



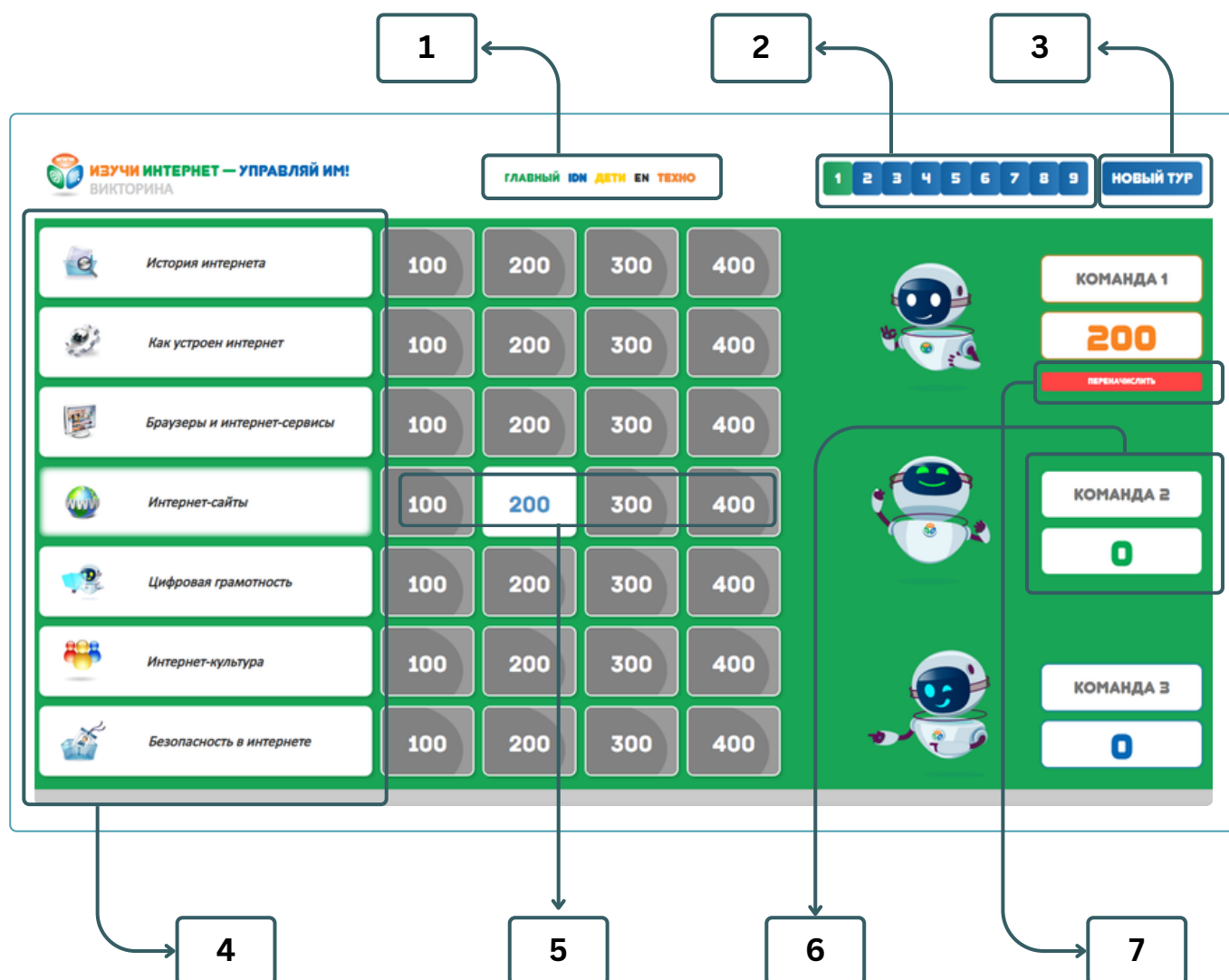
Викторина «Изучи интернет»: инструкция игра-интернет.рф/vic2

Офлайн-инструмент проекта «Изучи интернет – управляй им». Можно использовать в качестве интерактива на заключительном этапе занятия или разминки на основном этапе занятия.

