников образовательных организаций, оздоровления русскоязычной речевой среды, поддержания лучших традиций продвижения русского языка как одного из мировых языков, средства межнациональной коммуникации, величайшего культурного достояния России.

### Цель Игры:

- развитие представлений о русском языке как культурном и национальном феномене, средстве межнационального и международного общения, инструменте презентации российского исторического и культурного опыта в мире;
- повышение уровня владения русским языком у сотрудников образовательных организаций разной предметной специализации;
- популяризация русского языка как одного из эффективных инструментов формирования конвергентной образовательной среды – междисциплинарной среды урочной и внеурочной деятельности, в которой школьники будут воспринимать мир как единое целое, а не как школьное изучение отдельных дисциплин.

### Задачи Игры:

1. Содействие воспитанию интереса к русскому языку и русской речевой культуре как к форме проявления национального и личностного самосознания, российской идентичности сотрудников образовательных организаций.

2. Развитие языковой, информационно-коммуникативной, социокультурной и метапредметной компетенций учителей, воспитателей, работников школьных библиотек,

руководителей и заместителей руководителей образовательных организаций в процессе использования русского языка.

3. Расширение представлений о русской языковой картине мира у сотрудников образовательных организаций.

4. Пополнение методической базы педагогического сообщества и обогащение технологического опыта работы с русским языком как основным инструментом формирования метапредметных умений (чтения, говорения, письма, аудирования) у субъектов образовательного процесса.

5. Развитие интеллектуальных и творческих способностей учителей, воспитателей, работников школьных библиотек, руководителей и заместителей руководителей образовательных организаций в процессе использования русского языка.

6. Формирование способности работников образования создавать активное и эффективное конвергентное школьное пространство, используя весь арсенал метапредметных методик обучения русскому языку и развития речи.

### **Участники**

Участниками Игры могут стать *учителя, воспитатели, работники школьных библиотек, руководители и заместители руководителей, иные заинтересованные сотрудники* образовательных организаций города Москвы, включая негосударственные образовательные организации и организации среднего профессионального образования.

Участие в Игре оформляется на основании предварительно поданной заявки (Приложение 1) и отправляется на электронную почту [konkurs@artmir.info](mailto:konkurs@artmir.info).

Сроки подачи заявки – **до 17 января 2018 года**. Для участия в Игре образовательная организация формирует сборную команду в составе **10 человек** (из которых **только 3 человека** являются учителями-словесниками).

### **Жюри**

Членами Жюри являются представители педагогической общественности столицы, лингвисты, речеведы, филологи, специалисты в области конвергентного обучения и другие профессионалы.

### **Порядок проведения Игры**

Игра организуется как интеллектуально-творческое игровое соревнование команд, турнирное состязание педагогических коллективов.

Игра проводится ежегодно в январе-феврале в одной из школ города Москвы, команда которой стала победительницей в Игре прошлого года.

Игра проходит в два тура: заочный и очный.

• **заочный тур** – школы в 2017–2018 учебном году выполняют домашнее задание – готовят публичную презентацию (далее – Презентация) своей команды игроков (визитную карточку, девиз и др.), которую в дальнейшем демонстрируют на очной встрече игроков – **30 января 2018 г.**

Публичная презентация высылается **до 22 января 2018 года** в адрес Оргкомитета ([konkurs@artmir.info](mailto:konkurs@artmir.info)). По результатам оценивания Жюри публичной презентации определяются участники очного тура. Участники команд, не прошедшие в очный тур, отмечаются Сертификатами участников Игры.

• **очный тур** – **30 января 2018 года** в 15.30 в Школе № 1273 (станция метро «Коньково», ул. Академика Капицы, д. 12) команды демонстрируют заранее подготовленное представление (не более 5 минут) и результаты выполнения творческого домашнего задания (см. ниже). В очном туре могут принимать участие **команды болельщиков** от

образовательных организаций в составе до 10 человек. Для них в процессе соревнования предусматривается отдельная программа, включающая выполнение заданий, связанных со знанием русского языка и отражением его в истории и культуре.

Интеллектуальная часть соревнования представляет собой занимательные вопросы и задания по всем разделам русского языка, риторики и культуры речи, а также интерактивные задачи межпредметного, метапредметного и конвергентного характера.

Открытость результатов очного тура Игры обеспечивается электронным табло и озвученным вердиктом Жюри на каждом этапе игрового маршрута команд.

### **Подведение итогов Игры и награждение**

Жюри подводит итоги по завершении командами игрового маршрута.

**Победителем** считается команда, набравшая в сумме наибольшее количество баллов. Команде-победителю вручается переходящий Кубок Игры, а каждому участнику команды вручаются Диплом I степени и памятный подарок.

