

Утверждаю  
Директор БОУ г. Омска «Гимназия № 159»  
Т.В. Шефер



## Положение

о сетевой игре Пять с плюсом « Война. Победа. Память»  
посвященной 80 - летию Победы в Великой Отечественной войне,  
для обучающихся 4-х классов

### 1. Общие положения

- 1.1. Настоящее положение определяет порядок организации и проведения обучающей сетевой игры «Пять с плюсом» (далее – игра).
- 1.2. Организатором игры является общеобразовательное учреждение города Омска «Гимназия № 159».
- 1.3. Информационная поддержка проведения игры на сайте БОУ г. Омска «Гимназия № 159» <https://gimnazia159.gosuslugi.ru/glavnoe/innovatsionnaya-deyatelnost/pyat-s-plyusom-setevaya-igra/>

### 2. Цели и задачи

2.1 **Цель:** развитие мотивации обучающихся 4-х классов, имеющих признаки одарённости

2.2 **Задачи:**

- Научит создавать информационные ресурсы интерактивного типа.
- Научить представлять информацию в наглядно-символической форме и размещать её на виртуальной доске.
- Мотивировать на изучение основных предметов: математика, русский язык, литература, предметы области «естествознание».
- Развивать умение работать в команде, нести ответственность за общий результат.

### 3. Участники Проекта и условия участия в Проекте

- 3.1. Участниками Проекта являются обучающиеся 4-х классов БОУ г. Омска «Гимназия № 159».
- 3.2. Состав команды участников проекта – 5 обучающихся и руководитель.
- 3.3. Ссылки на материалы игры публикуются в таблице продвижения участников.

#### **4. Порядок организации и сроки проведения Игры**

4.1 Игра проводится 24.10.2024 по 13.12.2024

4.2 Этапы игры включают регистрацию, творческие задания и рефлексия:

в срок с 25 октября по 13 ноября пройти регистрацию на сайте игры, выполнить задание первого этапа, прочитать выбранное произведение;

в срок с 14 ноября до 20 ноября выполнить задание по второму этапу игры;

в срок с 21 до 30 ноября выполнить задание по третьему этапу игры;

в срок до 05 декабря рефлексия по итогам игры ссылка на рефлексия

Работа жюри с 06 декабря по 14 декабря. Оценка материалов участников игры осуществляется членами жюри в соответствии с критериями оценок по каждому этапу игры.

Дополнительные баллы начисляются :

- за рефлексия добавляется, 0-2 баллов;

- за отзыв на досках соперников, 0-2 баллов.

4.4 Оценка материалов участников игры осуществляется членами жюри в соответствии с критериями оценок по каждому этапу игры. Задания этапов игры и критерии оценки по каждому из них смотреть в Инструкции приложение 1.

#### **5. Подведение итогов, награждение победителей**

5.1. Команды-победители игры награждаются Дипломами в электронном виде . Команды-участники, выполнившие все задания игры, получают Сертификат участника игры «Пять с плюсом» в электронном виде. Наградные документы будут размещены на странице игры в разделе «Итоги»

## Инструкция для участников сетевой игры Пять с плюсом

**Аннотация:** В жизни есть события, значение которых не тускнеет от неумолимого бега времени. Напротив, каждое десятилетие с возрастающей силой подчеркивает их величие, их определяющую роль в мировой истории. К таким событиям относится Великая Отечественная война. Память об этих событиях неподвластна времени. Вот уже 80 лет хранимая и передаваемая из поколения в поколение через немногочисленные кадры военной кинохроники, скупые рассказы постаревших очевидцев, да еще книги...

Мы приглашаем участников игры совершить путешествие по дорогам “Войны. Победы. Памяти”. Окунувшись в изучение событий и фактов почувствовать какой ценой досталась нам Победа. В ходе сетевой игры мы вспомним героев нашей малой родины, отдавших свои жизни на полях сражений. Привлечем к проекту наших родных бабушек, дедушек, мам и пап и вместе с ними поговорим о прочитанных книгах.

### Сценарий игры

С 24 октября 2024 года в БОУ г. Омска «Гимназия № 159» стартует сетевая игра «Пять с плюсом» (для обучающихся 4-х классов), которая является инновационным продуктом разработанным в рамках инновационного комплекса образования (РИП-ИнКО) Школа как центр творчества и развития одаренности детей». Страница игры

<https://gimnazia159.gosuslugi.ru/glavnoe/innovatsionnaya-deyatelnost/pyat-s-plyusom-setevaya-igra/>

- [Положение об игре "Пять с плюсом»](#)

### Заполнить форму регистрации

#### **ВАЖНО!**

- Создать почтовый адрес на [Gmail](#) (если ещё не создан).
- Получить от родителей (законных представителей) согласие на участие детей в проекте. Согласия хранятся у руководителей команд
- Участникам необходимо соблюдать **сроки проведения** этапов!
- Необходимо принимать **участие во всех этапах** проекта.
- Перед началом работы над каждым этапом внимательно **изучать инструктивные материалы, рекомендации** опубликованные на страницах сайта проекта.

