

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении Всероссийского дистанционного командного квеста «Вокруг информатики» для студентов и школьников

1. Общие положения

- 1.1. Настоящее Положение о проведении Всероссийского дистанционного командного квеста «Вокруг информатики» для студентов и школьников (далее — Положение) определяет цели, задачи, сроки, порядок организации и проведения Всероссийского дистанционного командного квеста «Вокруг информатики» для студентов и школьников (далее — Квест).
- 1.2. Организатором Квеста является кафедра теории и методики обучения информатике физико-математического факультета Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Ярославский государственный педагогический университет им. К.Д. Ушинского (далее – кафедра ТиМОИ ЯГПУ).
- 1.3. Целью проведения Квеста является развитие системы обучения информатике.
- 1.4. Основные задачи Квеста:
 - выявление школьников и студентов колледжей, одаренных в области информатики;
 - стимулирование познавательной активности школьников, студентов колледжей и вузов, повышение интереса к изучению информатики;
 - совершенствование профессиональной подготовки студентов педагогических вузов и колледжей;
 - совершенствование профориентационной работы со старшеклассниками и студентами колледжей.
- 1.5. В содержание квеста включаются сюжетные задачи по информатике, а также задачи, решаемые с использованием средств информационных технологий.
- 1.6. Квест проводится в заочной форме с использованием дистанционных технологий в сети Интернет.
- 1.7. Рабочим языком проведения Квеста является русский язык.
- 1.8. Участие в Квесте является бесплатным.

2. Участники Квеста

- 2.1. В Квесте могут принимать участие обучающиеся 7-11 классов образовательных организаций, реализующих образовательные программы основного общего и среднего общего образования (далее – общеобразовательные организации) всех регионов Российской Федерации, а также студенты учреждений среднего профессионального и высшего образования (далее — образовательные учреждения СПО и ВО), независимо от профиля подготовки.
- 2.2. Выделяются две основные категории участников Квеста:
 - уровень общего образования,
 - уровень среднего профессионального / высшего образования.В зависимости от количества зарегистрированных команд Квеста и от образовательных учреждений, в которых обучаются участники, могут быть выделены дополнительные подкатегории участников Квеста.
- 2.3. Участие в Квесте — командное, в состав команды может входить не более 5 человек. Рекомендуемое количество участников команды — от 3 до 5 человек.
- 2.4. Допускается включение в состав команды участников различного возраста, относящихся к одной категории (обучающихся разных классов или разных курсов колледжа).
- 2.5. Допускается включение в состав команды участников из различных образовательных учреждений (при условии, что участники относятся к одной категории согласно п.2.2.)
- 2.6. Допускается индивидуальное участие в Квесте.
- 2.7. Магистранты-участники лаборатории «Образовательные квесты по информатике» ЯГПУ

не могут входить в состав команд Квеста. Участники лаборатории «Образовательные квесты по информатике», не имевшие ранее доступа к заданиям Квеста текущего учебного года, имеют право входить в состав команд Квеста.

2.8. Количество команд от одного образовательного учреждения не ограничено.

3. Организационно-методическое сопровождение Квеста

3.1. Общее руководство подготовкой и проведением Квеста осуществляет Оргкомитет

3.1.1. В Оргкомитет входят:

- преподаватели кафедры ТиМОИ ЯГПУ,
- магистранты-участники лаборатории «Образовательные квесты по информатике» (далее – Лаборатория). Научный руководитель Лаборатории – Плясунова Ульяна Валерьевна, доцент кафедры ТиМОИ ЯГПУ.

3.1.2 Оргкомитет Квеста:

- готовит необходимую документацию для проведения Квеста;
- определяет сюжет, структуру и название Квеста текущего учебного года;
- формирует задания Квеста;
- определяет нормы времени на решение задач Квеста и сроки проведения Квеста;
- разрабатывает методику анализа результатов;
- утверждает списки зарегистрированных команд;
- утверждает победителей Квеста;
- представляет отчет по итогам Квеста.

3.2. Научно-методическое сопровождение проведения Квеста осуществляет кафедра ТиМОИ ЯГПУ.

3.3. Организаторы Квеста вправе привлекать к проведению Квеста образовательные, научные, общественные организации, представителей работодателей в порядке, установленном законодательством Российской Федерации.

