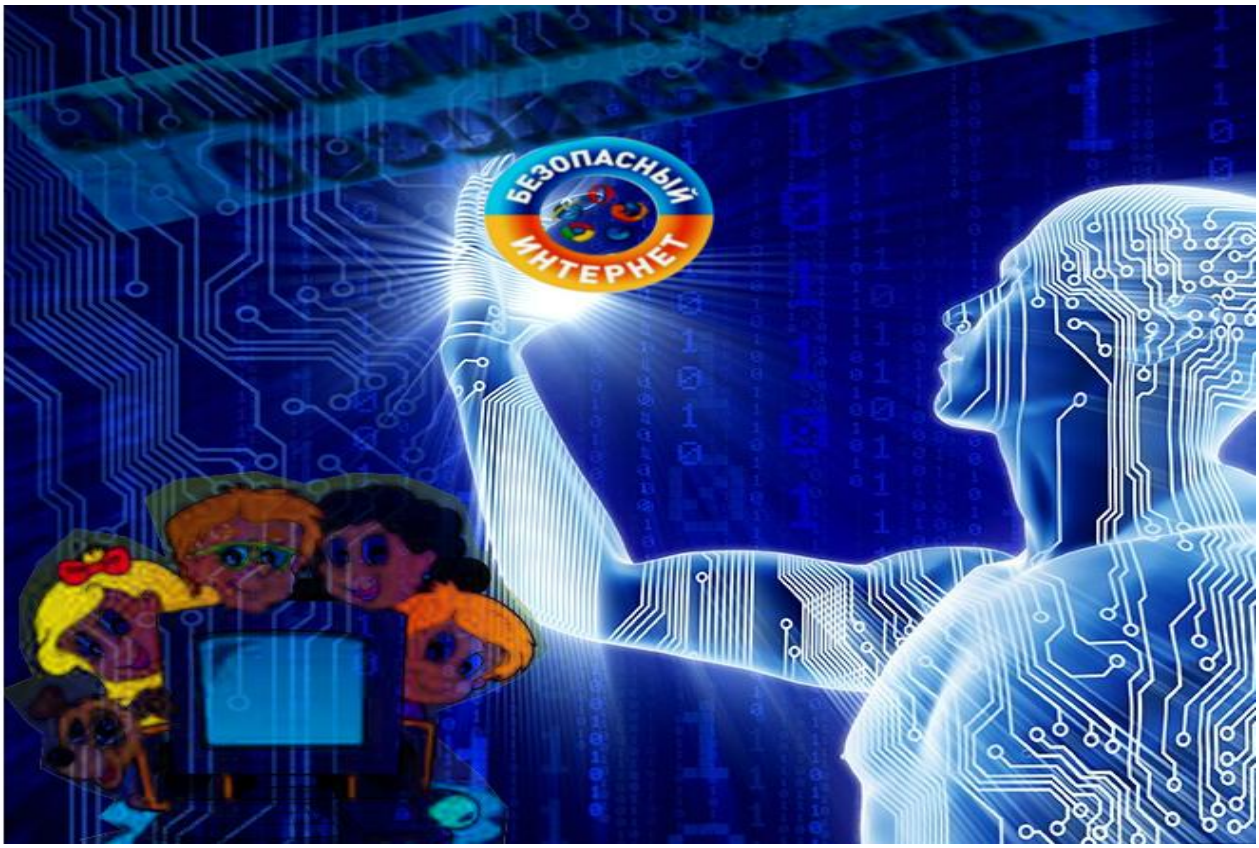
Государственное бюджетное образовательное учреждение

«Златоустовский индустриальный колледж им.П.П.Аносова»



Методическая разработка

городского турнира по информационным технологиям

«Поколение WEB 2.0» 2019г

Разработала:

Преподаватель ЗлатИК

Ю.В.Майер

2019

Содержание

Аннотация 3
Порядок организации и проведения Турнира 4
Организаторы 4
Ход турнира 5
Материальное обеспечение Турнира 6
Приложение 1 7
Приложение 2 12
Приложение 3 13
Приложение 5 21
Приложение 6 22

Аннотация

Использование дистанционных технологий в образовательном процессе, несет дополнительные дидактические функции и, соответственно, расширяет возможности обучения; позволяет повысить качество образования за счет увеличения доли самостоятельного освоения материала, что обеспечивает выработку таких качеств, как самостоятельность, ответственность, организованность и умение реально оценивать свои силы и принимать взвешенные решения.

Городской командный турнир по информационным технологиям «Поколение 2.0» (далее Турнир) проводится ежегодно на платформе СДО «Прокколледж» в ГБПОУ «Златоустовском индустриальном колледже им.П.П. Аносова». Турнир проводится в соответствии с планом работы колледжа в рамках реализации РИП «Обеспечение навигации по востребованным профессиям технического профиля для обучающихся разных возрастных групп в рамка сетевого взаимодействия».

Турнир среди обучающихся восьмых, девятых, десятых классов МОУСОШ ЗГО, проводится с целью расширения знаний и умений в сфере современных сетевых технологий, программного обеспечения, обработки информации и активизации процесса профессионального самоопределения обучающихся, воспитания командного стиля работы обучающихся.

Задачами Турнира являются:

– популяризация специальностей, по которым ведется подготовка в ГБПОУ «Златоустовский индустриальный колледж им. П. П. Аносова»;

– развить навыки работы с современными сетевыми технологиями, программным обеспечением, обработкой информации по определенной тематике;

– развить и поощрить навыки самостоятельного получения знаний, способностей к самообучению и освоению новых технических и программных средств; формирование навыков дистанционного взаимодействия;

– организовать общественно-полезный и досуговую деятельность учащихся совместно с организациями профессионального образования, общественными организациями, семьями учащихся.

Порядок организации и проведения Турнира

Проведение турнира (решение задач) осуществляется с использованием платформы управления обучением Procollege Златоустовского индустриального колледжа им. П. П. Аносова. Общая продолжительность турнира 1 месяц (февраль – март).

