

ПРОЕКТ

«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. 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:

- Google карты местности Карагандинской области
- Этнографические особенности народов, населяющих Карагандинскую область

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

2.3. Даты реализации проекта:

Заочный формат с

1 этап 28.08.2015 – 12.09.2015,

2 этап 12.09.2015 - 19.09.2015,

3 этап 19.09.2015 - 1.11.2015.

Дистанционный с 21.09.2015 – 1.11.2015

Очный: осенние и 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.
- 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 открывает Google аккаунт, и участники размещают на карте Google информацию о населенном пункте, местности и другую информацию.

3.2.2. Дистанционная форма:

В ходе проекта осуществляются онлайн встречи с оргкомитетом, руководителями проекта по вопросам компетентного подхода к выполнению заданий, технических особенностях размещения материалов проекта. Также на портале <http://webquest.mygalim.kz> 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. Список материалов для конкурса) проект в номинациях:

- Краеведение
- Флора и фауна
- История названия
- Информационные технологии

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 высылается на адрес umc.info.e.learning@gmail.com (Приложение 1. Заявка) На сайт проекта (ссылка с umckrg.gov.kz на проект «Мой край. Виртуальное путешествие по

Карагандинской области») загружается Визитная карточка проекта школы - описание проекта, обоснование, этапы его создания, особенности и пр. Презентация о проекте (не более 15 слайдов) высылается по адресу umc.info.e.learning@gmail.com

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)