



Бюджетное учреждение высшего образования
Ханты-Мансийского автономного округа – Югры
«Сургутский государственный
педагогический университет»
Кафедра высшей математики и информатики

Муниципальное бюджетное
общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная
школа №8
имени Сибирцева А.Н.

ПОЛОЖЕНИЕ

о конкурсе интерактивных страниц среди обучающихся образовательных учреждений г. Сургута и Сургутского района «Планета Web»

Конкурс интерактивных страниц среди обучающихся образовательных учреждений г. Сургута и Сургутского района «Планета Web» (далее – Конкурс) проводится на основании утвержденного плана работы кафедры высшей математики и информатики БУ «Сургутский государственный педагогический университет» и утвержденного плана работы МБОУ СОШ № 8 имени Сибирцева А.Н.

Конкурс призван активизировать деятельность по освоению современных информационных технологий, языков программирования, поиску, анализу и выбору программного обеспечения, практических навыков создания веб-приложений образовательного назначения, популяризации профессии программиста.

1. ЗАДАЧИ КОНКУРСА

- 1.1. Создание и популяризация веб-приложений, разработанных обучающимися образовательных учреждений разного уровня.
- 1.2. Стимулирование изучения языков программирования.
- 1.3. Применение дистанционных технологий (веб-приложений) в образовательных целях.
- 1.4. Поиск новых творческих идей в сфере разработки дидактических игр.

2. УЧАСТНИКИ КОНКУРСА

Участники Конкурса – обучающиеся образовательных учреждений г. Сургута и Сургутского района.

3. ОРГАНИЗАТОР КОНКУРСА

Кафедра высшей математики и информатики БУ «Сургутский государственный педагогический университет» при сотрудничестве с муниципальным бюджетным общеобразовательным учреждением средняя общеобразовательная школа № 8 имени Сибирцева А.Н.

3.1. Обязанности организатора Конкурса:

- 3.1.1. Информирование потенциальных участников Конкурса о проведении Конкурса и условиях участия в нем.
- 3.1.2. Обработка Конкурсных материалов.
- 3.1.3. Формирование Конкурсной комиссии для оценки работ.

ПОЛОЖЕНИЕ
О КОНКУРСЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ СТРАНИЦ
обучающихся образовательных организаций г. Сургута и Сургутского района

- 3.1.4. Информирование о ходе проведения Конкурса и его итогах.
- 3.1.5. Организация награждения победителей.
- 3.2 Оргкомитет имеет право:
 - 3.2.1. Определять количество и содержание номинаций.
 - 3.2.2. Учреждать дополнительные номинации Конкурса.
 - 3.2.3. Отбирать заявки на участие в Конкурсе.
 - 3.2.4. Изменять состав жюри до момента начала подведения итогов Конкурса.
 - 3.2.5. Привлекать спонсоров.

4. ПОРЯДОК ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ КОНКУРСА

- 4.1. Публичное объявление о начале Конкурса – 01 декабря 2020 года.
 - 4.1.1. Публичное объявление осуществляется через рассылку по электронным адресам образовательных учреждений, распространение информации в социальных сетях, публикацию объявления на образовательном портале университета, веб-сайте Конкурса.
 - 4.1.2. Анонсирование Конкурса проводится:
 - на сайте БУ «Сургутский государственный педагогический университет»: <http://www.surgpu.ru>;
 - на сайте Сурвики: <https://www.surwiki.admsurgut.ru>;
 - на веб-сайте Конкурса: <http://informurok.ru/pw/>.
- 4.2. Порядок организации Конкурса.
 - Прием заявок на участие в Конкурсе – до 31 января 2021 года.
 - Подведение итогов Конкурса – до 15 февраля 2021 года.
 - Освещение в СМИ результатов Конкурса – 20 февраля 2021 года.
 - Награждение победителей проводится путем электронной рассылки наградных документов на электронные адреса участников и победителей Конкурса.

5. КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

- 5.1. Под интерактивной страницей понимается html-документ с различными объектами типа кнопки, блоки (div) для динамического изменения текстовой и графической информации, переключатели и т.п. К участию в Конкурсе принимаются законченные (работающие) интерактивные страницы в формате html с подключенными сценариями на языке JavaScript (или другом клиентском языке программирования). Обязательным условием является наличие программного кода, реализующего создание переменных и какого-либо алгоритма (линейного, разветвленного или циклического). Веб-приложение должно быть написано на любом языке программирования (например JavaScript), не требовать подключения дополнительных программ (Flash Player и т.п.), свободно открываться большинством браузеров.
- 5.2. К участию допускаются интерактивные страницы, созданные как одним участником, так и группой.
- 5.3. Порядок подачи заявок на участие.
 - 5.3.1. Для участия в Конкурсе необходимо пройти регистрацию на сайте по адресу: <http://informurok.ru/pw> или отправить материалы на адрес электронной почты: axeldan@mail.ru. Материалы должны содержать архив с интерактивной страницей, включая все файлы, необходимые для работы веб-приложения и текст заявки согласно пункту 5.3.2.
 - 5.3.2. В заявке участник Конкурса сообщает следующее:
 - анкетные данные участника или творческой команды (ФИО участников, образовательное учреждение, ФИО руководителя);
 - название интерактивной страницы;
 - образовательная цель интерактивной страницы;
- 5.4. Рекомендации к содержанию обучающего приложения:
 - цель должна быть образовательной;
 - направленность интерактивной страницы выбирается по усмотрению участника;