В Турнире принимают участие команды общеобразовательных школ, находящихся в юрисдикции МКУ «Управление образования и молодежной политики» ЗГО. Одна образовательная организация может выставить на участие неограниченное количество команд.

Турнир проводится в один тур и состоит из нескольких тематически или сюжетно связанных заданий, подразумевающих реализацию знаний и умений участников Турнира в области, сетевых технологий, компьютерной графики и юриспруденции т.п.

На выполнение заданий дается строго определенное время. Дополнительное время не предоставляется. Если команда не укладывается в отведенное время, она получает 0 баллов за задание. За досрочную сдачу работ на проверку могут устанавливаться премиальные баллы, что оговаривается условиями заданий.

Задания публикуются на сайте Турнира и доступны только зарегистрированным командам.

Организаторы

Турнир организуется цикловой комиссией выпускающих специальность ГБПОУ «Златоустовский индустриальный колледж им. П. П. Аносова» при поддержке МКУ «Управление образования и молодежной политики» ЗГО и методического объединения преподавателей информатики ЗГО.

Руководство подготовкой и проведением Турнира осуществляет Оргкомитет. Оргкомитет разрабатывает Положение о проведении Турнира, формирует пакет заданий, утверждает состав Жюри и результаты Турнира, осуществляет награждение

В состав Жюри Турнира входят учителя информатики общеобразовательных учреждений, преподаватели ГБПОУ «ЗлатИК им. П. П. Аносова» (по согласованию). Персональный состав Жюри публикуется на официальном сайте Турнира.

Ход турнира

В Турнире могут принимают участие учащиеся 8,9,10 классов. Состав команды: 5 человек.

1. Каждая команда проходит электронную регистрацию, необходимо отправить заявку на адрес электронной почтыpokolenie.zlatik@anosov.ru.
2. Регистрация осуществляется в первых числах февраля, в течении пяти рабочих дней. Результатом успешной регистрации является получение на заявленный адрес электронной почты командного логина и пароля для доступа к ресурсу Турнира и инструкций по организации участия.
3. Затем команды поэтапно выполняют задания в интерактивном режиме и размещают свои результаты на сайте турнира. (см. Приложение).
4. Задания оцениваются с использованием ранее определенных Жюри критериев. Технология оценивания оговаривается в тексте задания. Команда победитель определяется по наибольшей сумме баллов, набранных за выполнение заданий. Итоговый рейтинг публикуется на официальном сайте Турнира. Все команды, получившие зачетные баллы, получают электронные сертификаты участников. Победителями Турнира могут быть объявлены команды, набравшие более 50% от максимально возможного количества баллов.

5. Победители Турнира награждаются дипломами I, II и III степени Дипломы и сертификаты будут высланы на электронную почту участников. Решением Оргкомитета могут вводиться дополнительные формы поощрения.

Материальное обеспечение Турнира

Организация и проведение Турнира осуществляется за счет средств Организаторов. Все члены Оргкомитета и Жюри осуществляют свою деятельность на безвозмездной основе.

Приложение 1

СОГЛАСОВАНО
Начальник МКУ «Управление образования и молодежной политики» Златоустовского городского округа
_____ С.П. Максимов
«29» 01 2019 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБПОУ «Златоустовский индустриальный колледж им. П. П. Аносова»
_____ В. В. Сидоров
«29» января 2019 г

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении городского командного турнира по информационным технологиям «Поколение WEB 2.0»

I. Общие положения

1.1 Настоящее положение (далее — Положение) определяет цели, задачи и порядок проведения ежегодного Городского командного турнира по информационным технологиям «Поколение WEB 2.0» (далее – Турнир), его организационное и экспертное обеспечение.

1.2 Настоящее положение разработано на основании Федерального закона от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», приказа Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 декабря 2010 г. № 1897 «Об утверждении и введении в действие Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования».

1.3 Турнир проводится в соответствии с планом работы колледжа в рамках реализации РИП «Обеспечение навигации по востребованным профессиям технического профиля для обучающихся разных возрастных групп в рамка сетевого взаимодействия».

1.4 Турнир организовывается преподавателями цикловой комиссии выпускающих специальностей ГБПОУ «Златоустовский индустриальный колледж им. П. П. Аносова» (специальность 09.02.07 «Информационные системы и программирования», специальность 40.02.03 «Право и судебное администрирование»).

2 Цели и задачи

2.1 **Цель:** Турнир среди обучающихся восьмых, девятых, десятых классов МОУСОШ ЗГО, проводится с целью расширения знаний и умений в сфере современных сетевых технологий, программного обеспечения, обработки информации и активизации процесса профессионального самоопределения обучающихся, воспитания командного стиля работы обучающихся.

2.2 **Задачи:**

– Популяризация специальностей, по которым ведется подготовка в ГБПОУ «Златоустовский индустриальный колледж им. П. П. Аносова»;

– развить навыки работы с современными сетевыми технологиями, программным обеспечением, обработкой информации по определенной тематике;

– развить и поощрить навыки самостоятельного получения знаний, способностей к самообучению и освоению новых технических и программных средств; формирование навыков дистанционного взаимодействия;

– организовать общественно-полезный и досуговую деятельность учащихся совместно с организациями профессионального образования, общественными организациями, семьями учащихся.

3. Порядок организации и проведения Турнира

3.1 Проведение турнира (решение задач) осуществляется с использованием платформы управления обучением Procollege Златоустовского индустриального колледжа им. П. П. Аносова.

Официальный сайт Турнира: ***http://88.205.135.82:6060/***

Форма проведения: дистанционный командный Турнир.

Общая продолжительность турнира 1 месяц (февраль – март).

3.2 В Турнире принимают участие команды общеобразовательных школ, находящихся в юрисдикции МКУ «Управление образования и молодежной политики» ЗГО.