4. Сроки, порядок и условия проведения Квеста

4.1. Сроки проведения Квеста:

4.1.1. Квест проводится ежегодно в течение месяца в период с конца марта по конец апреля. Ориентировочный срок проведения – с 20 марта по 30 апреля.

4.1.2. Точные даты проведения квеста определяются ежегодно Оргкомитетом.

4.2. Порядок информирования о Квесте:

4.2.1. Информация о Квесте размещается в сети Интернет не менее чем за месяц до начала квеста:

- в специальном разделе официального сайта ЯГПУ [http://yspu.org/Квест_\"Вокруг_информатики\"](http://yspu.org/Квест_\), а также на странице квеста текущего учебного года (далее – страница Квеста на сайте ЯГПУ);
- в официальной группе Квеста https://vk.com/quest_fmfm_yspu (далее – группа Квеста).

4.2.2. Информация о проведении Квеста не менее чем за неделю до начала Квеста размещается в новостной ленте ЯГПУ.

4.2.3. Дополнительное информирование общеобразовательных организаций о проведении Квеста может производиться Оргкомитетом путем рассылки информационных писем в общеобразовательные учреждения по электронной почте, а также рассылки адресных сообщений и объявлений в тематических группах в социальных сетях.

4.3. Регистрация команд участников Квеста:

4.3.1. Регистрация команд открывается не менее чем за месяц до начала Квеста.

4.3.2. Регистрация команд проводится в онлайн-форме. Ссылка на онлайн-форму регистрации команд размещается на странице Квеста на сайте ЯГПУ, а также в группе Квеста https://vk.com/quest_fm_f_yspu. При невозможности использования онлайн-формы допускается прислать заявку на адрес quest.yspu@gmail.com

4.3.3. От одной команды подается одна заявка. В заявке в обязательном порядке указываются регион и населенный пункт, образовательное учреждение, название команды, категория участников Квеста и количество человек в команде, а также контактный e-mail команды.

4.3.4. Названия команд выбираются участниками самостоятельно. Названия команд не должны противоречить законодательству Российской Федерации, в т.ч. не должны включать формулировок, оскорбляющих честь и достоинство других лиц, носящих непристойный или угрожающий характер, способствующих разжиганию национальной розни, подстрекающих к насилию, призывающих к совершению противоправной деятельности, и т.д. В спорных случаях Оргкомитетом может быть предложено команде сменить название.

4.3.5. Допускается прием заявок с помощью онлайн-формы в течение 2 недель после начала Квеста, однако рассылка информационных материалов на контактные e-mail команд, указанные при регистрации, осуществляется только при условии отправки формы регистрации не менее чем за сутки до начала Квеста.

4.3.6. Информация о зарегистрированных командах размещается на странице Квеста на сайте ЯГПУ после проверки Оргкомитетом корректности названий команд.

4.4. Предоставление заданий Квеста командам-участникам:

4.4.1. Все задания Квеста включаются в архив в формате ZIP или RAR. Допускается разделение набора заданий на несколько архивов – по этапам Квеста (далее – архивы материалов Квеста).

4.4.2. Файлы архивов материалов Квеста в указанные дату и время начала Квеста размещаются в сети Интернет на странице Квеста и в группе Квеста https://vk.com/quest_fm_f_yspu.

4.4.3. В течение дня, предшествующего началу Квеста, на контактные адреса команд, указанные при регистрации, высылаются ссылки на страницы, где будут размещены материалы.

4.4.4. Участники команд или тренеры команд (учителя и преподаватели информатики) самостоятельно скачивают файлы архивов материалов Квеста.

4.5. Условия выполнения заданий Квеста:

4.5.1. Для выполнения заданий Квеста для каждой команды необходим по крайней мере один компьютер с выходом в Интернет. Рекомендуются использовать не менее 3 компьютеров для команды из 5 человек.

4.5.2. Участники команд сами выбирают место прохождения квеста и форму взаимодействия участников команды (очная, дистанционная или смешанная).

4.5.3. В процессе выполнения заданий Квеста участники команд могут использовать литературу, интернет-ресурсы, программные среды или онлайн-сервисы. Запрещается использовать программное обеспечение, противоречащее законодательству Российской Федерации, программные среды для взлома архивов, защищенных паролем.

4.5.4. Участникам команд в период проведения квеста запрещается размещать в общедоступных источниках или передавать (любым способом) участникам других команд информацию о решениях и ответах на задания, а также формулировки заданий, которые доступны только после ввода пароля к архиву.

