

“Утверждаю:”

_____ Т.В.Павлова
начальник Чурапчинского МКУ УО
” _____ ” _____ 2017 г.

Дистанционная предметная игра «Берёзка»

Дорогие учителя!

Дистанционная предметная игра «Берёзка» создана и проводится Чурапчинским МКУ УО и МБОУ «Бахсытская СОШ имени Д.Г.Барашкова» Чурапчинского улуса

Наша игра нацелена на развитие универсальных компетентностей обучающихся.

ПОЛОЖЕНИЕ о дистанционной предметной игре «Берёзка»

1. Общие правила:

1. Дистанционная предметная игра предназначена для учащихся 1-11 классов и проводится на добровольной возмездной основе в Вашей школе на базе материалов, подготовленных организаторами игры «Берёзка» педагогами Бахсытской СОШ Чурапчинского улуса. Задания игры устанавливаются на сайте <http://egesakha.su> в архивированном виде с паролем или высылаются по электронной почте при подаче Вами заявки и оплаты на Ваш электронный адрес.
2. Игра содержит 20 заданий разного типа и степени сложности по общеучебным дисциплинам (предметам) и состоит из трех частей: Первая часть: 10 заданий, содержащий тесты с выбором одного правильного ответа. Каждое тестовое задание оценивается в 1 балл за правильный ответ, или 0 баллов при неправильном выборе ответа. Вторая часть: 5 заданий повышенного уровня с вводом краткого ответа. Каждое задание повышенного уровня оценивается за правильный ответ в 2 балла или 0 баллов при неправильном кратком ответе. Третья часть: содержит 5 заданий высокого уровня с развернутым ответом, которые оцениваются в 3, 2, 1, 0 баллов в зависимости от полноты развернутого ответа. Таким образом, за правильное выполнение всего задания максимально можно получить 35 баллов. В зависимости от предмета и класса количество заданий по частям 1, 2, 3 может меняться. Соответственно и будет меняться максимальное количество баллов.
3. Игра проводится в период с 1 по 20 число месяца, по мере готовности материалов, по общеучебным дисциплинам: физическая культура, ОБЖ, обществознание, химия, начальные классы, литература, история, русский язык, якутский язык и литература, биология, география, английский язык, национальная культура, технология, музыка. Формы проведения игры могут быть разными: игра, компьютерное тестирование, викторина, интернет-викторина и т.д.
4. Для ввода ответов 1-й и 2-й части заданий используется компьютерная программа ввода Vvod_2017. Эта программа устанавливается на сайте egesakha.su со всеми файлами настройки по предметам по мере готовности материалов. После ввода ответов на местах в эту программу, созданные и сохраненные программой файлы-ответы высылаются на электронный адрес nartem56@mail.ru (Артемьев Николай Петрович) для проверки. При этом в электронном сообщении обязательно нужно указать тему сообщения “Предметная игра Берёзка”. Оригиналы решений остаются у образовательного учреждения, не сканируются и не фотографируются, по электронной почте не высылаются, кроме Части 3.

5. Решения заданий части 3 с развернутым ответом в сканированном или сфотографированном (и оптимизированном до приемлемых размеров) виде высылаются на электронный nartem56@mail.ru (Артемьев Николай Петрович) для ручной проверки. Часть 3 проверяется вручную согласно критериям оценки.

6. Окончательная ведомость выполнения заданий может отсылаться с адреса nartem56@mail.ru на официальные электронные адреса образовательных учреждений участников вместе с сертификатами участия в архивированном виде с паролем до 25 числа месяца. Сводные результаты предметной игры без персональных данных могут быть обнародованы на сайте egesakha.su.

2. Поощрения:

1. Каждый Участник Игры получит сертификат участия от организаторов игры Чурапчинского МКУ УО и МБОУ «Бахсытская СОШ имени Д.Г.Барашкова» Чурапчинского улуса с указанием полученного общего балла, мест 1, 2, 3 в общем зачете среди всех участников игры по классам. Сертификаты, дипломы победителям, призерам и сертификаты организаторам отправляются с адреса nartem56@mail.ru на ваши официальные электронные адреса.

2. В игре «Берёзка» предусмотрены следующие поощрения:

Победители и призеры (места 1-3 в общем зачете по классам) получат дипломы.

3. Педагог, подготовивший победителя, будет поощрен Благодарственным письмом организаторов Игры. Школьный организатор игры получит сертификат.

3. Оформление заявки, участники, оплата предметной Игры:

1. Заявку с указанием предмета, количества участников по классам и заполненный протокол (таблица 14_Participants) принимаются до и во время игры, но не позже 15 числа месяца включительно на электронный адрес: nartem56@mail.ru. Электронный адрес заявителя включается в список рассылки игры и является официальным адресом образовательного учреждения.

