



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ АРХАНГЕЛЬСКОЙ ОБЛАСТИ

Государственное автономное образовательное учреждение
дополнительного профессионального образования
«Архангельский областной институт открытого образования»
(АО ИОО)

РАСПОРЯЖЕНИЕ

« 14 » марта 2019 г.

№ 88 /01-04

г. Архангельск

О проведении регионального
профориентационного веб-квеста
«Ключи от профессии»

В рамках реализации плана мероприятий государственного автономного образовательного учреждения дополнительного профессионального образования «Архангельский областной институт открытого образования» на 2019 год

1. Провести региональный профориентационный веб-квест «Ключи от профессии».
2. Назначить ответственным за проведение веб-квеста региональный центр содействия профессиональному самоопределению обучающихся Архангельской области.
3. Утвердить прилагаемое Положение о региональном профориентационном веб-квесте «Ключи от профессии»
4. Настоящее распоряжение вступает в силу со дня его подписания.

Ректор



С.М. Ковалев

УТВЕРЖДЕНО
распоряжением АО ИОО
от « 14 » марта 2019 г. № 88 /01-04

ПОЛОЖЕНИЕ
о региональном профориентационном веб-квесте
«Ключи от профессии»

I. Общие положения

1.1. Настоящее положение определяет задачи, порядок организации и условия проведения регионального профориентационного веб-квеста «Ключи от профессии» (далее – Квест).

1.2. Организатор Квеста – государственное автономное образовательное учреждение дополнительного профессионального образования «Архангельский областной институт открытого образования» (далее – Институт).

1.3. Координатор Квеста – Региональный центр содействия профессиональному самоопределению обучающихся института.

1.4. Информационное обеспечение осуществляется средствами портала веб-квеста, размещенного по адресу <http://webquest.onedu.ru> (далее – Сайт веб-квеста).

1.5. Сроки проведения Квеста – 02 апреля 2019 г. – 24 мая 2019 г.

II. Цели и задачи

2.1. Цель Квеста - содействие в профессиональном самоопределении путем расширения знаний о специфике и особенностях профессий в организациях и предприятиях Архангельской области.

2.2. Задачи Квеста:

повышение уровня информированности обучающихся о востребованных в регионе профессиях, знакомство с представителями профессионального сообщества Архангельской области;

формирование ответственного отношения к выбору профессии;

развитие навыков работы в сети Интернет, культуры сетевого и командного взаимодействия обучающихся и педагогов;

стимулирование интереса обучающихся и педагогов к освоению информационных технологий и проектных методов деятельности.

III. Оргкомитет Квеста

3.1. Для организации и проведения Квеста формируются оргкомитет и жюри.

3.2. Состав оргкомитета и жюри утверждается распоряжением Института.

3.3. Функции оргкомитета:

подготовка документации Квеста;

обновление информации на сайте Квеста;

открытие и закрытие регистрации участников на сайте Квеста;

распространение информации о заданиях каждого тура Квеста;
рассмотрение результатов работы жюри и подведение итогов Квеста.

3.4. Функции жюри:

своевременная, обоснованная и беспристрастная оценка этапов Квеста;
определение победителей Квеста.

IV. Участники Квеста

4.1. Участниками Квеста являются команды общеобразовательных организаций Архангельской области.

4.2. Состав команды – обучающиеся 8 и/или 10 классов от 3-х до 6-ти человек, педагоги – 1 человек (руководитель команды).

4.3. Для участия в Квесте могут быть представлены не более одной команды от одного общеобразовательного учреждения.

4.4. Максимальное количество команд – 40. Принимают участие команды согласно очередности подачи заявки на портале Квеста.

V. Порядок проведения Квеста

5.1. Условия проведения Квеста:

наличие широкополосного доступа к сети Интернет;
наличие работника общеобразовательной организации (далее – ОО), выполняющего функции руководителя команды.

5.2. Обязанности руководителя команды:

зарегистрировать на сайте веб-квеста команду ОО для участия в Квесте. Регистрируясь, руководитель дает согласие на обработку персональных данных участников Квеста;

организовать проектную и исследовательскую деятельность обучающихся в рамках Квеста;

соблюдать график проведения веб-квеста.

5.3. Процесс проведения Квеста заключается в выполнении проектной работы в форме Квеста, которая состоит из отдельных этапов. График реализации отдельных этапов публикуется в начале работы над проектом.

5.4. Каждая команда после регистрации на Сайте веб-квеста получает доступ к виртуальному кабинету команды.

5.5. С помощью виртуального кабинета команда загружает результаты выполнения заданий каждого этапа.

5.6. Команды обязуются не использовать сервис персональной страницы виртуального кабинета для загрузки, хранения и/или распространения любых материалов, нарушающих Законодательство РФ или права и законные интересы третьих лиц, либо содержащих вирусы или иной вредоносный код.

VI. График проведения Квеста

Этапы проведения веб-квеста	Начало	Окончание
Регистрация команд на Сайте веб-квеста	2 апреля 2019 г.	11 апреля 2019 г.
Работа над проектом (график проведения)	12 апреля 2019 г.	17 мая 2019 г.

Этапы проведения веб-квеста	Начало	Окончание
отдельных этапов публикуется дополнительно на Сайте веб-квеста)		
Экспертная оценка жюри	20 мая 2019 г.	22 мая 2019 г.
Публикация итогов веб-квеста на Сайте веб-квеста		после 12:00 (мск) 24 мая 2019 г.

VII. Определение победителей

6.1. Подведение итогов осуществляется оргкомитетом Квеста.

6.2. Победители определяются из числа участников, набравших наибольшее количество баллов.

6.3. Победитель и призёры определяются по среднему арифметическому баллу команды с учётом поступивших оценок.

6.4. Команды, показавшие на Квесте лучшие результаты, награждаются дипломами Института I, II и III степени.

6.5. Участники Квеста, получившие за выполнение заданий Квеста не менее 20% от максимально возможного количества баллов, получают электронный сертификат участника.

6.6. Для поощрения участников и победителей Квеста организаторы вправе назначать призы за наилучшие результаты на отдельных этапах.

6.7. Организаторы оставляют за собой право дисквалификации оценок и работ участников по обоснованным причинам (использование не собственной разработки; разработки, уже участвовавшей ранее в Квестах и т.п.).