

ПОЛОЖЕНИЕ
о районном интернет-проекте
«Академия Всезнаек»

1. Общие положения.

1.1 Положение о районном интернет-проекте «Академия Всезнаек» Интернет-проект (далее – Интернет-проект) определяет цели, задачи, сроки, порядок и условия проведения, а также категорию участников Интернет-проекта.

1.2 Интернет-проект проводится с целью развития интеллектуальной одаренности обучающихся через создание системы специальных заданий.

Задачи Интернет-проекта:

- способствовать организации условий для развития творческих способностей, повышению познавательной активности обучающихся;
- развивать у обучающихся информационно-коммуникационные компетентности;
- содействовать организации творческого взаимодействия обучающихся и педагогов с использованием Интернет-технологий через участие в Интернет-проекте.

1.3 Интернет-проект проводится в форме квест-игры.

1.4 Организатором Интернет-проекта является МБОУ Уренская СОШ № 2.

1.5 Интернет-проект проводится среди обучающихся вторых классов МБОУ Уренской СОШ № 1, Уренской СОШ № 2.

2. Порядок и сроки проведения.

2.1 Интернет-проект проводится в сети Дневник.ру.

2.2 Интернет-проект реализуется в три этапа:

- **Первый этап** - очный. Вводный инструктаж «Старт» - апрель 2014 года.

Вводный инструктаж включает:

- регистрацию участников на портале Дневник.ру.
- ознакомление участников с Положением о проекте;
- вручение участникам «Навигационной карты»

- **Второй этап** - дистанционный. Организация квест-игры по предметам – апрель-май 2014 года.

Интернет-проект проводится по маршрутам:

- «К олимпийским вершинам» (История Олимпиады)
- «Преданья старины глубокой» (История Уренского края)
- «Знай-ка» (Занимательные задачи по математике и шарады Деда Буквоеда)
- «В гостях у сказки» (По страницам любимых сказок)
- «По горам, по долам» (Окружающий мир)

- **Третий этап** - очный. Подведение итогов «Финиш» - май 2014 года. Подведение итогов – определение победителей Интернет - проекта и награждение.

2. 3 Критерии оценки второго этапа Интернет-проекта:

- результативность и активность обучающихся в процессе работы;
- умение грамотно и творчески оформлять содержание своей работы;
- соблюдение временных рамок.

3. Награждение победителей и участников.

3.1 Организаторы Интернет-проекта определяют победителей, которым присваивается звание «Всезнайка» и вручаются Дипломы. Каждый участник проекта получает Свидетельство «Академии Всезнаек».

4. Основные понятия и правила.

4.1 **Квест** (анг. Quest – поиски) один из основных жанров игр, требующих от игроков решения умственных задач для продвижения по

сюжету. Сюжет может быть predetermined или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игроков.

4.2 **Игра**- последовательность этапов, состоящих из нескольких заданий.

4.3 **Задание** – одна игровая точка этапа игры, загадка или действие, которое необходимо выполнить, чтобы пройти на следующую точку.

4.4 **Принцип равных условий** означает, что все участники на протяжении всего проекта обладают одинаковым объемом информации и находятся в равном положении при прохождении заданий квест-игры.

4.5 **Баллы** – игровая валюта в квест-игре, вознаграждение за выполнение заданий.

4.6 Квест-игра включает в себя движение по маршруту «Навигационной карты», на котором расположены игровые точки.

4.7 На старте все участники одновременно получают первое задание. После его выполнения участник получает ориентир – указатель на место, в котором находится следующая игровая точка.

4.8 На прохождение каждой игровой точки отводится не более одной недели.

4.9 Победителем Интернет-проекта становится игрок, который пройдет все этапы игры и наберет самое большое количество баллов.