В Турнире могут принимают участие учащиеся 8,9,10 классов.

Одна образовательная организация может выставить на участие неограниченное количество команд.

Состав команды: 5 человек.

3.3 Каждая команда проходит электронную регистрацию, необходимо отправить заявку на адрес электронной почтыpokolenie.zlatik@anosov.ru.

Регистрация осуществляется в первых числах февраля, в течении пяти рабочих дней.

Регистрационная форма будет отправлена с положением.

Результатом успешной регистрации является получение на заявленный адрес электронной почты командного логина и пароля для доступа к ресурсу Турнира и инструкций по организации участия.

Регистрация участников расценивается как их согласие на обработку персональных данных (фамилия, имя, класс, фамилия и должность куратора команды, наименование образовательной организации). Оператором по обработке персональных данных участников является Златоустовский индустриальный колледж им. П. П. Аносова.

3.4 Оператор использует персональные данные участников исключительно в целях, предусмотренных данным Положением: организация доступа участников к заданиям Турнира, оформление наградных документов, публикация результатов на сайте Турнира. Срок действия соглашения не ограничен. Прекращение действия соглашения и иные взаимоотношения осуществляются на основе действующего законодательства.
3.5 Задания публикуются на сайте Турнира и доступны только зарегистрированным командам.
Турнир проводится в один тур и состоит из нескольких тематически или сюжетно связанных заданий, подразумевающих реализацию знаний и умений участников Турнира в области, сетевых технологий, компьютерной графики и юриспруденции т.п.
Команда самостоятельно определяет последовательность, программное обеспечение, информационную среду (если не оговорено в условии задания) для решения задач (по требованию Жюри команда должна подтвердить право на использование программного обеспечения).
Условиями Турнира могут определяться **обязательные** задания. Невыполнение любого обязательного задания влечет выведение результата команды в часть рейтинга ниже команд, выполнивших большее количество обязательных заданий. Форма и формат отправки решения указывается в тексте задания.
На выполнение заданий дается строго определенное время. Дополнительное время не предоставляется. Если команда не укладывается в отведенное время, она получает 0 баллов за задание. За досрочную сдачу работ на проверку могут устанавливаться премиальные баллы, что оговаривается условиями заданий.

4. Организаторы

4.1 Турнир организуется цикловой комиссией выпускающих специальность ГБПОУ «Златоустовский индустриальный колледж им. П. П. Аносова» при поддержке МКУ «Управление образования и молодежной политики» ЗГО и методического объединения преподавателей информатики ЗГО
Руководство подготовкой и проведением Турнира осуществляет Оргкомитет. Оргкомитет разрабатывает Положение о проведении Турнира, формирует пакет заданий, утверждает состав Жюри и результаты Турнира, осуществляет награждение.
4.2 Для разработки заданий и оценки представленных работ Оргкомитет формирует Жюри.
В состав Жюри Турнира входят учителя информатики общеобразовательных учреждений, преподаватели ГБПОУ «ЗлатИК им. П. П. Аносова» (по согласованию). Персональный состав Жюри публикуется на официальном сайте Турнира.

5. Определение результатов и награждение

5.1 Задания оцениваются с использованием ранее определенных Жюри критериев. Технология оценивания оговаривается в тексте задания.
5.2 Команда победитель определяется по наибольшей сумме баллов, набранных за выполнение заданий.
5.3 Итоговый рейтинг публикуется на официальном сайте Турнира.
5.4 Все команды, получившие зачетные баллы, получают электронные сертификаты участников.
5.5 Победителями Турнира могут быть объявлены команды, набравшие более 50% от максимально возможного количества баллов.
Количество Победителей не может превышать 30% от количества команд, принявших участие (набравших более 1 зачетного балла) в Турнире (в соответствующей возрастной группе).
Победители Турнира награждаются дипломами I, II и III степени Дипломы и сертификаты будут высланы на электронную почту участников.
5.6 Решением Оргкомитета могут вводиться дополнительные формы поощрения.

6. Материальное обеспечение Турнира.

Организация и проведение Турнира осуществляется за счет средств Организаторов. Все члены Оргкомитета и Жюри осуществляют свою деятельность на безвозмездной основе.

Контактная информация:
e-mail конкурса:pokolenie.zlatik@anosov.ru
Дополнительно:
e-mail ответственного лица: yumaier@yandex.ru (Майер Юлия Владимировна)
телефон: +79517921630 (Майер Юлия Владимировна)

Данное Положение является официальным приглашением к участию в Турнире.

Приложение 2

Регистрационная карта

Регистрационная форма для участников конкурса «Поколение WEB 2.0»

Просьба заполнить требуемые данные и выслать регистрационную форму на e-mail конкурса: pokolenie.zlatik@anosov.ru

Название команды	
Школа	
Фамилия Имя капитана команды	
Контактный e-mail	
Контактный телефон	

Приложение 3

Задания городского командного турнира

по информационным технологиям «Поколение WEB 2.0»

ЗАДАНИЕ 0 (ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ)

УКАЖИТЕ СЛЕДУЮЩУЮ ИНФОРМАЦИЮ:

- Полное наименование образовательной организации (в соответствии с Уставом)
- Фамилию, имя и отчество куратора команды (преподавателя информатики)
- Название команды
- Состав команды (ФИО поностью, класс)

Информация об участниках (прикрепить документ Word)

Данная информация используется организаторами Турнира исключительно в соответствии с

Положением о Турнире: оформление и публикация итогового протокола, дипломов и сертификатов

Рис.1 Обязательное задание турнира

ЗАДАНИЕ 1. ВИЗИТНАЯ КАРТОЧКА КОМАНДЫ

Ограничено (полностью скрыто, без сообщения): Доступно с 18 Февраль 2019, 09:00 до 26 Февраль 2019, 23:00.

ЗАДАНИЕ 1. Визитная карточка команды

Расскажите о себе, о своей команде, об интересах и увлечениях членов команды.

