

Управление образования администрации города Лысьвы  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ЦЕНТР НАУЧНО-МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ»  
(МАУ ДПО «ЦНМО»)

**П Р И К А З**

30.01.2018

№ 21

**О проведении муниципальной  
дистанционной игры «Квест по информатике»  
для обучающихся 7-8 классов**

На основании плана работы городского методического формирования учителей информатики на 2017-2018 учебный год и с целью предоставления возможности учащимся проявить свои знания и творческий потенциал в информатике и информационных технологиях

**ПРИКАЗЫВАЮ:**

1. Провести с 03 по 11 февраля 2018 года муниципальную дистанционную игру «Квест по информатике» для обучающихся 7-8-х классов образовательных организаций согласно утвержденного Положения.

2. Назначить ответственного за методическое сопровождение мероприятия Бондаренко Л.В., методиста.

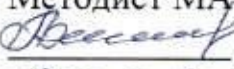
Директор

К.В. Малахова

С приказом ознакомлена

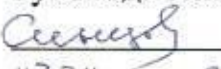


Л.В. Бондаренко

СОГЛАСОВАНО  
Методист МАУ ДПО «ЦНМО»  
 Л.В. Бондаренко  
«30» января 2018 г.

УТВЕРЖДАЮ  
Директор МАУ ДПО «ЦНМО»  
 К.В. Малахова  
2018 г.



СОГЛАСОВАНО  
Руководитель ГМФ учителей информатики  
 С.А. Синцова  
«30» января 2018 г.

**ПОЛОЖЕНИЕ  
О МУНИЦИПАЛЬНОЙ ДИСТАНЦИОННОЙ ИГРЕ  
«КВЕСТ ПО ИНФОРМАТИКЕ» ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ 7-8 КЛАССОВ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОРГАНИЗАЦИЙ ЛЫСЬВЕНСКОГО  
ГОРОДСКОГО ОКРУГА**

**I. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

1.1. Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения муниципальной дистанционной игры «Квест по информатике» (далее – игра) в Лысьвенском городском округе (далее – ЛГО), его организационное и методическое обеспечение.

1.2. Игра проводится по инициативе городского методического формирования учителей информатики (далее – ГМФ) ЛГО.

1.3. Ответственный организатор Щербенева Александра Андреевна, учитель информатики МБОУ «СОШ №7».

**II. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ**

1.3. Цель: создание условий для выявления, продвижения и поощрения интеллектуально одаренных детей, предоставление учащимся возможности проявить свои знания и творческий потенциал в информатике и информационных технологиях.

1.4. Задачи:

- расширение информационно-образовательного пространства, сферы применения современных информационных технологий в образовательном и воспитательном процессе, развитии личности и профессиональной ориентации детей и юношества;
- повышение познавательного интереса школьников к изучению информатики и ИКТ, развитие умения использования средств информационных технологий для решения творческих, практических задач;
- содействие творческому самовыражению и личностному развитию учащихся.

1.5. Информация об игре, участниках и призерах является открытой, публикуется в сети Интернет: сайт МАУ ДПО «ЦНМО» <https://lysva.biz/>, на официальной странице МАУ ДПО «ЦНМО» ЦНМО в социальной сети



«ВКонтакте» <https://vk.com/cnmo59>, на официальной странице МАУ ДПО «ЦНМО» в социальной сети «Одноклассники» <https://ok.ru/cnmo59>, странице ГМФ учителей информатики в социальной сети «ВКонтакте» <https://vk.com/rmoinform>.

### III. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ

2.1. Игра проводится для обучающихся 7-8 классов образовательных организаций ЛГО.

2.2. Сроки проведения игры 3-11 февраля 2018 года:

- ✓ до 3 февраля – регистрация (подача заявок)
- ✓ 4 февраля – 1 шаг квеста
- ✓ 5 февраля – 2 шаг квеста
- ✓ 6 февраля – 3 шаг квеста
- ✓ 7-10 февраля – 4 шаг квеста
- ✓ 11 февраля - завершающий (5) шаг квеста
- ✓ 14 февраля - подведение итогов.

2.3. Квест — индивидуальное выполнение различных заданий, которые проходят в дистанционном режиме.

Регистрация проходит по ссылке:

<https://onlinetestpad.com/training/register/e7603d6b50074e0c82883a04d68bb70b>

Ход игры (задания, работы команд, итоги) будет отражаться на сайте <https://onlinetestpad.com/app/office>, формироваться в отчет средствами MS Excel и отправляться на электронный адрес [sherbenewa@yandex.ru](mailto:sherbenewa@yandex.ru). Также по этому адресу можно получить ответы на ваши вопросы.

2.4. Всем участвующим в игре, предлагаются одинаковые задания, выполнение которых ограничено временными рамками (см. пункт 2.2.).

### IV. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ, НАГРАЖДЕНИЕ

3.1. Начисление баллов производится согласно сформированному отчету в MS Excel.

3.2. По результатам игры определяются победитель и призеры (при условии прохождении всех этапов игры), которые награждаются дипломами.

3.3. Участие в конкурсе бесплатное. Наградные материалы (дипломы, благодарности) участникам, членам жюри высылаются в электронном формате.

### V. СОСТАВ ЖЮРИ

1. Щербенева А.А., учитель математики, информатики МБОУ «СОШ №7»;
2. Синцова С.А. учитель информатики МБОУ «ООШ №11»; руководитель ГМФ учителей информатики.

Члены жюри могут быть руководителями команд-участниц, но в оценивании их работ не участвуют.