ПОЛОЖЕНИЕ
О КОНКУРСЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ СТРАНИЦ
обучающихся образовательных организаций г. Сургута и Сургутского района

- приветствуется наличие мотивационных элементов (азарт ожидания непредвиденных ситуаций, зона ближайшего развития, быстрое выяснение последствий принятых решений, отображение промежуточных и окончательных результатов);

к программному коду веб-приложения:

- указывается язык, применяемый для создания приложения;
- отправку интерактивной страницы на конкурс необходимо осуществлять одной папкой, содержащей html страницу, сценарий на клиентском языке программирования (например, JavaScript), при необходимости папки с картинками;
- программа веб-приложения должна содержать подробные комментарии в тексте программы;

5.5. Основные номинации:

- «Лучшая интерактивная страница» (для учащихся 5–8 классов общеобразовательных учреждений);
- «Лучшая интерактивная книга» (для учащихся 9–11 классов общеобразовательных учреждений);
- «Лучшее обучающее веб-приложение» (для студентов профессиональных образовательных учреждений, образовательных учреждений высшего образования).

5.6. Дополнительные номинации:

- «Лучшее дизайнерское решение интерактивной страницы»;
- «Самая оригинальная идея интерактивной страницы»;
- «Самое увлекательное обучающее приложение»;
- «Лучшая интерактивная страница для контроля знаний»;
- «Лучшая интерактивная страница для изучения нового материала»;
- «Самый оригинальный алгоритм обучающего веб-приложения».

5.7. Критерии оценки.

При подведении итогов Конкурса будут учитываться следующие критерии:

- **ДИЗАЙН:** стилистическая целостность интерактивной страницы, оригинальность оформления, читаемость шрифтов.
- **СЦЕНАРИЙ:** наличие оригинальной идеи интерактивной страницы, объединяющей ее на всех этапах (например, персонаж, который сопровождает на всех страницах, объясняя материал).
- **МОТИВАЦИОННЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ:** общее положительное впечатление от обучающего приложения, реализация демонстрации достижений, реализация зоны ближайшего развития, отражение промежуточных и окончательных результатов на странице.
- **СОДЕРЖАНИЕ:** наполнение страницы информацией образовательного назначения (объем и качество).
- **АЛГОРИТМ:** наличие программного кода, написанного на клиентском языке (например, JavaScript), наличие комментариев в тексте программы.

6. КОНКУРСНАЯ КОМИССИЯ

6.1. Обязанности Конкурсной комиссии.

6.1.1. Оценивает в соответствии с заявленными критериями и номинациями присланные на Конкурс работы.

6.1.2. Определяет победителей в каждой из номинаций путем независимого голосования в соответствии с выработанными критериями.

7. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ КОНКУРСА

7.1. Члены Конкурсной комиссии оценивают интерактивные страницы по 10 критериям:

- оригинальность дизайна (стилистическая идея оформления страницы);
- качество оформления (форматирование шрифтов и гармоничное применение цветовой гаммы с картинками на странице);
- оригинальная идея сценария (идея, объединяющая проект как целое),
- реализация сценария (качество презентации идеи сценария);

ПОЛОЖЕНИЕ
О КОНКУРСЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ СТРАНИЦ
обучающихся образовательных организаций г. Сургута и Сургутского района

- мотивационные элементы (общее положительное впечатление, наличие информации о промежуточных и окончательных результатах выполнения заданий интерактивной страницы);
- зона ближайшего развития (планомерное усложнение заданий обучающего приложения);
- объем информации образовательного назначения;
- качество информации образовательного назначения (соответствие выбранной тематике);
- динамическое изменение страницы при выполнении программного кода (например, при нажатии на кнопку). Примечание: переход средствами гиперссылок со страницы на страницу программным кодом не является;
- наличие алгоритмов для подведения итогов работы на интерактивной странице (например, подсчет баллов тестирования или вывод сообщения об успешном прохождении урока).

7.2. Шкала оценки.

7.2.1. Каждый критерий дидактической игры оценивается по десятибалльной шкале. Максимальное количество баллов – 100.

7.2.2. Конкурсные работы, набравшие наибольшее суммарное количество баллов, признаются победителями I, II и III степени в номинациях «Лучшая интерактивная страница», «Лучшая интерактивная книга», «Лучшее обучающее веб-приложение».

7.2.3. Интерактивная страница, набравшая наибольшее количество баллов по критерию «Дизайн», признается победителем в номинации «Лучшее дизайнерское решение интерактивной страницы».

7.2.3. Интерактивная страница, набравшая наибольшее количество баллов по критерию «Сценарий», признается победителем в номинации «Самая оригинальная идея интерактивной страницы».

7.2.3. Интерактивная страница, набравшая наибольшее количество баллов по критерию «Мотивационные элементы», признается победителем в номинации «Самое увлекательное обучающее приложение».

7.2.3. Интерактивная страница, набравшая наибольшее количество баллов по критерию «Содержание», признается победителем в номинации «Лучшая интерактивная страница для контроля знаний» или «Лучшая интерактивная страница для изучения нового материала».

7.2.3. Интерактивная страница, набравшая наибольшее количество баллов по критерию «Алгоритм», признается победителем в номинации «Самый оригинальный алгоритм обучающего веб-приложения».

8. НАГРАЖДЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ

Победители Конкурса, после опубликования итогов в СМИ, награждаются дипломами победителей I, II, III степени, все участники Конкурса получают сертификаты участника.