4.5.5. Участникам команд в период проведения Квеста разрешается пользоваться

подсказками, размещаемыми Оргкомитетом в группе Квеста https://vk.com/quest_fm_f_yspu.

4.5.6. Участники команд в период проведения Квеста могут задавать вопросы в специально выделенной теме группы Квеста, при условии, что вопрос не будет содержать ответов на конкретные задания и полных формулировок заданий.

4.5.7. В период проведения Квеста осуществляется техническая поддержка участников Квеста Оргкомитетом по электронной почте quest.yspu@gmail.com.

4.6. Отправка результатов Квеста

4.6.1. Для отправки ответов на Квест Оргкомитет создает онлайн-формы с размещением ссылок на них на странице Квеста и в группе Квеста. Ответы на задания, отправленные иным способом, не обрабатываются и не учитываются при подведении итогов Квеста (за исключением ситуаций, описанных в п.4.6.3).

4.6.2. После прохождения всех заданий этапа Квеста (но не позднее даты и времени окончания Квеста) участники самостоятельно отправляют в Оргкомитет полученную кодовую строку символов и название команды. Правильность ввода кодовой строки проверяется автоматически при заполнении формы (отправка формы произойдет только при корректном вводе кодовой строки).

4.6.3. В последний день квеста допускается отправка (с использованием отдельной онлайн-формы) ответов на задания этапов квеста, не пройденных полностью. Информация о правильности ответов на задания, отправленных таким способом, предоставляется только после окончания проверки заданий Оргкомитетом.

4.7. Условия прохождения Квеста участниками Лаборатории «Образовательные квесты по информатике» ЯГПУ:

4.7.1. Участники Лаборатории, ранее не имевшие доступа к текстам заданий Квеста текущего учебного года, проходят пробный запуск Квеста в течение месяца, предшествующего официальной дате начала Квеста.

4.7.2. Во время пробного запуска Квеста участники Лаборатории не могут пользоваться подсказками в Группе Квеста. Остальные условия прохождения Квеста участниками Лаборатории совпадают с условиями прохождения Квеста основной частью участников; результаты прохождения Квеста включаются в общий рейтинг.

4.7.3. Участники лаборатории «Образовательные квесты по информатике» не имеют права распространять информацию о заданиях Квеста до официальной даты его окончания.

5. Подведение итогов Квеста

5.1. По итогам отправки участниками Квеста кодовых строк, полученных при полном прохождении этапов Квеста, а также ответов на задания локаций, не пройденных полностью, командам-участникам начисляются баллы.

5.2. На основании набранных баллов составляются рейтинги команд-участников отдельно для каждой категории участников Квеста. При равной сумме набранных баллов команда будет располагаться выше в рейтинге при более ранней отправке ответов на последний из пройденных командой этапов Квеста.

5.3. Победителями Квеста в каждой из категорий признаются команды, занявшие первые места в рейтинге своей категории.

5.4. Призерами Квеста признаются команды, следующие за победителями в рейтинге команд соответствующей категории.

5.5. Количество команд-победителей и призеров Квеста не может превышать 25% от общего количества зарегистрированных команд.

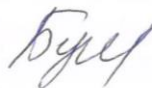
5.6. Команды-победители и призеры Квеста награждаются дипломами и грамотами, подписанными оргкомитетом Квеста.

5.7. Участники команд, прошедших полностью хотя бы один из этапов Квеста, получают сертификат в электронном виде о прохождении этапов Квеста.

5.8. Педагогические работники, подготовившие победителей и призеров Квеста, награждаются Благодарностью физико-математического факультета ЯГПУ им. К.Д. Ушинского.

5.9. Образовательные и иные организации могут учреждать для победителей, призеров и участников Квеста, а также для педагогических работников, подготовивших победителей, призеров и участников Квеста, специальные дипломы и награды, принимая на себя расходы по изготовлению и вручению учрежденных дипломов и наград.

И.о. декана физико-математического
факультета ЯГПУ им. К.Д. Ушинского



Г.Ю. Буракова

Заведующий кафедрой
теории и методики обучения информатике
ЯГПУ им. К.Д. Ушинского



П.А. Корнилов

Руководитель лаборатории
«Образовательные квесты по информатике»,
доцент кафедры теории и методики
обучения информатике
ЯГПУ им. К.Д. Ушинского



У.В. Плясунова