**Выполнить задания игры**, состоящей из 3 этапов: [ПЕРЕЙТИ НА СТРАНИЦУ ЗАДАНИЙ ИГРЫ](#)

**Ответы разместить на онлайн доске** в сервисе Digipad ( Digipad — сервис для совместной работы команды. Это бесконечная доска для размещения различной информации, лучше работать в яндекс браузере, есть перевод на русский язык)

Для того, чтобы создать доску, руководитель команды должен пройти регистрацию в сервисе Digipad и создать кабинет. Затем добавляем доску, команды выбирают тип, предлагается несколько вариантов. Вводим название доски, описание; выбираем обои (можно добавить свои), соглашаемся со всеми подходящими настройками и стена готова. В настройках открыть функцию «публичный» и «добавлять посты»

Выполненные задания размещаем разными способами, можно, например, прикрепить готовый документ, делать запись на постах, загрузить видео или иллюстрацию.

Инструкцию по работе с кабинетом смотреть здесь <https://docs.yandex.ru/docs/view?url=ya-disk-public%3A%2F%2FFlsjQ5CfVx5AyS3fNKtsf%2Bnprtk56%2Fg9tfFbXeI%2Bwgi6uUVp5kW7DdaWHUq4IesNq%2FJ6bpmRyOJonT3VoXnDag%3D%3D&name=%D0%98%D0%BD%D1%81%D1%82%D1%80%D1%83%D0%BA%D1%86%D0%B8%D1%8F%20Digipad.pdf>

Дальше копируем ссылку на онлайн-доску и вставляем в таблицу продвижения (!!!доступ будет открыт после регистрации команды).

Для выполнения заданий этапов необходимо использовать интернет-сервисы: **Learning App** <https://learningapps.org/> (около 20 различных игровых форм) для выполнения заданий этапов, например, составить викторину, ребус, кроссворд, найди пару и другие по тексту выбранного произведения. Инструкцию смотри здесь [https://doronina-ek.ucoz.ru/metod/konstruktor\\_interaktivnykh\\_zadaniy\\_learningapps.pdf](https://doronina-ek.ucoz.ru/metod/konstruktor_interaktivnykh_zadaniy_learningapps.pdf)

**Jigsawplanet** <https://www.jigsawplanet.com/> (создание пазлов)

Инструкцию смотри здесь [https://wiki-sibiriada.ru/index.php?title=Jigsaw Planet](https://wiki-sibiriada.ru/index.php?title=Jigsaw_Planet)

## Сроки игры

Игра проводится 24.10.2024 по 13.12.2024

Этапы игры включают регистрацию, творческие задания и рефлексию:  
в срок с 25 октября по 13 ноября пройти регистрацию на сайте игры и выполнить задание 1 этапа, прочитать выбранное произведение;  
в срок с 14 ноября до 20 ноября выполнить задание по второму этапу игры;  
в срок с 21 до 30 ноября выполнить задание по третьему этапу игры;  
в срок до 05 декабря рефлексия по итогам игры ссылка на рефлексию  
Работа жюри с 06 декабря по 14 декабря. Оценка материалов участников игры осуществляется членами жюри в соответствии с критериями оценок по каждому этапу игры.

## Этапы игры

**1 этап — «Давайте познакомимся»**

**Сроки проведения:** 25.10.2024- 13.11.2024

Регистрация команд [ПЕРЕЙТИ НА ЛИСТ РЕГИСТРАЦИИ КОМАНД](#) оформление постов с визиткой и представление команды, чтение выбранного произведения.

*Критерии оценки:*

- оригинальность подачи информации – 1 балл;
- содержательность – 1 балл;
- орфографическая грамотность – 1 балл;

**Итого 3 балла**

**Требования:** оформить посты на виртуальной доске Digipad

Инструкцию смотреть здесь <https://docs.yandex.ru/docs/view?url=ya-disk-public%3A%2F%2FFlsjQ5CfVx5AyS3fNKtsf%2Bnprtk56%2Fg9tfFbXeI%2Bwgi6uUVp5kW7DdaWHUq4IesNq%2FJ6bpmRyOJonT3VoXnDag%3D%3D&name=%D0%98%D0%BD%D1%81%D1%82%D1%80%D1%83%D0%BA%D1%86%D0%B8%D1%8F%20Digipad.pdf>

**2 этап: “Читаем вместе”: книги о войне глазами поколений.**

**Сроки проведения:** 14.11.2024 – 20.11.2024

Представьте одну книгу, которую прочитали с родителями, бабушками, дедушками. Составьте отзыв о прочитанном от лица бабушки, дедушки; мамы, папы; учащихся и разместите эти отзывы на доске Digipad.