Одновременно в одном раунде Викторины могут участвовать 3 игрока или 3 команды по несколько человек (*последнее условие определяется ведущим викторины в зависимости от количества обучающихся на занятии и целей Викторины*). В этом случае суть игры – отвечать на вопросы разной сложности, чтобы опередить соперников.

В зависимости от количества обучающихся на занятии и задач занятия, Викторина может использоваться и как блиц-опросник одновременно для всех слушателей, находящихся в аудитории. Ответ принимается от первого поднявшего руку. В случае правильного ответа – участник выбирает следующий вопрос (категорию и сложность). В случае неправильного ответа – право ответить на вопрос переходит к другому участнику.

Рассмотрим элементы Викторины:



1

Разделы Викторины:

- «Главный» содержит основную массу вопросов преимущественно по следующим темам: история интернета, устройство интернета, браузер и интернет-сервисы, цифровая грамотность, интернет-культура, безопасность в интернете, технологии и общество. Состоит из 9 туров по 28 вопросов каждый;
- «IDN» содержит вопросы о языковом и культурном разнообразии в сети, нелатинских доменных именах (собственно, IDN – Internationalized Domain Names), универсальном принятии и кириллическом национальном домене России .РФ. Состоит из 3 туров по 28 вопросов каждый;
- вопросы раздела «ДЕТИ» адаптированы для младших школьников, то есть детей 7-10 лет; темы вопросов: сайты и сервисы, около компьютера, онлайн-игры, Microsoft Office, гаджеты и девайсы, онлайн-образование, социальные сети и мессенджеры, онлайн-образование, интернет-безопасность и другие. Состоит из 4 туров по 28 вопросов каждый;
- «EN» предназначен для проверки знаний об устройстве интернета и цифровых технологий на английском языке; состоит из 6 туров по 28 вопросов каждый;
- «Техно» содержит вопросы для профессионалов IT-отрасли и пользователей, глубоко погруженных в технические аспекты функционирования интернета, других сетевых технологий, программ и приложений, оборудования разного уровня. Состоит из 4 туров по 28 вопросов каждый.

2

Туры любого раздела Викторины. Туры обозначаются цифрами / номерами. Начать игру можно с любого представленного в разделе тура. Каждый тур состоит из 7 тем по 4 вопроса.

3

Кнопка «Новый тур». Обнуляет результаты любого тура в разделе. После обнуления результатов, тур можно начать заново.

4

Темы вопросов. Отличаются в зависимости от раздела Викторины и могут отличаться в зависимости от номера тура внутри раздела.

5

Вопросы тура. Серым цветом отмечены еще не сыгранные вопросы, белым – вопросы, на которые участники уже ответили. Вопросы расположены в порядке возрастания сложности: от 100 баллов за самый легкий до 400 баллов за самый сложный. Вопросы в разных турах не повторяются.

6

Игроки / Команды, участвующие в Викторине с табло для начисления баллов и полем, в которое можно вписать название команды.

7

Кнопка «Переначислить». Позволяет обнулить баллы одного игрока / одной команды, ошибочно полученные за только что сыгранный вопрос, и начислить их другому игроку / другой команде, ответившей на этот вопрос верно.

Планируя Викторину в рамках занятия, организаторы могут вносить изменения в правила*. Рассмотрим типовую **Инструкцию по организации Викторины «Изучи интернет»**.

Общая информация

В викторине могут принимать участие все желающие без ограничения по возрасту. Модуль викторины доступен только авторизованному пользователю портала игра-интернет.рф. Ведущий викторины не участвует в ответах на вопросы.

Вопросы викторины разделены по темам и начисляемым за верный ответ баллам. Для ответа на вопрос отводится 15 секунд. Для наглядности ведущий может включить секундомер, кликнув по соответствующей иконке. По истечении времени игрок обязан предоставить ответ. Если ответ неверный, то право хода переходит к игроку, давшему правильный ответ. Если никто из игроков не дал верного ответа, право хода переходит к следующему участнику по очереди. За верный ответ на вопрос начисляются баллы.