Можете дополнить рассказом о своей школе.

Средствами специализированных **on-line сервисов** для создания ментальных карт **создайте и**

опубликуйте интеллект-карту на тему "Визитная карточка команды"

Требования к результату:

- используемый сервис https://www.mindmeister.com/ru или аналогичный ;
- полученный результат опубликован используемым сервисом и доступен к просмотру в Интернет
- в свободном доступе без регистрации

К заданию прикрепляется ссылка для просмотра.

Рис.2 Первое задание Турнира

ЗАДАНИЕ 2. ОДИН МЕСЯЦ ИЗ ЖИЗНИ КОМАНДЫ (КАПИТАНСКИЙ БЛОГ)

Под блогом понимается сетевой журнал или дневник событий, основное содержимое которого - регулярно
добавляемые записи, изображения или мультимедиа с недлинными записями временной значимости,
отсортированные в обратном хронологическом порядке (последняя запись сверху).

Основной темой блога является рассказ об участии а Турнире.

Задание 2. Один месяц из жизни команды (капитанский блог)

Требования к результату:

- блог ведется в ходе Турнира (допускается существующего (ранее созданного) ресурса
- инструментальная среда https://www.instagram.com
- используемый хэштег: #web20_2019 #веб20_2019
- предпочтительным языком представления материала на блоге является русский
- блог должен быть доступен для свободного просмотра без паролей и регистрации

Рис.3 Конкурс капитанов

ЗАДАНИЕ 3. ОНЛАЙН-ПРЕЗЕНТАЦИЯ НА ТЕМУ "ОПАСНОСТИ В КИБЕР-ПРОСТРАНСТВЕ"

Описать виды, конкретные примеры и как с ними бороться? Больше картинок, схем, графиков, минимум текста. Это творческий конкурс, ваша фантазия не ограничена!

Условия выполнения:

- презентация, созданная средствами сервиса prezi.com
- преимущественный язык: русский
- требования к публикации: материал должен быть доступен к просмотру в Интернет в свободном доступе без регистрации
- ограничение по сроку ответа: **чч:мм дд.мм.гггг**

Рис.4 Задание ориентированное на специальность 40.02.03 «Право и судебное администрирование»

ЗАДАНИЕ 4. МИР ГРАФИКИ НА ТЕМУ "МОЛОДЕЖЬ ЗА ЧИСТЫЙ ИНТЕРНЕТ"

Ограничено (полностью скрыто, без сообщения): Доступно с 1 Март 2019, 09:00 до 11 Март 2019.

Задание 4. Комикс на тему "Молодежь за чистый интернет"

Используя онлайн сервис по созданию комиксов, который позволяет изобразить диалог между двумя и более персонажами,создать комикс на тему "Молодежь за чистый интернет".

Требования к результату:

- максимальный размер файла: 5 Мб
- размер изображения при печати — формат А3

К заданию прикрепляется результирующий файл в формате jpg или png или svg

Рис.5 Новый конкурс, на использование сетевых сервисов по созданию комиксов.

ЗАДАНИЕ 5. ВИДЕОРОЛИК НА ТЕМУ "БЕЗОПАСНАЯ ЮНОСТЬ В ИНТЕРНЕТ ПРОСТРАНСТВЕ"
Используя онлайн интернет ресурсы для создания видео ролика создать:

информационно-познавательный ролик на 180 сек. (3 мин.)

1 - кадр название конкурса;

2 - кадр наименование ОУ, название команды, тематика ролика;

.... - конкурсная работа;

последний - кадр, ФИО, кто работал над материалом

Условия выполнения:

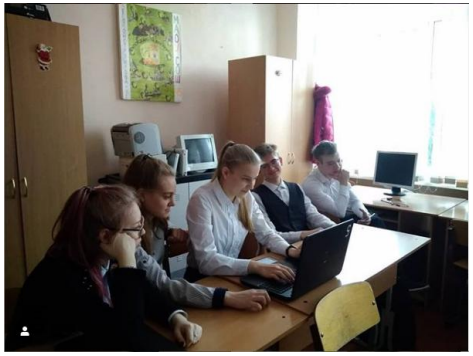
- видеоролик, созданная средствами онлайн сервисами (Sparkol VideoScribe, www.plotagon.com или аналоги)
- преимущественный язык: русский
- требования к публикации: материал должен быть доступен к просмотру в Интернет в свободном доступе без регистрации
- ограничение по сроку ответа: **чч:мм дд.мм.гггг**