## Примерный список книг

- Ильина “Четвертая высота”
- Катаев “Сын полка”
- Кассиль Л. Дорогие мои мальчишки
- Кассиль Л. Улица младшего сына
- Воронкова Л. Девочка из города
- Осеева В. Васёк Трубачёв и его товарищи

- Корольков Ю. Партизан Лёня Голиков
- Кеккелев Л. Землячок
- Герман Ю. Вот как это было
- Сухачев М. Дети блокады
- Артюхова Н. Светлана
- свой вариант

*Критерии оценки:*

- соответствие целям проекта – 1 балл
- оригинальность представленной идеи, творческий подход - 2 балл;
- единство графического стиля и текстового решения -1балл;
- орфографическая грамотность - 1 балл;
- соблюдение авторских прав (наличие ссылок на использованные материалы) -1 балл;
- соблюдение всех требований к оформлению работы-1 балл

**Итого:** 7 баллов

**Требования:** оформить посты на виртуальной доске Digipad

**Инструкцию смотреть здесь** <https://docs.yandex.ru/docs/view?url=ya-disk-public%3A%2F%2FFlsjQ5CfVx5AyS3fNKtsf%2Bnprtk56%2Fg9tfFbXeI%2Bwgi6uUVp5kW7DdaWHUq4IesNq%2FJ6bpmRyOJonT3VoXnDag%3D%3D&name=%D0%98%D0%BD%D1%81%D1%82%D1%80%D1%83%D0%BA%D1%86%D0%B8%D1%8F%20Digipad.pdf>

Обоснуйте ваш выбор книги.

Отразите:

- Библиографическое описание.
- Сведения об авторе.
- Отзыв на книгу (текст) от лица каждого ученик, родители, бабушки и дедушки;
- Иллюстрации из книги , обложка
- ссылки на текст произведения и/или экранизацию произведения.

**3 этап «Читаем и играем»**

**Сроки проведения:** 21.11.2024 – 30.11.2024

1.Сделать иллюстрацию героя по прочитанному произведению, любой сюжет, по содержанию, обложку книги и т.д. (иллюстрации делаем яркими, так как при сканировании и размещении на доске теряется цвет), которые можно преобразовать в пазлы в интернет-сервисе [jigsawplanet](https://jigsawplanet.com/)

2.По прочитанному произведению в интернет-сервисе learning App составить викторины, ребусы, кроссворды, найди пару и другие формы по тексту выбранного произведения, необходимо создать разные игровые формы, не меньше пяти.

*Критерии оценки:*

- оригинальность подачи информации – 1 балл;
- содержательность – 1 балл;
- орфографическая грамотность – 1 балл;
- использование различных форм интернет-сервисов jigsawplanet , learning App при выполнении заданий— 2 балла

**Итого 5 баллов**

**Требования:** оформить задания преобразов иллюстрации в пазлы в интернет-сервисе [jigsawplanet](https://www.jigsawplanet.com/) <https://www.jigsawplanet.com/>

Инструкцию смотри здесь [https://wiki-sibiriada.ru/index.php?title=Jigsaw\\_Planet](https://wiki-sibiriada.ru/index.php?title=Jigsaw_Planet)

При выполнении заданий составить викторину, ребус, кроссворд, найди пару и другие формы

по тексту выбранного произведения в интернет-сервисе learning App <https://learningapps.org/>

Инструкцию смотри здесь [https://doronina-ek.ucoz.ru/metod/konstruktor\\_interaktivnykh\\_zadaniy\\_learningapps.pdf](https://doronina-ek.ucoz.ru/metod/konstruktor_interaktivnykh_zadaniy_learningapps.pdf)

## **Рефлексия**

Ответить на вопросы Рефлексии ссылка

[https://docs.google.com/forms/d/1UJ017azopXn81yLT0KSiZ9yq99xnhu0BfGOqJKqsUU/viewform?edit\\_requested=true](https://docs.google.com/forms/d/1UJ017azopXn81yLT0KSiZ9yq99xnhu0BfGOqJKqsUU/viewform?edit_requested=true)

Критерии оценки:

ответы односложные — 1 балл;

ответы полные, расширенные — 2 балла

### **!!! Дополнительный балл получают команды**

В заключении игры, в срок до 5 декабря участники проекта, по ссылкам в таблице продвижения, должны перейти на доски других участников и оставить пост-отзыв, не регистрируясь! Кнопка для добавления поста — это розовый кружок с плюсиком в правом нижнем углу. Пост необходимо подписать, какая команда оставила пост.