



бюджетное учреждение высшего образования  
Ханты-Мансийского автономного округа – Югры  
«Сургутский государственный педагогический университет»  
Кафедра высшей математики и информатики

## **ПОЛОЖЕНИЕ**

### **о конкурсе дидактических игр среди обучающихся образовательных организаций г. Сургута и Сургутского района «Планета Web»**

Конкурс дидактических игр среди обучающихся образовательных организаций г. Сургута и Сургутского района «Планета Web» проводится на основании утвержденного плана работы кафедры высшей математики и информатики СурГПУ.

Конкурс призван активизировать деятельность по освоению современных информационных технологий, языков программирования, поиску, анализу и выбору программного обеспечения, практических навыков создания веб-приложений образовательного назначения, популяризации профессии программиста.

#### **1. ЗАДАЧИ КОНКУРСА**

- 1.1. Создание и популяризация дидактических игр, разработанных обучающимися образовательных организаций разного уровня.
- 1.2. Стимулирование изучения языков программирования и алгоритмов работы с конструкторами создания дидактических игр.
- 1.3. Применение дистанционных технологий (веб-приложений) в образовательных целях.
- 1.4. Поиск новых творческих идей в сфере разработки дидактических игр.

#### **2. УЧАСТНИКИ КОНКУРСА**

Участники Конкурса – обучающиеся образовательных организаций г. Сургута и Сургутского района.

#### **3. ОРГАНИЗАТОР КОНКУРСА**

Кафедра высшей математики и информатики Сургутского государственного педагогического университета.

##### **3.1. Обязанности организатора Конкурса:**

- 3.1.1. Информирование потенциальных участников Конкурса о проведении Конкурса и условиях участия в нем.
- 3.1.2. Обработка Конкурсных материалов.
- 3.1.3. Формирование Конкурсной комиссии для оценки работ.
- 3.1.4. Информирование о ходе проведения Конкурса и его итогах.
- 3.1.5. Организация награждения победителей.

##### **3.2 Оргкомитет имеет право:**

ПОЛОЖЕНИЕ  
О КОНКУРСЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР  
обучающихся образовательных организаций г. Сургута и Сургутского района

- 3.2.1. Определять количество и содержание номинаций.
- 3.2.2. Учреждать дополнительные номинации Конкурса.
- 3.2.3. Отбирать заявки на участие в Конкурсе.
- 3.2.4. Изменять состав жюри до момента начала подведения итогов Конкурса.
- 3.2.5. Привлекать спонсоров.

#### 4. ПОРЯДОК ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ КОНКУРСА

- 4.1. Публичное объявление о начале Конкурса – 27 января 2020 г
- 4.1.1. Публичное объявление осуществляется через рассылку по электронным адресам образовательных организаций, распространение информации в социальных сетях, публикацию объявления на образовательном портале университета, веб-сайте конкурса «Планета Web».
- 4.1.2. Анонсирование Конкурса проводится
  - на сайте Университета: <http://www.surgpu.ru>
  - на сайте Сурвики: <https://www.surwiki.admsurgut.ru>
  - на веб-сайте конкурса «Планета Веб»: <http://informurok.ru/pw/>
- 4.2. Порядок организации Конкурса.
  - Прием заявок на участие в Конкурсе – **до 7 марта 2020 года.**
  - Подведение итогов Конкурса – **до 28 марта 2020 года.**
  - Освещение в СМИ результатов Конкурса – **30 марта 2020 года.**
  - Награждение победителей проводится путем электронной рассылки наградных документов на электронные адреса участников и победителей Конкурса

#### 5. КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

5.1. К участию в Конкурсе принимаются законченные (работающие) дидактические игры. Веб-приложение должно быть написано на любом языке программирования (например JavaScript), не требовать подключения дополнительных программ (Flash Player и т.п.), свободно открываться большинством браузеров. Дидактическая игра, созданная с помощью сетевого сервиса (конструктора), должна открываться браузерами и не требовать авторизации (быть в свободном доступе).

5.2. К участию допускаются дидактические игры, созданные как одним участником, так и группой.