Максимально возможное количество баллов указано на кнопках выбора вопросов. Баллы суммируются в рамках выбранного тура. При переходе из тура в тур баллы не суммируются.

При необходимости начать туры заново (все сразу или один конкретный), необходимо нажать на кнопку «Новый тур» в правом верхнем углу игрового поля. В этом случае баллы обнуляются во всех турах.

Ведение Викторины

Чтобы стать ведущим викторины, достаточно зарегистрировать или авторизоваться на сайте игра-интернет.рф. Модуль Викторины доступен в разделе «Игры и тренажеры».

Для начала игры необходимо выбрать раздел Викторины, в разделе – тур, а игрока / капитана команды попросить выбрать тему вопроса и сложность в баллах. После того, как игрок озвучил тему и сложность вопроса, ведущий нажимает: сначала – на тему вопроса, а затем – на плитку с требуемым количеством баллов. *Выполнение этого алгоритма открывает окно с вопросом:*



* Пример Положения о проведении Викторины «Изучи интернет» доступно в Приложении к данной инструкции (стр. 5)



1

Крестик позволяет закрыть вопрос, например, в том случае, если ни один из участников Викторины не дал правильного ответа, т.к. в случае закрытия окна нажатием на крестик к вопросу нельзя вернуться, баллы начислить невозможно.

2

Иконка секундомера включает таймер – отсчет времени для участников; на размышление отводится 15 секунд. Отсчет времени визуализируется с помощью синего « бегунка». Также на фоне звучит музыка

5

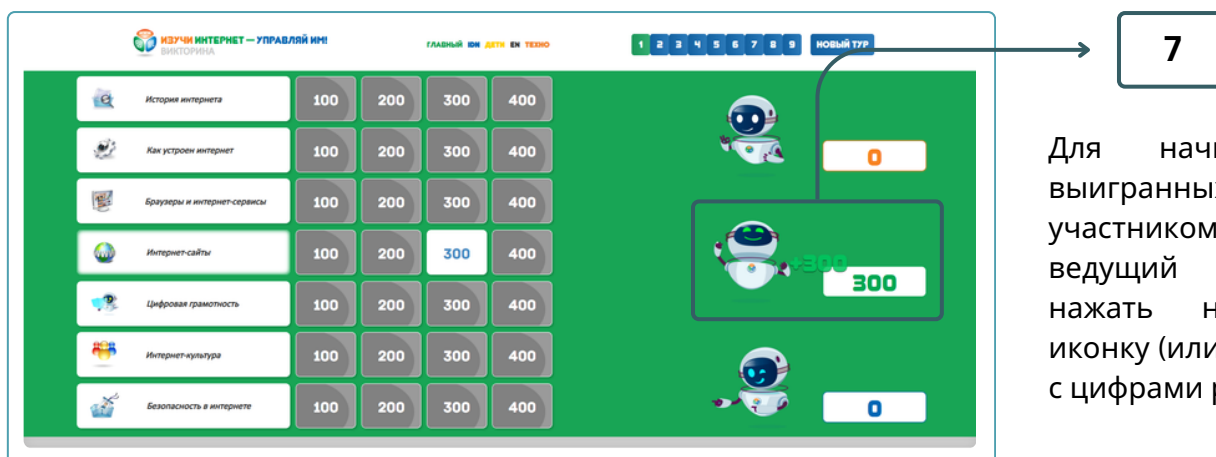
3

Кнопка «Показать ответ» позволяет проверить правильность ответа, который дал участник. Ответ появляется в окне с вопросом, непосредственно под ним, обозначается более светлым шрифтом.

4

6

Кнопка «Начислить баллы». Ведущий нажимает на эту кнопку, если участник ответил на вопрос правильно.



7

Для начисления выигранных участником баллов ведущий должен нажать на его иконку (или табло с цифрами рядом).

