

Утверждаю
Директор учебно-методического
центра развития образования
Карагандинской области
Г. Кожахметова



«15» 2018 год

**Положение областного конкурса «Лучший 3D-проект моего края» в рамках
областного проекта «Мой край. Виртуальное путешествие по
Карагандинской области».**

г. Карганда
2018 год

**Положение областного конкурса «Лучший 3D-проект моего края» в
рамках областного проекта «Мой край. Виртуальное путешествие по
Карагандинской области»**

I. Общие положения

Проект «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 образований, а также более глубокого знакомства учащихся с родным краем. Участники в ходе работы размещают в сети Интернет информацию о своей местности, населенных пунктах, улицах, достопримечательностях районов и городов Карагандинской области.

Для участия в проекте 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 проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета. В проекте рабочей площадкой для веб-квестов является портал или сайт в сети Интернет, с которым работают учащиеся и педагоги, выполняя определенную учебную задачу. После начала веб-квеста участникам передаются пароли доступа к хостингу, базе данных и домен третьего уровня для развертывания сайта, где будут размещаться статьи с описанием достопримечательностей, работе команды, внедренные ссылки на 3Д 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 в виде веб-страниц или веб-сайтов, содержащих виртуальные 3D модели.

1.1. Настоящее Положение определяет порядок и условия проекта.

1.2. Основными задачами проекта являются:

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

1.3. Направление проекта: научно-практическое.

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

II. Форма организации мероприятия и сроки проведения.

2.1. Работа над проектом осуществляется по двум направлениям:

- Ссылки на Google- карты местности Карагандинской области с размещенными 3Д панорамами, маршрутами к достопримечательностям, отредактированными улицами населенных пунктов, метками сервисов и бизнес объектов, размещенные на предоставленном хосте.
- Этнографические особенности народов, населяющих Карагандинскую область, природные и архитектурные сакральные места, флора и фауна родного края.

2.2. Проектная деятельность имеет формы деятельности: заочная, дистанционная и очная формы.

2.3. Даты реализации проекта:

Заочный формат с

1 этап 16.05.2018 – 23.05.2018,

2 этап 17.09.2018 - 28.09.2018,

3 этап 01.10.2018 - 31.10.2018.

Дистанционный с 01.11.2018 – 01.12.2018

Очный этап: зимние каникулы

III. Условия и порядок участия в проекте.

3.1. В проекте участвуют следующие категории: педагоги - предметники, учителя информатики, учащиеся среднего и старшего звена.

3.2. Порядок участия в проекте

3. 2. 1. Заочная форма:

1 этап. Руководителем (несколькими руководителями) команды-участницы формируется творческая группа детей, имеющих разные предметные навыки (склонности к информатике, к письму, литературе, к научной работы, умеющих анализировать и систематизации информацию и пр.).

2 этап.

Личная ответственность.

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

- Веб-дизайнер - участник, владеющий навыками работы с графическими программами, работает над веб страницей, 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, традиции, причины названия местности и пр.
- PR менеджер - участник, обладающий навыками коммуникации, способный наладить контакт потенциальными спонсорами проекта, заинтересовать сторонних лиц из числа предпринимателей в участии в данном проекте.

Команды - участники регистрируются на сайте проекта, опубликовав состав команд.

Коллективная ответственность.

Участники, работая в группе, собирают и систематизируют информацию о своем поселке (в том числе выявляют топонимию названия населенного пункта, местности), о школе, архитектурных памятниках, музеях, туристических и иных достопримечательностях, имеющихся в населенном пункте, значимых организациях, флоре, фауне и пр. Ведут документацию осуществления проекта.

3 этап. Руководитель команды совместно с Веб- дизайнером разворачивает сайт на домене третьего уровня, который предоставляется организаторами конкурса. Открывает Google аккаунт, и участники размещают на карте Google свои созданные панорамы и метки , Затем размещают ссылку на объекты Google на сайт, предоставленный организаторами конкурса , а также различную информацию о населенном пункте, местности и любую другую информацию по собственному усмотрению.

3.2.2. Дистанционная форма:

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

3.2.3. Очная форма.

По окончании работы над проектом участники разных регионов Карагандинской области могут принять участие в конкурсе «Лучший 3D-проект моего края», представив (см. Приложение 1) проект в направлениях:

- Архитектура
- Природа
- Памятники истории и культуры
- Топономика

Проекты оцениваются с двух позиций: техническая (представление информации в интернет, оформление, подача материала, применение различных сервисов и технологий) и содержательная (предметное содержание, значимость и качество исследования). Один проект может участвовать в соревновании различных тематических групп.

Победителей конкурса определяет экспертная комиссия согласно балловому рейтингу (см. п. 3.2.3.2) по итогам стендовой защиты проектов (см. п. 3.2.3.3). Результаты публикуются на сайте umckrg.gov.kz

3.2.3.1 Подача заявок и материалов на конкурс.

Заявка для участия в конкурсе (Приложение 1), презентация о проекте (не более 15 слайдов) высылается на электронный адрес a.kakenbekova@umckrg.gov.kz. Подробная информация о конкурсе на сайте учебно-методического центра развития образования Карагандинской области umckrg.gov.kz

3.2.3.2 Оценивание проекта, представленного на конкурс

Оценивание проектов осуществляется согласно критериям:

- Оригинальность подачи материала от 0 до 10 баллов
- Содержание проекта (структура, логичность, качество представления материала, содержательность исследования) от 0 до 10 баллов
- Уровень сложности выбранного ПО,
- эффективность применения от 0 до 10 баллов

3.2.3.3. Правила стендовой защиты

Каждая команда, защищающая проект, представляет на своем портативном компьютере демонстрацию всех этапов работы над проектом - содержание и изменение хода исследования, обработка фотографий, текстов, картотеки,

реализация поставленных задач. Допускается при защите использовать ноутбук в качестве демонстрационного стенда.

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.

В случае нарушения правил участник может быть отстранён от защиты.

Примечание:

1. Работы, выполненные самостоятельно, не оцениваются.
2. Работы не рецензируются.
3. Размещение информации на карте Google осуществляется в соответствии с геофизическими координатами команды участников проекта
4. Организаторы конкурса оставляют за собой право использовать материалы проектов с указанием авторов, руководителей.

Приложение 1.

Список материалов для конкурса

1. Папка проекта с описанием цели работы, методов и этапов исследования, результатов, области практического применения, указанием авторов проекта и руководителей.

2. Диск с презентацией проекта

3. Заявка на участие в конкурсе

4. Визитная карточка проекта

5. Электронные фото участников

Заявка на участие в конкурсе

№	Наименование команды	Район	Школа	Руководитель команды	Контактные данные руководителя (тел., e-mail)	Ф.И.О. участника, роль	Ф.И.О. участника, роль	Ф.И.О. участника, роль	Ф.И.О. участника, роль

К заявке необходимо приложить фото каждого участника в электронном виде.

Требование к фото: официальный стиль, однотонный фон, портрет по плечи, анфас или 5-10 градусов в сторону, разрешение - не менее 800*600 px.

Визитная карточка проекта школы

- Предмет, межпредметная область
- Возрастная категория учащихся (среднее и старшее звено, класс)
- Цель проекта
- Ключевое задание (например, собрать, представить наиболее полный материал о родном крае, разместить на карте Google)
- Участники, и их роли (вебдизайнер, исследователь, журналист, PR менеджер)