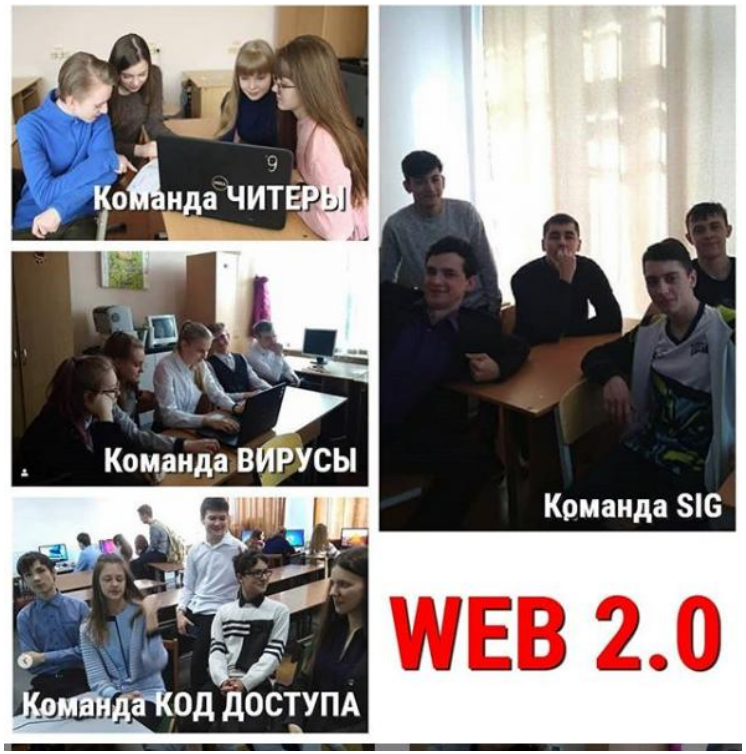
Рис.6 Итоговое задание

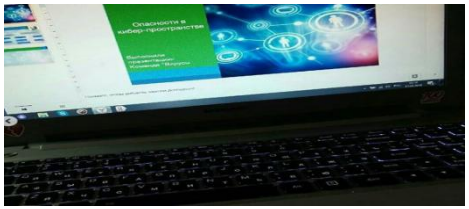
Приложение 4

Результаты выполненных заданий

Конкурс капитанов, блог в Instagrm







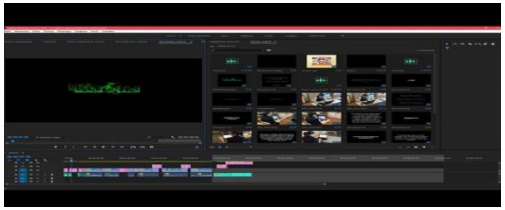


Рис.1 Команды

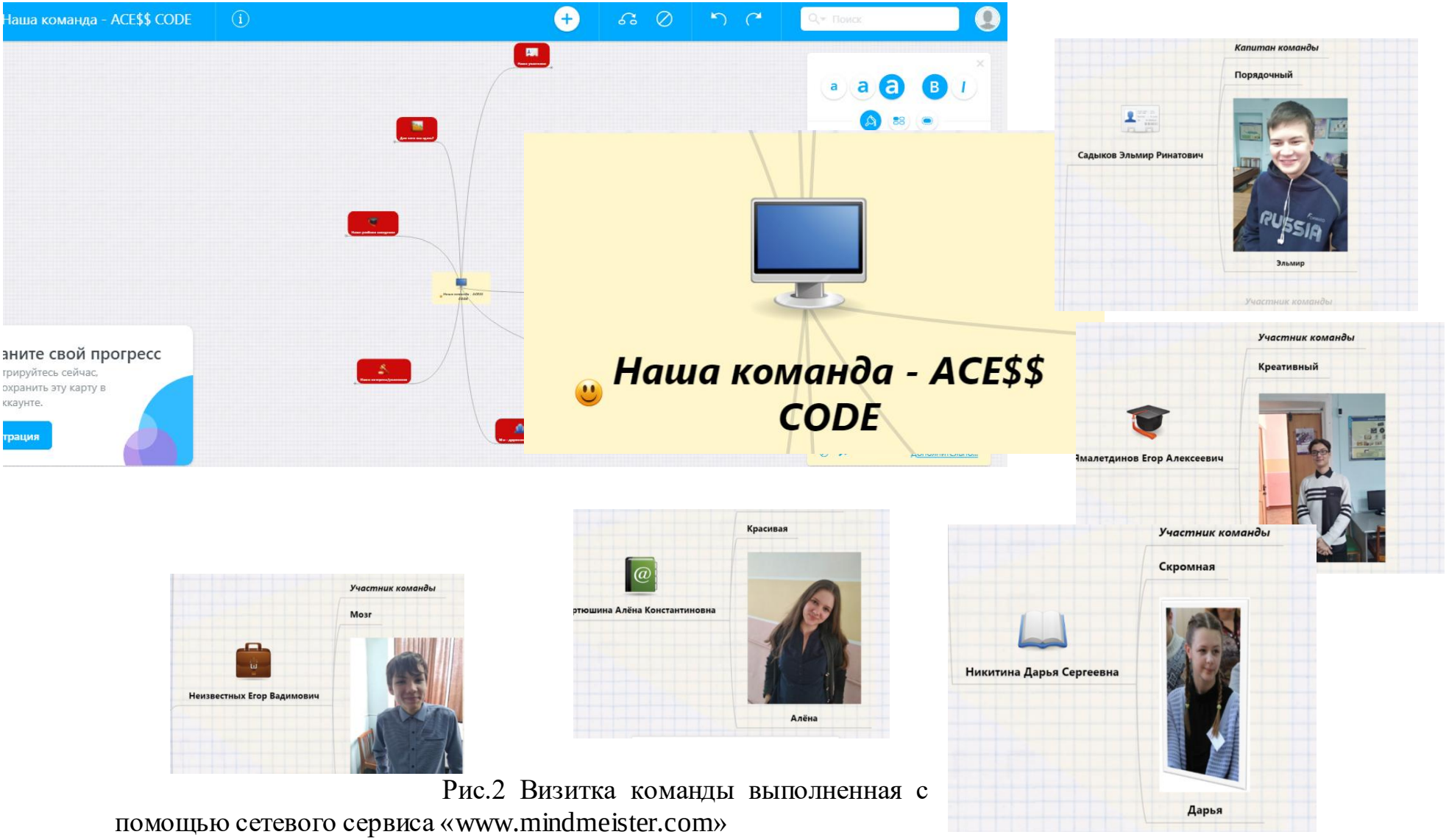


Рис.2 Визитка команды выполненная с помощью сетевого сервиса «www.mindmeister.com»