5.3. Заявка на участие

5.3.1. Для участия в конкурсе необходимо пройти регистрацию на сайте «Планета Веб» по адресу: <http://informurok.ru/pw>

5.3.2. В заявке участник Конкурса сообщает следующее:

- анкетные данные участника или творческой команды;
- название дидактической игры;
- аннотация дидактической игры (цель и задачи данной компьютерной программы, общее описание);

5.4. Рекомендации

к содержанию дидактической игры:

- цель игры должна быть образовательной;
- цель, жанр и сценарий игры выбирается по усмотрению участника;
- приветствуется наличие мотивационных элементов игры (азарт ожидания непредвиденных ситуаций, зона ближайшего развития, быстрое выяснение последствий принятых решений, отображение промежуточных и окончательных результатов);

для веб-приложения:

- указывается язык, применяемый для создания приложения;
- содержит полный код программы, включая html страницу, подключающую код веб-приложения;
- программа веб-приложения должна содержать подробные комментарии в тексте программы;

для игры, созданной на базе сетевого сервиса (конструктора):

- содержать оригинальные задания;

**ПОЛОЖЕНИЕ**  
**О КОНКУРСЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР**  
обучающихся образовательных организаций г. Сургута и Сургутского района

- нестандартные приемы использования конструктора;
- 5.5. Основные номинации (указываются в заявке):
- «Лучшее обучающее веб-приложение».
  - «Лучшая дидактическая компьютерная игра».
- 5.6. Дополнительные номинации (назначаются экспертами):
- «Лучшее дизайнерское решение дидактической компьютерной игры».
  - «Самая оригинальная идея дидактической компьютерной игры».
  - «Самая увлекательная дидактическая игра».
  - «Самая информативная дидактическая игра».
  - «Самый оригинальный алгоритм обучающего веб-приложения».
- 5.7. Критерии оценки.

При подведении итогов Конкурса будут учитываться следующие критерии:

- **ДИЗАЙН:** стилистическая целостность игры, оригинальность оформления, читаемость шрифтов.
- **СЦЕНАРИЙ:** наличие сценария игры (общие сведения, описание пространства, история воображаемого мира), игровое пространство, действующие лица, персонажи, ход сценария.
- **МОТИВАЦИОННЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ:** общее положительное впечатление от игры, реализация демонстрации достижений, реализация зоны ближайшего развития играющего, отражение промежуточных и окончательных результатов.
- **ИНФОРМАТИВНОСТЬ:** легкость в освоении и сложность в прохождении игры, наличие обучения.
- **АЛГОРИТМ** (для веб-приложения): понятная структура алгоритма программы с комментариями, наличие подпрограмм (функций и процедур), применение классов, применение оригинальных решений при создании программы.

## **6. КОНКУРСНАЯ КОМИССИЯ**

6.1. Обязанности Конкурсной комиссии.

6.1.1. Оценивает в соответствии с заявленными критериями и номинациями присланные на Конкурс работы.

6.1.2. Определяет победителей в каждой из номинаций путем независимого голосования в соответствии с выработанными критериями.

## **7. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ КОНКУРСА**

7.1. Члены Конкурсной комиссии каждую дидактическую игру оценивают по критериям:

- дизайн,
- сценарий,
- мотивационные элементы,
- информативность,
- алгоритм.

7.2. Шкала оценки.

7.2.1. Каждый критерий дидактической игры оценивается по десятибалльной шкале.

7.2.2. Дидактические игры, набравшие наибольшее суммарное количество баллов, признаются победителями I, II и III степени в номинациях «Лучшая дидактическая компьютерная игра» и «Лучшее обучающее веб-приложение».

7.2.3. Дидактическая игра, набравшая наибольшее количество баллов по критерию «Дизайн», признается победителем в номинации «Лучшее дизайнерское решение дидактической компьютерной игры».

7.2.3. Дидактическая игра, набравшая наибольшее количество баллов по критерию «Сценарий», признается победителем в номинации «Самая оригинальная идея дидактической компьютерной игры».

7.2.3. Дидактическая игра, набравшая наибольшее количество баллов по критерию «Мотивационные элементы», признается победителем в номинации «Самая увлекательная дидактическая игра».

ПОЛОЖЕНИЕ  
О КОНКУРСЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР  
обучающихся образовательных организаций г. Сургута и Сургутского района

7.2.3. Дидактическая игра, набравшая наибольшее количество баллов по критерию «Информативность», признается победителем в номинации «Самая информативная дидактическая игра».

7.2.3. Дидактическая игра, набравшая наибольшее количество баллов по критерию «Алгоритм», признается победителем в номинации «Самый оригинальный алгоритм обучающего веб-приложения».

## **8. НАГРАЖДЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ**

Победители Конкурса после опубликования итогов в СМИ награждаются дипломами победителей, все участники Конкурса получают сертификаты участника.