Следует отметить достаточно простой и интуитивно понятный интерфейс Викторины. Это делает её использование удобным как на занятиях, так и при самостоятельной работе. Раздел может стать помощником для педагога в процессе изучения нового материала, закрепления и оценки сформированных компетенций.

Данное положение является примером и может применяться как шаблон для организации викторины с использованием соответствующего тренажера проекта «Изучи интернет – управляй им».

1. Общие положения

1.1. Викторина «Изучи интернет» проводится в рамках [указать название мероприятия] с целью развития интереса и привлечения внимания к активному и одновременно эффективному использованию цифровых технологий, повышения цифровой грамотности и совершенствования навыков безопасного использования интернет-технологий.

1.2. Викторина включает вопросы об истории интернета, цифровых технологиях, интернет-сервисах и веб-ресурсах, об интернет-культуре, безопасном использовании цифровых технологий и цифровой грамотности.

1.3. Организатором Викторины является Координационный центр доменов .RU/.РФ совместно с [указать название организации].

1.4. Положение о Викторине разработано и утверждено организатором.

1.5. Настоящее положение определяет общий порядок организации и проведения Викторины.

2. Время и место проведения

Викторина проводится [указать дату], начало в [указать время]. Место проведения: [указать место проведения].

3. Условия проведения

3.1. Викторина проводится в очном формате (формат «Вопрос – ответ»). Вопросы Викторины представлены на специальной веб-странице – игровом поле с перечнем категорий вопросов и баллов, которые можно получить за верный ответ на вопрос. Веб-страница демонстрируется участникам на экране проектора или мониторе компьютера. Веб-страница доступна по адресу: <https://игра-интернет.рф/vic2/>.

3.2. В Викторине участвуют команды [указать учебное заведение, город, иное учреждение], состоящие из [указать возраст или класс/курс], численностью от 3 до 5 человек. В каждой команде выбирается капитан из числа членов команды, который выбирает вопрос, его сложность, а также озвучивает ответ, выбранный командой коллективно. Команды приходят на викторину в сопровождении наставников (наставником команды может быть учитель информатики, заместитель директора школы по воспитательной работе, классный руководитель и т.д.)

3.3. В рамках одной Викторины приводится 3-4 тура по 20-30 минут каждый (в зависимости от того, насколько быстро и правильно отвечают команды).

3.4. Один тур Викторины содержит 7 категорий вопросов по 4 вопроса разной сложности в каждой (т.е. всего 28 вопросов).

3.5. В одном туре Викторины может участвовать не более 3 команд по 3-5 человек в каждой. Команды в Викторине обозначаются цветами: синим, зеленым и оранжевым.

3.6. Вопросы Викторины зачитывает ведущий. Он же принимает ответы и начисляет баллы команде, верно ответившей на тот или иной вопрос.

3.7. Количество баллов, которые набирает команда по ходу одного тура Викторины, отображается на веб-странице (игровом поле) Викторины в реальном времени, иными словами количество баллов и их соотношение меняются в зависимости от того, как часто команда правильно или, наоборот, неправильно отвечает на вопросы Викторины.

4. Участники

4.1. К участию в Викторине приглашаются [\[указать возраст/класс/курс участников, место проведения\]](#).

4.2. Участники самостоятельно разбиваются на команды по 3-5 человек и выбирают капитана команды из числа членов команды. Цвет для команды назначает ведущий.

5. Подведение итогов и Порядок определения победителя

5.1. Итоги соревнований подводятся в финале каждого тура Викторины.

5.2. Победители определяются по количеству баллов, набранных за верные ответы в одном туре.

5.2. Победителем становится команда, набравшая наибольшее количество баллов по сравнению с другими командами.

5.3. Призом (сувенирная продукция от организаторов Викторины) награждается каждый участник-команды победителя.

6. Заключительные положения

Настоящее положение вступает в силу со дня его утверждения.

Организаторы Викторины не несут обязательств финансового, денежного характера перед победителями Викторины. Победитель не вправе требовать денежной компенсации за участие в Викторине.

Указанная Викторина носит социальную направленность и не имеет какой-либо коммерческой составляющей.