

**Положение о проведении сетевого проекта по предметам
естественно-математического цикла
«Очевидное - невероятное»**

1. Общие положения

1.1. Проект реализуется в рамках сетевых проектов отдела заграничных школ Департамента кадров МИД России «Обучаясь-творим» 2016 – 2017 учебного года.

1.2. Настоящее положение определяет общий порядок организации и проведения проекта.

1.3. Цели и задачи проекта:

- развитие у учащихся интереса к предметам естественно-математического цикла;
- формирование познавательной активности, творческого мышления;
- углубление знаний по предметам естественно-математического цикла;
- развитие межпредметных связей;
- развитие сотрудничества между заграничными школами;
- совершенствование навыков использования современных информационных технологий.

2. Организатор проекта:

Средняя общеобразовательная школа с углубленным изучением иностранного языка при Посольстве России в Румынии (Бухарест).

E-mail: romaniaschool@rambler.ru

Сайт школы : <http://romaniasch.ucoz.ru>

Телефон: (40)21- 222 31 18

3. Участники проекта:

3.1. Учащиеся 5 – 11 классов. Команда не более 7 человек. Принимать участие может только одна команда от школы.

3.2. Для участия в проекте требуется выслать на электронный адрес организаторов заявку (приложение 1).

3.3. Заявки принимаются до 15 января 2017 г. включительно.

3.4. Школа – организатор участия в проекте не принимает.

4. Порядок организации проекта:

4.1. Проект проводится в виде викторины с творческим заданием, выполненной с использованием Google форм. В ходе подготовки к проекту необходимо выполнить творческое задание-постер «Я б в ученые пошел, пусть меня научат...»или «Очевидное - невероятное» (приложение 2). Творческое задание следует выслать не позднее **5 февраля 2017 года**. В случае невозможности использования Google форм, предусмотрено проведение проекта посредством pdf файлов. Для этого необходимо выслать на e-mail организатора запрос.

4.2. Начало интерактивной викторины 15 февраля 2017 года в 11 ч. 10 мин. по местному времени.

4.3. На выполнение работы отводится 1 час.

4.4. Викторина включает в себя разнообразные по форме и содержанию задания из разных предметных областей (физики, математики, химии, географии, биологии, информатики и информационных технологий). Для выполнения некоторых заданий необходимо иметь приложение QR& Barcode Scanner, установленное на смартфоне (<https://play.google.com/store/search?q=QR%20%26%20Barcode%20Scanner&c=apps&hl=ru>).

4.5. Задания не дифференцированы по классам, участники викторины самостоятельно выбирают задания для решения, исходя из своих способностей и уровня знаний.

4.6. Ответы вносятся непосредственно в Google форму на компьютере. Также предусмотрена печать заданий из программы (требуется компьютер с установленным принтером).

4.7. За неделю до начала проекта 08.02.2017 г. всем школам – участникам будут высланы файл-ссылка и инструкция по работе с программой.

4.8. Пароль, необходимый для доступа к заданиям викторины, будет выслан за 10 минут до начала проекта (в период с 11.00 – 11.10 по местному времени) непосредственно в день её проведения.

5. Порядок оценки результатов и подведения итогов проекта

5.1. После выполнения заданий необходимо отправить результаты, введенные в качестве ответов, нажав на соответствующую кнопку «Отправить» в

интерфейсе программы. Программа самостоятельно формирует бланк с ответами, который можно просмотреть после завершения викторины.

5.2. Задания проекта оцениваются разным количеством баллов, что объясняется разной степенью их сложности и объёмом. В каждом задании будет указано максимальное количество баллов, которое можно за него получить.

5.3. Работы, присланные позднее 12.30 часов по местному времени, рассматриваться не будут.

5.4. Итоги проекта подводятся в течение 2-х недель после его проведения. Результаты публикуются на сайте организатора и рассылаются всем участникам.

5.5. Ответы на задания сетевого проекта размещаются на сайте школы организатора до 20.03.2017г., о чем извещаются все школы, принявшие участие в интерактивной викторине.

5.6. Организатор высылает победителям и призерам проекта грамоты и дипломы, а также сертификаты учителям, подготовившим команды учащих-ся.

6. Состав жюри:

Председатель жюри:

Журба Сергей Анатольевич - директор школы при Посольстве РФ в Румынии, учитель физики.

Члены жюри:

- Мягкова Марина Васильевна – руководитель МО предметов естественно-математического цикла, учитель математики;
- Никитин Владимир Юрьевич – учитель информатики и ИКТ;
- Павлакова Мария Валерьевна – учитель географии;
- Широбоков Евгений Михайлович – учитель химии и биологии;
- Тушканов Юрий Александрович –учитель физики и математики.

Приложение 1.

Заявка на участие в сетевом проекте **«Очевидное - невероятное»:**

1. Полное наименование школы –участника _____

2. ФИО учителей – руководителей команды (указать предмет)

3. Список участников команды (фамилия, имя, класс)

1. __

2. __

3. __

4. __

5. __

6. __

7. __

4. Основной электронный адрес школы, на который будет выслано задание _____

5. Резервный электронный адрес _____

6. Часовой пояс, в котором расположена школа (разница во времени с Москвой) _____

Приложение 2.

Творческое задание-постер «Я б в ученые пошёл...» или «Очевидное – невероятное»

Слово постер (от англ. poster) — обозначает плакат или афишу рекламного характера. Постер – это яркое изображение, заключающее в себе некоторую визуальную идею или образ. Прямым предком постера, является плакат, ко-

торый прочно вошел в обиход в 19 веке. Изначально черно-белые плакаты носили агитационную роль и были весьма безыскусны в исполнении. Но с возникновением цветной полиграфии плакаты стали активно использоваться в рекламных целях. В плакате часто используется художественная метафора, разномасштабные фигуры, изображение событий, происходящих в разное время и в разных местах, контурное обозначение предметов. Для текста важным является шрифт, расположение, цвет. В плакатах используется также фотография в сочетании с рисунком и с живописью.

В творческой работе предлагается на выбор создать компьютерный постер методом совмещения различных слоёв в доступном вам графическом редакторе (например, в программе «Photoshop» или «GIMP»). В работе(по выбору) необходимо представить:

1. **Рекламный постер** одной из предметной области естественно-математического цикла или
2. **Постер - образ** «Школа будущего».

Технические условия

1. Количество представленных файлов: 2 (графический и текстовый – описание постера).
2. Формат текстового файла: doc или docx.
3. **Формат графического файла: jpeg.**
4. Размер изображения: 1600*1200 пикселей.
5. Размер графического файла: до 5 Мб.