



## ПОЛОЖЕНИЕ

о региональной on-line игре для обучающихся 10-11 классов  
«Скоростной WEB-серфинг»

### Глава 1. Общие положения

1.1. Настоящее положение определяет цели региональной on-line игры «Скоростной WEB-серфинг» (далее – Игра), его участников, сроки организации и проведения, порядок подачи заявок на участие, порядок определения победителей.

1.2. Организаторы Игры:

- 1) Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного профессионального образования «Центр обеспечения развития образования» г. Ангарск;
- 2) Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа № 29» г. Ангарска - базовое учреждение.
- 3) Профессиональное педагогическое объединение учителей информатики Иркутской области

**Игра проводится дистанционно** на базе сайта МБОУ «СОШ № 29» - <http://sosh29.ru>

Организационно - экспертный комитет Игры:

Попов А.В., учитель информатики МБОУ «СОШ № 29» (г. Ангарск);

Попова Е.А., учитель информатики МБОУ «СОШ № 29» (г. Ангарск);

Лобанов А.А., учитель информатики МБОУ «СОШ №11», методист МБУ ДПО ЦОРО (г. Ангарск);

Вихрова Н.Н., учитель информатики МБОУ «СОШ № 32» (г. Ангарск);

1.3. Игра направлена на развитие познавательной активности учащихся; формирование у обучающихся навыков оптимизации поисковых запросов в сети Интернет; развитие информационной компетентности обучающихся, умения находить и выделять нужную информацию разных видов; популяризацию on-line конкурсов областного уровня;

1.4. В Игре имеют право участвовать обучающиеся 10-11 классов общеобразовательных учреждений - от каждого учреждения по одной команде в составе от 1 до 4 участников.

Участие в Игре подтверждается регистрацией в оргкомитете Игры.

1.5. Победителем Игры считается команда, набравшая суммарно наименьшее количество баллов (затратившая наименьшее время, 1 балл = 1 секунде) по итогам поиска ответов в реальном времени на все вопросы Игры. Призёрами являются команды, следующие в итоговой таблице сразу за победителем, набравшие не более половины баллов от максимально возможного количества. Количество призёров определяет оргкомитет Игры.

1.6. Поощрение участников Игры:

- всем участникам Игры высылаются электронные сертификаты участника;
- командам победителю и призёрам высылаются электронные дипломы.

## Глава 2. Организация и деятельность оргкомитета и жюри Игры

2.1. Оргкомитет Игры решает следующие задачи: организация информационного сопровождения Игры; регистрация участников Игры; разработка заданий; изготовление сертификатов и дипломов; контроль работы программной оболочки автоматизированного сервера Игры; обеспечение дистанционной технической поддержки для участников Игры во время выполнения заданий и т.д.

2.2. Жюри Игры решает следующие задачи: оценка результатов выполнения участниками заданий Игры; определение команд победителя и призёров Игры; оформление соответствующей документации.

## Глава 3. Порядок проведения Игры и поощрения участников

3.1. Регистрация участников проводится с **15 ноября по 05 декабря 2018** года. Заявки на участие в Игре принимаются до **05.12.18** по адресу [konkurs@sosh29.ru](mailto:konkurs@sosh29.ru) (в формате doc или docx) по форме:

### Заявка на участие в on-line игре «Скоростной WEB-серфинг»

Краткое наименование ОУ	Территория	Является ли ОУ инновационным (да/нет)	ФИО учителя (полностью)

Можно указать несколько учителей, если их учащиеся входят в команду;

По окончании регистрации, на адреса e-mail, с которых были получены заявки, будут разосланы файлы с кодами доступа к игре и краткая инструкция.

3.2. Игра проводится дистанционно **12.12.2018** на базе сайта МБОУ «СОШ № 29» г. Ангарска по адресу <http://sosh29.ru>

Ссылка на стартовую страницу будет размещена на главной странице сайта в 14:00, сервер Игры будет доступен до 18:00 (время местное).

Каждой зарегистрированной команде присваивается свой уникальный идентификационный номер, который служит для идентификации на сервере Игры.

Момент начала Игры каждая команда может выбрать самостоятельно в отведенном отрезке времени.

Командам предстоит последовательно найти ответы на 8 вопросов и отправить на сервер сам ответ и ссылку на страницу, где он был найден. На каждый вопрос можно затратить не более 15 минут (900 секунд). Ответы, данные командой и время, затраченное на их поиск, фиксируются на сервере Игры автоматически в реальном времени.

3.3. Для проведения игры в образовательном учреждении необходимо выполнить следующие действия:

- **Выделить отдельный компьютер** с доступом в Интернет для получения заданий и отправки ответов;
- На стартовой странице Игры с **выделенного компьютера** ввести полученный код доступа (**код вводится только на одном компьютере**);
- Участникам команды группой, либо каждый за отдельным компьютером приступить к поиску ответов;
- Найденные ответы и ссылки на страницы, где они были найдены отсылаются только с **выделенного компьютера**.

3.4. Судьи будут оценивать только правильность полученных ответов, не зная какой команде он принадлежит. В случае отсутствия ссылки или если присланная ссылка не ведет на страницу с ответом, задание считается выполненным неверно. Сервер Игры автоматически ведет подсчет результатов, начисляя за каждый правильный ответ количество баллов, равное затраченному времени поиска в секундах, за неверный или просроченный ответ дается 900 баллов (максимально возможное время поиска в секундах).

3.5. Результаты будут опубликованы на сайтах МБОУ «СОШ № 29» (<http://sosh29.ru>), Ангарской виртуальной методической площадки (<http://avmp.ucoz.ru>).

Ссылка на страницу с правильными ответами будет опубликована на главной странице сайта <http://sosh29.ru/>, после окончания Игры.

3.6. Предварительно ознакомиться с вопросами и ответами за прошлые годы можно по ссылке [http://sosh29.ru/viewpage.php?page\\_id=17](http://sosh29.ru/viewpage.php?page_id=17)

конт. тел. 89086484500, Попов Андрей  
Викторович, [andrey@hitohon.com](mailto:andrey@hitohon.com)