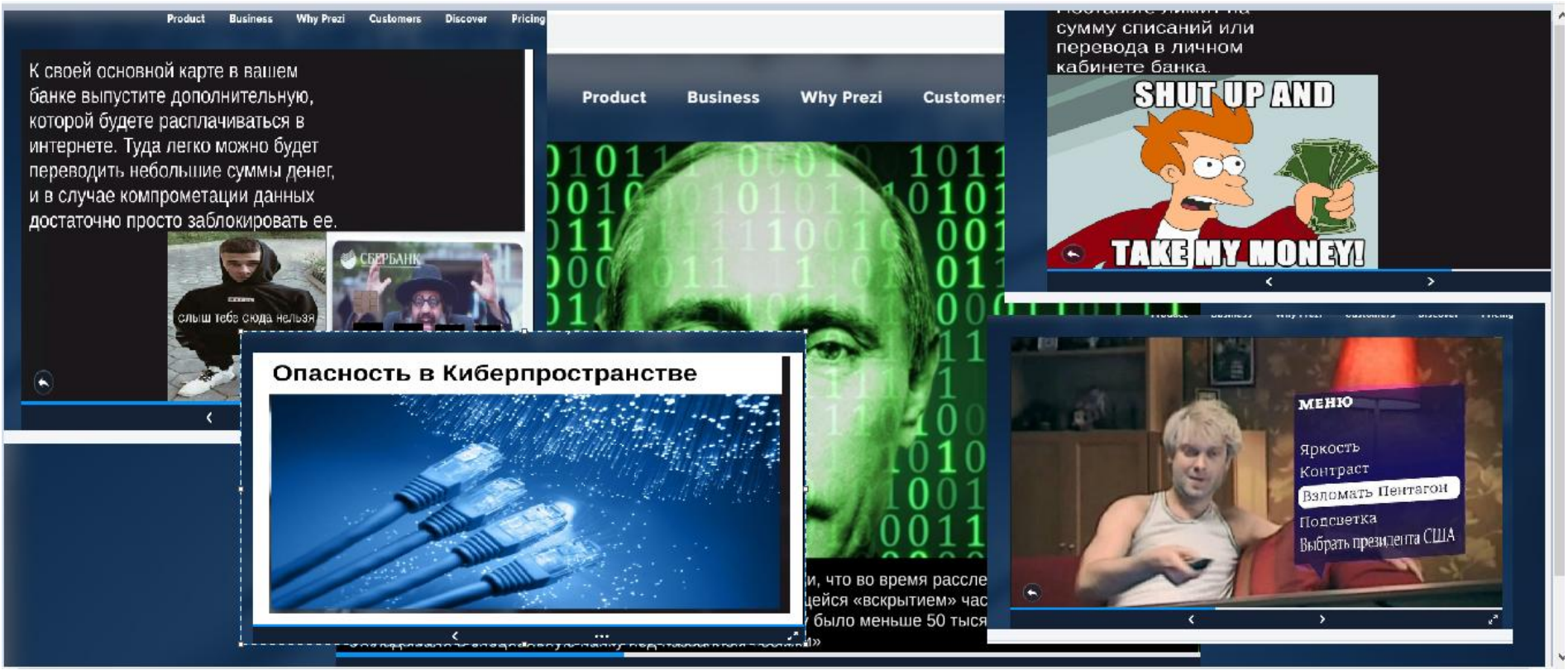
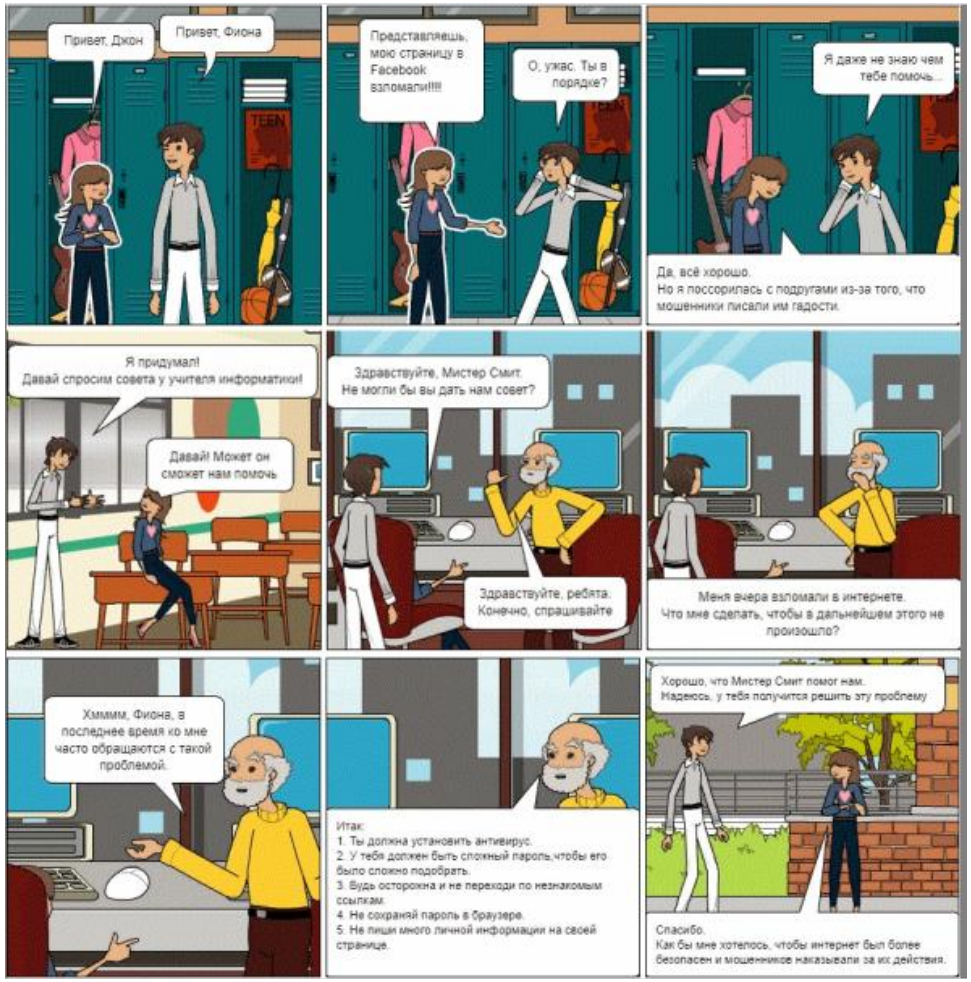


