


СОГЛАСОВАНО:

Председатель предметного сообщества
«Информатика» профессионального
педагогического объединения учителей
информатики Иркутской области

 Н.Н.Вихрова

УТВЕРЖДАЮ:
Начальник Управления образования
администрации АГО



Л.И. Лысак

«20» ноября 2019 г.

Федеральные
Инновационные
Площадки



ИНСТИТУТ
РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ
ИРКУТСКОЙ ОБЛАСТИ



ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ОБЪЕДИНЕНИЕ



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) Предметное сообщество «Информатика» профессионального педагогического объединения учителей информатики Иркутской области;
- 2) Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного профессионального образования «Центр обеспечения развития образования» г. Ангарск;
- 3) Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа № 29» г. Ангарска - базовое учреждение.

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 "О(С)ОШ", методист МБУ ДПО ЦОРО (г. Ангарск);
- Вихрова Н.Н., учитель информатики МБОУ «СОШ № 32» (г. Ангарск), Председатель предметного сообщества «Информатика» профессионального педагогического объединения учителей информатики Иркутской области.

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 **10 ноября по 9 декабря 2019** года. Заявки на участие в Игре принимаются до **09.12.2018** по адресу <https://forms.gle/idYsKnFGDqTTYTNr7>

По окончании регистрации, на адреса e-mail, которые были указаны в заявке, будут разосланы файлы с кодами доступа к игре и краткая инструкция.

3.2. Игра проводится дистанционно **11.12.2018** на базе сайта МБОУ «СОШ № 29» г. Ангарска по адресу <http://sosh29.ru>

Ссылка на стартовую страницу будет размещена на главной странице сайта в 12:00, вход на сервер Игры будет доступен до 20:00 (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/](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

конт. тел. 89086484500, Попов Андрей Викторович, andrey@hitohon.com