

Утверждаю  
Директор учебно-методического  
центра развития образования  
Карагандинской области  
Д. Асакаева



« 13 » 12 2019 год

**Положение областного конкурса «Мой край. Виртуальное путешествие по Карагандинской области».**

г. Караганда  
2019 год

# Положение областного конкурса «Мой край. Виртуальное путешествие по Карагандинской области»

## I. Общие положения

Конкурс «Мой край. Виртуальное путешествие по Карагандинской области» организуется в целях популяризации использования в обучении современных ИКТ средств, приобретения и развития устойчивых навыков владения ИКТ-компетенциями педагогов и учащихся организаций образования, а также более глубокого знакомства учащихся с родным краем. Участники в ходе работы размещают на сайте [kartakrg.kz](http://kartakrg.kz) (далее сайт) информацию о своей местности, достопримечательностях, сакральных местах, архитектурах, флоры и фауны родного края.

Для участия в конкурсе приглашаются команды областных школ, школ районов и городов Карагандинской области.

**Формат работы.** Работа в проекте осуществляется в форме веб-квеста.

Образовательный веб-квест (webquest) – это интересные задания с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета. В конкурсе рабочей площадкой для веб-квестов является сайт, с которым работают учащиеся и педагоги, выполняя определенную учебную задачу. После начала веб-квеста участникам передаются пароли доступа к хостингу, базе данных и домен второго уровня для развертывания сайта, где будут размещаться статьи с описанием исследований, работы команд, внедренные ссылки на 3D панорамы, фильмы в ютубе или другом видеохостинге, карты местности и др. При разработке веб-квестов, прорабатывая содержание и охватывая одну или несколько предметных дисциплин, участники работают в группах, готовят публикации результатов своей работы, содержащие виртуальные 3D модели.

1.1. Настоящее Положение определяет порядок и условия конкурса.

1.2. Основными задачами конкурса являются:

- 1) повышение мотивации педагогов, учащихся к освоению информационных технологий, проектных методов деятельности;
- 2) содействие выявлению учащихся склонных к активному использованию ИКТ;
- 3) развитие творческих навыков у учащихся, педагогов;
- 4) формирование у учащихся ИКТ и учебно-познавательной компетенций.

1.3. Направление конкурса: научно-исследовательское.

1.4. Организатор конкурса Учебно-методический центр развития образования Карагандинской области.

## II. Форма организации и сроки проведения конкурса

2.1. Исследовательская работа учащихся осуществляется по двум направлениям на тему «Лучший 3D-проект моего края»:

- Участники должны исследовать достопримечательности, сакральные места, флору и фауну родного края;

- Создать 3D панораму, содержащую маршруты к объектам, а также разместить материалы на предоставленном хостинге.

2.2. Конкурс проводится в три этапа: заочной, дистанционной и очной формы.

2.3. Даты проведения конкурса:

Заочный формат с 25.12.2019 – 03.04.2020,

Дистанционный с 25.12.2019 – 28.04.2020

Очный этап: 29-30 апреля 2020 г.

### **III. Условия и порядок участия в конкурсе**

3.1. В конкурсе участвуют педагоги - предметники, учащиеся средних и старших классов.

3.2. Текущее руководство организацией и проведением Конкурса осуществляет Организационный комитет (далее – Оргкомитет) на основании настоящего Положения

3.3. Жюри Конкурса формируется Оргкомитетом из квалифицированных специалистов- экспертов, сотрудников промышленных предприятий, профильных кафедр высших учебных заведений, имеющих опыт практической деятельности в области автоматизированного конструирования и проектирования.

3.4. Жюри отвечает за:

- допуск участников к конкурсу;
- оценку выполненных работ;
- занесение баллов в протокол;
- определение победителей и призёров;
- внесение предложений по совершенствованию организационно-методического обеспечения конкурса.

#### **3.1.1. Заочная форма:**

Заочный этап проводится с целью определения участников очного этапа Конкурса.

Руководителем (или несколькими руководителями) команды-участники формируется творческая группа детей, имеющих разные предметные навыки (склонности к ИКТ, к научной работе, умеющих анализировать и систематизировать информацию).

*Личная ответственность.*

Назначается личная ответственность, распределяются роли в команде участников, согласно которым выполняется определённый фронт работы:

- Веб-дизайнер - участник, владеющий навыками работы с графическими 3D программами, который имеет навыки работы HTML или CMS сайтов.

- Журналист - участник, который совместно с другими членами команды проводит исследование, грамотно излагает материал для публикации.

- Исследователь - участник или участники, которые могут исследовать особенности, связанные с изучаемой местностью – флора, фауна, достопримечательности, архитектуры и сакральные места.

- PR менеджер - участник, обладающий навыками коммуникации, способный наладить контакт потенциальными спонсорами исследовательской работы, заинтересовать сторонних лиц из числа предпринимателей в участии в данном проекте.

Команды - участники регистрируются на сайте конкурса, размещают составы команд.

*Коллективная ответственность.*

Участники, работая в группе, собирают и систематизируют информацию о своей исследовательской работе (архитектурных памятниках, достопримечательностях, флоре, фауне и пр.).

Руководитель команды совместно с Веб- дизайнером заполняют сайт на домене второго уровня, который предоставляется организаторами конкурса. Участники размещают на сайте свои созданные панорамы и метки, а также различную информацию о своей работе и любую другую информацию по собственному усмотрению.

Участники, прошедшие отбор на заочном этапе, допускаются к участию в очном этапе и получают приглашения Оргкомитета.

#### **Критерии оценивания заочного этапа:**

- эстетичность;
- качество фотографии;
- использование меток, анимации, переходов;
- использование звуковых эффектов (фоновая музыка, звуки кликов и тд.)
- оригинальность идеи

#### **3.1.2. Дистанционная форма:**

В ходе конкурса осуществляются он-лайн встречи с оргкомитетом, руководителями команд по вопросам компетентного подхода к выполнению заданий, технических особенностей размещения материалов конкурса, а также на открытом домене второго уровня, адрес которого будет доступен участникам, размещаются вспомогательные инструкции по созданию веб-квестов, приложения, ссылки на примеры.

#### **3.1.3. Очная форма:**

Каждая команда готовит презентацию для стендовой защиты.

Докладчик в течение всего периода проведения стендовой защиты находится у своего стенда (ноутбука), должен быть готов дать экспертам, гостям исчерпывающую информацию по вопросам реализации проекта. Время защиты проекта – 3-5 минут.

#### **Критерии оценивания очного этапа**

- Первая позиция – техническая сторона исследования:
  - количество фото (0-2 балла);
  - 3D Панорамы (0-2 балла);
  - оформление (0-2 балла);
  - использование меток, анимации, переходов (0-2 балла);
  - использование звуковых эффектов (0-2 балла).
- Вторая позиция – содержательная сторона исследования:

- оригинальность подачи материала (0-2 балла);
- соответствие темы (0-2 балла);
- организация командной работы (0-2 балла);
- исследовательский аспект (0-2 балла);
- целостность тематического представления проекта (0-2 балла).

Победителей конкурса определяет жюри конкурса согласно критериям оценивания по итогам презентаций работ. Результаты публикуются на сайте [umckrg.gov.kz](http://umckrg.gov.kz)

- Организаторы конкурса оставляют за собой право использовать материалы исследовательских работ с указанием авторов, руководителей.

- Организаторы вправе учредить дополнительные номинации, о чём Оргкомитет конкурса информирует участников.

- Награждение победителей состоится по окончании конкурса.