Рис. 3 Одна из презентаций, выполненной «/prezi.com»



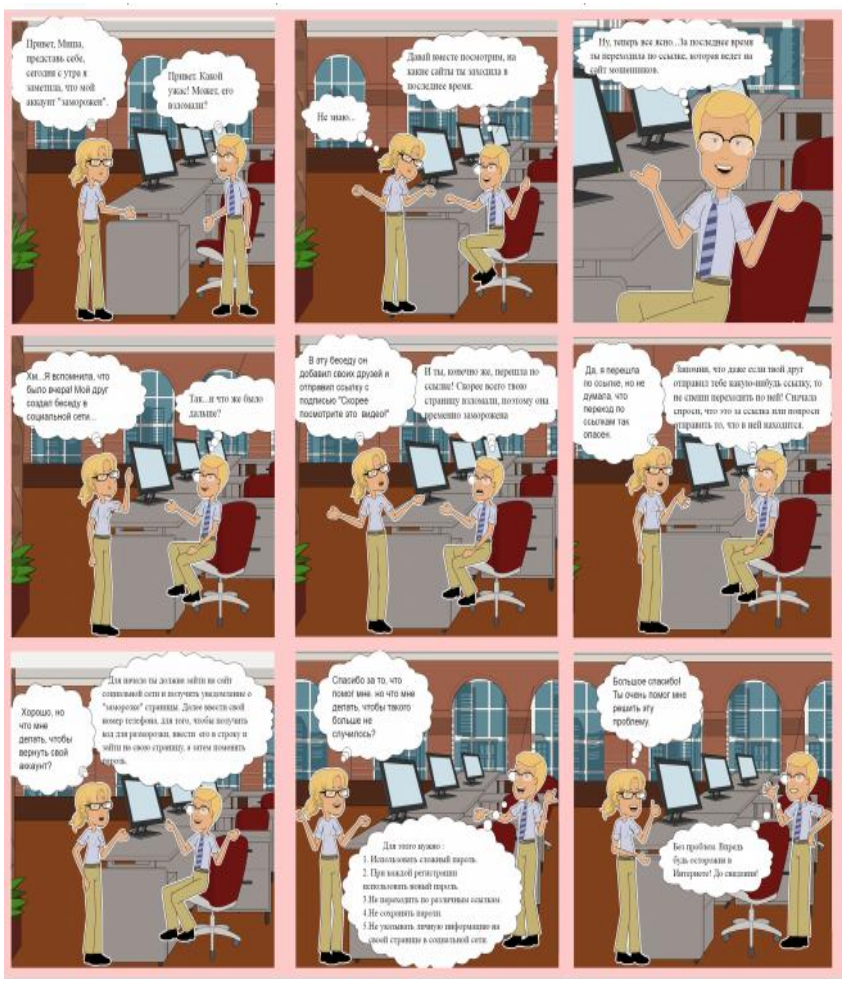


Рис.4 Комиксы, разработанные командами

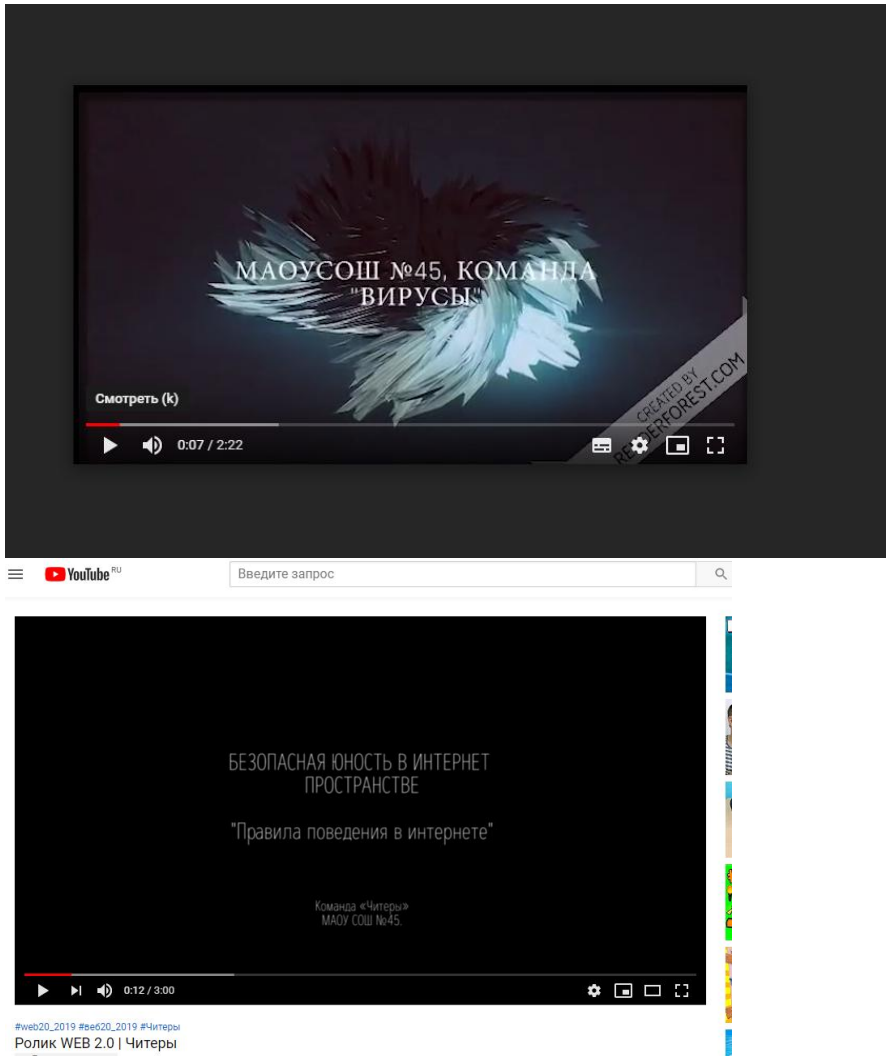


Рис.5 Видео ролики, разработанные командами

Приложение 5

Таблиц результатов IV городского турнира по информационным технологиям «Поколение WEB 2.0» 2019г.