2. Участие в предметной игре является добровольной, на возмездной основе. Оплата за игру на одного участника составляет 50 рублей. Оплату необходимо провести до 15 числа месяца в полном объеме на расчетный счет ИП Артемьев Н.П. Ксерокопию квитанции об оплате с обязательным указанием участника (участников) или образовательного учреждения необходимо выслать по электронной почте на адрес nartem56@mail.ru.

3. Реквизиты для оплаты:

ИНН: 143504122516

ОГРНИП: 310141516700050

БИК: 049805609

КОРР.СЧЕТ: 30101810400000000609

Расчетный счет: 40802810576260001858 в ОАО "Сбербанк России" Северо-Восточный банк Якутское отделение № 8603 Дополнительный офис № 0222.

Адрес: 678670, РС(Я) Чурапчинский улус С. Чурапча, ул. Ленина, 34.

Контактная информация:Электронная почта: nartem56@mail.ru

Тел.: 89142851343 (в рабочее время)

Артемьев Николай Петрович

Приложение 1**Программа ввода ответов Vvod_2017 частей 1 и 2
дистанционной предметной игры «Берёзка»**

Программа ввода ответов Vvod_2017 создана для ввода и сохранения ответов частей 1 и 2 задания. Программа обращается к двум таблицам на MS Excel; 14_Participants и 14_Schools.

Перед тем, как начать ввод данных, откройте для каждого класса отдельную папку. В эти папки скопируйте программу ввода с их настройками, вспомогательные таблицы. Ввод необходимо ввести по каждому классу отдельно, независимо от предмета.

Первая таблица 14_Participants содержит список участников игры и создается в ОУ с применением кодировки ОУ из таблицы 14_Schools. Созданная таблица 14_Participants отправляется на nartem56@mail.ru в формате xls для проверки наполнения таблицы и включения в общую базу участников.

Вторая таблица 14_Schools содержит список школ и содержит полное название школы, и 6-значный код школы в российской нотации с кодом региона 14. Если мы уберем код региона, получим код ОУ по Республике Саха (Якутия).

Соответствующие для ДОУ таблицы имеют название 14_ParticipantsDOU и 14_DOU.

Заполнение таблицы 14_Participants:

В этой таблице участников заполняются только наиболее важные для игры поля:

Поле ОУ содержит 6-тизначный код образовательного учреждения. Код образовательного учреждения выбирается из таблицы 14_Schools. При этом первые две цифры кода означают код нашего региона по России – 14. Последующие 4 цифры – код образовательного учреждения внутри Вашего ОУ.

Поле UID содержит порядковый номер записи. Начинайте с 1 до последней записи по возрастанию.

Поле код содержит уникальный по образовательному учреждению 8-значный код школьника. При этом первые 4 цифры означают код Вашего образовательного учреждения внутри республики и не меняется внутри вашего учреждения. Последующие 4 цифры выбираются уникальными для каждого участника по всему вашему учреждению, желательно по порядку.

Поле Region – код нашего региона, везде одинаковый и равен 14.

Обязательно нужно заполнять поля Фамилия, Имя и Класс.

UID	Код	REGION	Фамилия	Имя	Отчество	...	Класс	Спец рассадка	ОУ	...
1	51010001	14	Артемьев	Николай	Петрович	Не за- пол- ня- ются	11	Не запол- няется	145101	Не запол- няется

Создаваемый программой ввода Vvod_2017 файл-ответ учащегося имеет уникальное по республике цифровое наименование и содержит поля ввода ответов частей 1 и 2 задания. Для ускорения работы в игре рекомендуем не

использовать предлагаемую программой замену неправильных ответов по выбору и замену неправильных кратких ответов, а сразу ввести замененные ответы. Если не указан номер варианта в предложенных заданиях, номер варианта вводится равным 01.

Количество создаваемых файл-ответов должно быть равно количеству выполненных работ. После ввода всех ответов файл-ответы собираются по классам и отправляются на электронный адрес nartem56@mail.ru.

Приводим расшифровку имени файл-ответа учащегося, состоящего из 18 цифр:

Цифры, стоящие в позициях 1-6 в наименовании файл-ответа содержат (всего 6 цифр) содержимое поля “Номер КИМ” задания. Номер КИМ для каждого учащегося уникален.

Цифры, стоящие в позициях 7-14 в наименовании файл-ответа содержат (всего 8 цифр): содержат уникальный по республике код школьника согласно таблице участников 14_Participants.

Цифры в позициях 15-16 (всего 2 цифры) содержат общепринятый по РФ код предмета по ЕГЭ, ОГЭ.

Цифры в позициях 17-18, (всего 2 цифры) содержат номер варианта задания.

При следующей модернизации дополнительно будут добавлены еще 2 цифры в имени файла – поля для класса.

Инструкция для работы с программным обеспечением в игре «Берёзка»

1. Все полученные по электронной почте файлы, архивы копируются на рабочий стол.