**Призёрами** считаются команды, показавшие второй и третий результат после победителя. Каждому участнику этих команд вручаются Диплом соответствующей степени и памятный подарок.

Остальные участники команд, прошедших в **очный тур**, отмечаются Дипломами финалистов. **Болельщики команд** получают Сертификаты участников Игры.

### **Требования к творческому домашнему заданию**

1. Творческая домашняя работа должна представлять собой **инсценировку** в жанре педагогического детектива. В инсценировке участвует вся команда игроков, у каждого своя функция (образ, реплики, задачи, демонстрация предметных знаний с помощью многообразия вербальных и невербальных средств).

2. Подготовленное домашнее задание разыгрывается на сцене в соответствии с общим сценарием Игры.

3. В работе допускается использование фото- и видеоматериалов, музыкального оформления, возможностей Интернет-ресурсов и компьютерной графики и пр. Однако определяющим компонентом работы является текст, его содержание и представление перед Жюри.

4. Выступление не должно превышать **5 минут**. За превышение времени начисляются штрафные баллы (- 1 балл за каждую минуту).

### **Критерии оценки работ очного тура**

#### ***I. Представление. Презентации.***

Команде присваиваются баллы (от 0 до 10), если:

- 1) есть девиз и/или речевка – 3 балла;
- 2) имеются единая форма и/или придуманные костюмы (тема – русский язык, история и культура) – 1 балл;
- 3) есть плакаты, которые могут использовать в том числе болельщики, – 1 балл;
- 4) имеется эмблема, отражающая специфику Игры, – 1 балл;
- 5) команда активно и уместно использует в ходе соревнования ИКТ – 3 балла.

#### ***II. Детектив***

Команде присваиваются баллы (от 0 до 10) за:

- ✓ раскрытие заданной темы – 1 балл;
- ✓ новизну в подходе к материалу – 1 балл;
- ✓ соответствие жанру – 1 балл;

- ✓ своеобразие композиции – 1 балл;
- ✓ использование символов – 1 балл;
- ✓ экспрессивно выраженную позицию педагогического коллектива – 1 балл;
- ✓ выдержанность содержания, единство всех компонентов – 1 балл;
- ✓ художественное оформление – 1 балл;
- ✓ демонстрацию возможностей ИКТ – 1 балл;
- ✓ качество речевого (вербального и невербального) оформления.

### **III. Ответы на вопросы и задания**

Оценка производится в соответствии с утвержденным Жюри перечнем баллов за каждое задание по орфоэпии, лексике, этимологии, орфографии, пунктуации, культуре речи и др.

Основными критериями являются:

- ✓ точность,
- ✓ полнота ответа,
- ✓ грамотное речевое оформление.

#### **Участие команды**

Для участия команды образовательной организации города Москвы необходимо:

1. Заполнить и прислать Заявку участника (Приложение 1) на электронный адрес Оргкомитета ([konkurs@artmir.info](mailto:konkurs@artmir.info)) до **17 января 2018 года**.
2. Прислать Презентацию команды на электронный адрес Оргкомитета ([konkurs@artmir.info](mailto:konkurs@artmir.info)) до **22 января 2018 года**.
3. Присутствовать **30 января 2018 года** на Интерактивной игре, представить команду и подготовленное домашнее задание перед членами жюри и другими командами-участниками, а также принять участие в турнире.

Оргкомитет оставляет за собой право определять количество претендентов, выдвигаемых на очный этап, и устанавливать формат и содержание финального испытания для определения победителей *Интерактивной игры межшкольных команд «Педагогическое зеркало»*.

**Председатель Оргкомитета Игры:** Суханкина Елена Николаевна – [konkurs@artmir.info](mailto:konkurs@artmir.info), +7(916)841-86-75.

**Информационная поддержка:** <http://mioo.ru>, <http://www.enap.info/>, <http://aurilm.blogspot.ru>, <http://artmir.info/>.

**Как это было в 2017 году:**

<http://www.ug.ru/archive/69156>,

[http://sch-mr.mskobr.ru/novosti/pedagogicheskoe\\_zerkalo-2017/](http://sch-mr.mskobr.ru/novosti/pedagogicheskoe_zerkalo-2017/)

**ЗАЯВКА НА УЧАСТИЕ**  
**Интерактивная игра межшкольных команд «Педагогическое зеркало»**  
**Москва – 2018**

<b>Полное наименование организации, которую вы представляете</b>		
<b>Округ</b>		
<b>Перечислите всех участников КОМАНДЫ (10 человек)</b>		
<b>№ п/п</b>	<b>ФИО полностью</b>	<b>Должность</b>
<b>Капитан команды</b>		
<b>Телефон куратора команды</b>		
<b>Электронный адрес</b>		