

Методичні рекомендації щодо проведення
інтерактивного квесту знавців інформатики «IT adventures»
для учнів 5-7-х класів серед закладів освіти м. Харкова
у 2020/2021 навчальному році

1. Загальні положення

1.1. Інтерактивний квест знавців інформатики «IT adventures» проводиться з 23 по 25 лютого 2021 року у закладах загальної середньої освіти з метою популяризації знань з інформатики, формування інформаційно-комунікаційної компетентності серед учнів 5-7-х класів.

1.2. Основні завдання конкурсу:

- надання методичної допомоги педагогічним працівникам щодо проведення учнівських змагань з інформатики;
- створення умов для виявлення та розвитку талановитих учнів,
- розширення та поглиблення знань з інформатики,
- розвиток мотивації учнів до вивчення інформатики,
- стимулювання розвитку алгоритмічного мислення.

1.3. Конкурс проводиться на добровільних засадах.

1.4. Інформація про проведення конкурсу розміщується на офіційному сайті Департаменту освіти Харківської міської ради з 18 лютого 2021 року.

2. Учасники конкурсу

2.1. Учасниками змагання є учні 5-7-х класів закладів загальної середньої освіти міста Харкова всіх типів і форм власності.

2.2. Школярі беруть участь у конкурсі індивідуально.

3. Організація, умови та строки проведення конкурсу

3.1. Координаторами конкурсу в закладах загальної середньої освіти визначається день, час та початок проведення конкурсу. Час виконання завдань до 20 хвилин.

3.2. Місце проведення конкурсу визначається координатором у закладі загальної середньої освіти з урахуванням нормативно встановлених карантинних обмежень

3.3. Інтерактивний квест являє собою завдання у Google-формі.

3.4. Посиланням на форму з квестом буде розміщений на офіційному сайті Департаменту освіти Харківської міської ради 23 лютого 2021 року до 9.00.

3.5. Координаторам у школах забороняється повністю або частково оприлюднювати завдання до початку проведення конкурсу.

4. Зміст і структура завдань

4.1. Інтерактивний квест проводиться за завданнями, з урахуванням навчальної програми з інформатики «Інформатика для учнів 5-9 класів, які вивчали інформатику у 2-4 класах».

4.2. Вимоги до завдань квесту:

- перед початком проходження квесту пропонується заповнити форму, вказавши район, номер школи, прізвище, ім'я учня та зазначити поточний час;
- інтерактивний квест містить:
 - для 5-х класів 5 завдань (з різних розділів інформатики);
 - для 6-7-х класів 6 завдань (з різних розділів інформатики);
- завдання розташовані послідовно крок за кроком;
- на будь-якому кроці можна припинити проходження квесту, натиснувши відповідну кнопку;
- основними критеріями оцінювання результату є сумарна кількість балів та час, за який учасник пройшов квест;
- проходженням квесту вважається натиснення відповідної кнопки у формі: Надіслати;
- учень має змогу дізнатись результати проходження квесту, натиснувши відповідну кнопку;
- учитель може визначити кількість балів, які означають кількість вірно виконаних завдань, та визначити час, за який пройшов учасник конкурсу в таблиці за посиланнями: [5 клас](#), [6 клас](#), [7 клас](#).

5. Визначення переможців та нагородження переможців

5.1. Переможці в кожній віковій категорії визначаються координаторами закладів освіти, у кількості не більше 35 відсотків від кількості учасників.

5.2. Переможцями конкурсу є учасники, які набрали найбільшу кількість балів за найменший час.

5.3. Нагородження переможців здійснюється в закладах освіти, у яких проводиться конкурс.

6. Звітування

6.1. Фото про проведення заходу (фото у форматі *.jpg, в імені необхідно зазначити коротку назву закладу освіти) та звіт про кількість учасників та переможців конкурсу (за запропонованою нижче формою) надсилаються координаторами на електронну адресу tatianashustakova@gmail.com або Viber, Telegram (+380953012107) у день проведення конкурсу та не пізніше 15:00 25 лютого.

№	Повна назва навчального закладу	Кількість (за класами)	
		учасників	переможців
		5 клас	
		6 клас	
		7 клас	