2. Разархивируйте файлы архивов, имеющих расширение rar. При разархивировании программы ввода для каждого класса откроются на рабочем столе папки 1_klass, 2_klass и т.п. Для этого, обычно, выделяем архив и нажимаем один раз правую клавишу мыши. Откроется контекстное меню, в котором найдите «Извлечь в 1_klass...», например, и подтвердите выбор. Система разархивирования откроет папку 1_klass на рабочем столе и внутри этой папки расположит программу ввода Vvod_2017.exe, текстовые файлы настройки предметов, возможно, таблицу списка школ 14_Schools.xls и шаблон таблицы 14_Participants. Могут быть и другие варианты разархивирования архива в зависимости от вашего программного обеспечения.

3. Скопируйте в каждую папку обе таблицы: список участников 14_Participants и список школ 14_Schools. В первой таблице содержатся списки учащихся с 8-значными кодами школьника. Этот код школьника должен быть уникальным по республике для игры Березка. Кроме того, первые 4 цифры этого кода совпадают с кодом вашего образовательного учреждения без учета региона. Вторая таблица содержит кодировку школ в последних столбцах, которая начинается с номера нашего региона 14. Если убрать две первые цифры, т.е. 14, мы получим кодировку школ по республике.

4. Запустить программу Vvod_2017 для ввода с бланка первой части 1 и 2 работы, например, для первого класса. Для этого вы открываете папку 1_klass, находите программу Vvod_2017 и запускаете его двойным кликом правой клавиши мыши. После ввода всех бланков отправляете файл-ответы учащихся на электронный адрес nartem56@mail.ru для получения части 1 и 2, указав класс. Можете отправить всю папку вместе с другими файлами, предварительно создав архив.

5. Часть 3 необходимо сканировать (или фотографировать с последующей оптимизацией размеров фото и отправить по указанному в положении электронному адресу) для ручной проверки.

6. Сами работы остаются у вас.

При записи на бланках участники действуют в соответствии с правилами заполнения бланков, принятых на ОГЭ, ЕГЭ. Например, при вводе нескольких слов необходимо оставить только один пробел между словами или написать все слова без пробела. При вводе ответов в виде набора чисел необходимо каждое число отделить от другого одним пробелом и т.п.

Два правила:

Если в ответе несколько слов - оставьте один пробел между словами или напишите без пробела между словами.

Если в ответе несколько чисел – отделите их одним пробелом. Ответы обычно целые числа.

Приложение 2

Программа ввода протоколов проверки Protokol_C_2017 части 3 дистанционной предметной игры «Берёзка»

Программа ввода ответов **Protokol_C_2017** предназначена для ввода данных с оригинала протокола проверки части 3, выбирая поле “Номер КИМ” участника. В одном протоколе можно ввести результаты до 20 учащихся и баллы до 12 задач части 3. Все пустые поля считаются содержащими нулевые баллы. Максимальное количество баллов в одном поле – не более 4-х. Для игры Берёзка максимальный балл в поле принят равным 3. По окончании ввода протокола введенные данные сохраняются в виде текстового файла и отсылаются на электронный адрес для дальнейшей обработки.

Приложение 3

О заданиях и критериях поощрения участников дистанционной предметной игры «Берёзка»

Свод по разработанным заданиям по состоянию на 13 февраля приведен таблице ниже. Всего разработано заданий 9 по различным предметам, по одному варианту и классам 1-6. Цифры в столбцах по классам означают следующее: первые три цифры означают количество заданий, соответственно, части 1, части 2 и части 3. Последняя цифра означает максимально возможный балл за выполнение всего задания.

	ДОУ					
Задание ДОУ	2 3 5 23					
Предметы	1 класс	2 класс	3 класс	4 класс	5 класс	6 класс
Русский язык	0 6 4 24	0 4 6 26	10 5 5 35	6 8 6 40		
Математика					10 5 5 35	10 5 5 35
Литература					10 3 7 37	
Физическая культура			13 5 2 29	13 5 2 29		
ИЗО					10 5 7 41	
Английский язык			10 5 5 35	10 5 5 35	10 5 5 35	10 5 5 35

Предметы	7 класс	8 класс	9 класс	10 класс	11 класс
Русский язык					
Математика					
Литература					
Физическая культура					
ИЗО					
Английский язык	10 5 5 35	10 5 5 35	10 5 5 35	10 5 5 35	10 5 5 35

В зависимости от процента выполнения всего задания от максимально возможного балла принимаются следующие критерии поощрения выполненных работ:

Поощрение	Диплом 1 степени	Диплом 2 степени	Диплом 3 степени
Выполнение всего задания в процентах от максимального балла по предмету.	Выдается при выполнении задания на 95% и выше от максимально-возможного балла по предмету в зависимости от класса	Выдается при выполнении задания от 85% до 95% от максимально-возможного балла по предмету в зависимости от класса	Выдается при выполнении задания от 70% до 85% от максимально-возможного балла по предмету в зависимости от класса