№	Наименование команды	Задания					Итого (200 б.)	место
		Визитка (30 б.)	Блог (30 б.)	Презентация (40 б.)	Комикс (50 б.)	Видео (50 б.)		
1	Читеры	20	30	40	50	30	170	I
2	Вирусы	10	20	30	50	40	150	II
3	Анархисты	10	0	0	0	0	10	5
4	Secure Internet Gang	0	10	20	0	0	30	4
5	Код доступа	30	0	30	0	40	100	III

I место - Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа №45», куратор: Канавец Светлана Викторовна, название команды: «Читеры» 9 «А» класс.

Состав команды:
Шагапова Анна Кимовна;
Касаткин Степан Валерьевич;
Мирошкина Анастасия Вадимовна;
Денисова Анастасия Сергеевна;
Крашенинникова Степанида Александровна.

II место - Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа №45», куратор: Канавец Светлана Викторовна, название команды: «Вирусы» 10 «А» класс.

Состав команды:
Пономарева Виктория Алексеевна;
Николаева Мария Михайловна;
Сметанина Елизавета Михайловна;
Ковальский Михаил Викторович;
Шлегель Никита Романович.

III место - Муниципальное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа №8», куратор: Фролова Елена Борисовна, название команды: «Код доступа».

Состав команды:
Ямалетдинов Егор Алексеевич (9А);
Садыков Эльмир Ринатович (9Б);
Артюшина Алёна Константиновна(8Б);
Неизвестных Егор Вадимович (9А);
Никитина Дарья Сергеевна (8А).

Модератор турнира Ю.В.Майер

Приложение 6

Награждение

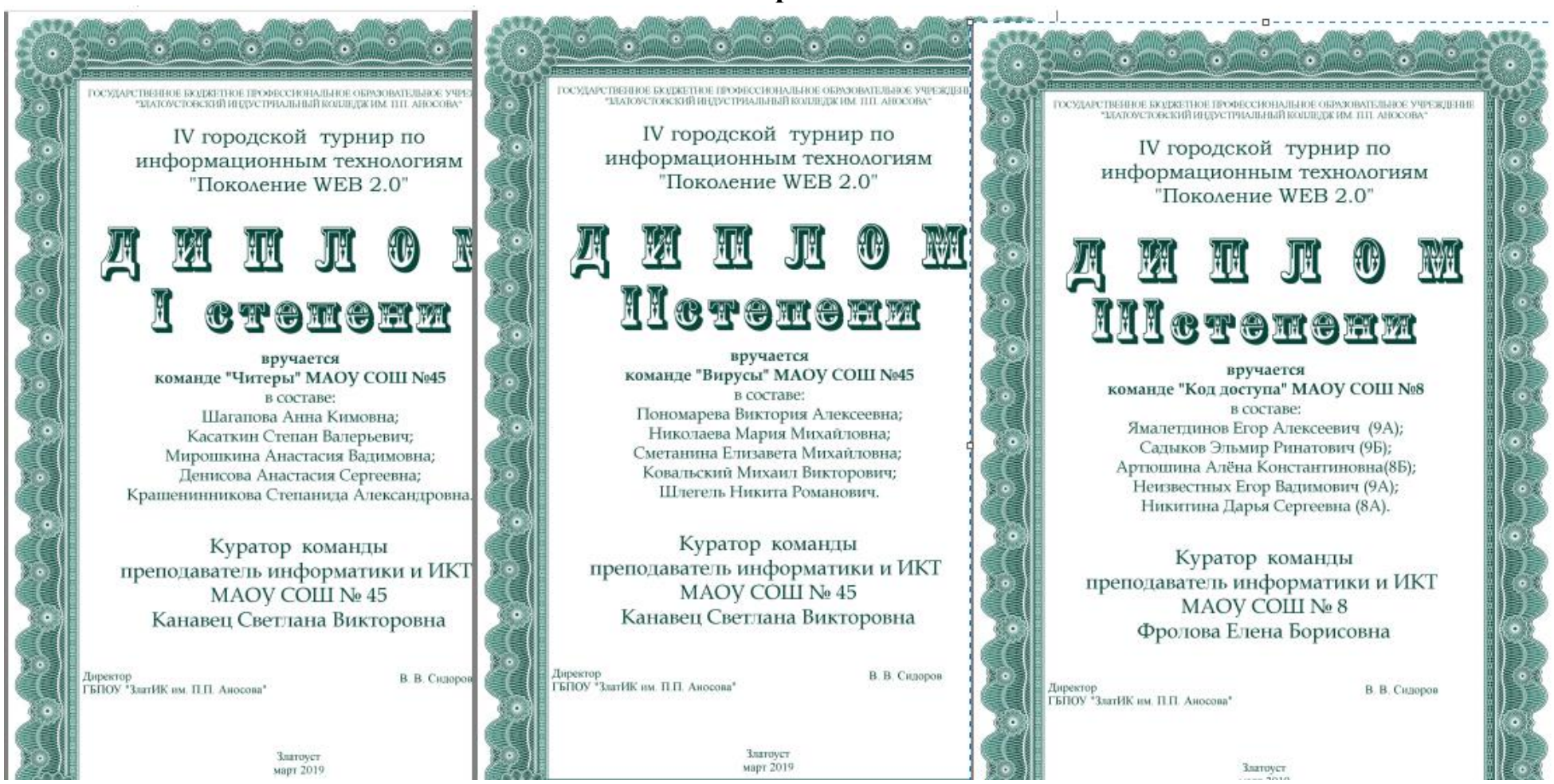


Рис.1 Дипломы победителей

Рис.2 Сертификаты участников