

Главное управление по образованию
Минского областного исполнительного комитета

Государственное учреждение образования
«Минский областной институт развития образования»

ПОРЯДОК

21.11.2024 № 23

г. Минск

проведения областной
онлайн-викторины «Знайка»
для учащихся I-IV классов

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Порядок проведения областной онлайн-викторины «Знайка» (далее – онлайн-викторина) среди учащихся I-IV классов учреждений образования Минской области (далее – учреждения образования) разработан на основании Положения об областном проекте «Ступеньки успеха!», утвержденного приказом главного управления по образованию Минского облисполкома от 22.05.2024 № 359.

1.2. Онлайн-викторина проводится в рамках реализации областного проекта «Ступеньки успеха».

1.3. Организатором онлайн-викторины является государственное учреждение образования «Минский областной институт развития образования» (далее – институт).

1.4. Задания онлайн-викторины разработаны с учетом содержания учебных предметов «Математика», «Русский язык», «Русская литература (литературное чтение)», «Беларуская мова», «Беларуская літаратура (літаратурнае чытанне)», «Человек и мир», направлены на развитие общей эрудиции и логического мышления, функциональной грамотности учащихся первой ступени общего среднего образования.

1.5. Задания онлайн-викторины созданы на игровой обучающей платформе «Kahoot!» (онлайн сервис для создания викторин, тестов и дидактических игр).

1.6. Онлайн-викторина проводится отдельно для учащихся I-II классов и для учащихся III-IV классов.

2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОНЛАЙН-ВИКТОРИНЫ

2.1. Цель онлайн-викторины – выявление одаренных и высокомотивированных учащихся на I ступени общего среднего образования.

2.2. Задачи:

создать условия для самопроверки учащимися знаний, полученных в ходе

освоения учебных предметов и развития функциональной грамотности учащихся;

приобщить учащихся к участию в интеллектуальных играх;
выявить одаренных и высокомотивированных учащихся.

3. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

3.1. Для организации, проведения и подведения итогов онлайн-викторины формируется организационный комитет (далее – оргкомитет).

3.2. Оргкомитет:

определяет и контролирует порядок проведения онлайн-викторины;
формирует состав разработчиков заданий онлайн-викторины;
сопровождает разработку содержания заданий, создание интерактивных заданий на платформе «Kahoot!»;
рассылает информационное письмо о проведении онлайн-викторины;
организует электронную регистрацию участников;
утверждает итоги онлайн-викторины;
решает другие вопросы, связанные с организацией и проведением онлайн-викторины.

4. УЧАСТНИКИ ВИКТОРИНЫ И УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ

4.1. Для участия в онлайн-викторине приглашаются учащиеся I-IV классов учреждений, реализующих программу общего среднего образования. В онлайн-викторине одновременно в каждом районе могут принять участие 40 учащихся I-II классов и 40 учащихся III-IV классов.

4.2. Учащиеся I-II классов выполняют интерактивные задания «Онлайн-викторина “Знайка” для учащихся I-II классов»; учащиеся III-IV классов – интерактивные задания «Онлайн-викторина “Знайка” для учащихся III-IV классов».

4.3. Участие в онлайн-викторине является добровольным и индивидуальным, организуется на платной основе.

4.4. Электронная регистрация для участия в онлайн-викторине начинается 02.12.2024 в 8.00 и завершается 05.12.2024 в 17.00.

Ссылка для регистрации: <http://adm.moiro.by/znajka/>

4.5. На электронный адрес, указанный в регистрации (один электронный адрес – один участник), 06.12.2024 высылается имя и личный номер участника (псевдоним) для входа в игру.

4.6. Ссылка (QR-код) для выхода на платформу «Kahoot!» высылается 07.12.2024 за час до начала лицам, ответственным за организацию онлайн-игры в районах и г. Жодино.

4.7. В день проведения онлайн-викторины участник со своего компьютера, смартфона, планшета либо другого устройства с выходом в сеть Интернет заходит по ссылке или QR-коду на платформу «Kahoot!» (используется

персональная ссылка, созданная для каждого района и г. Жодино).

Далее участник вводит в поле «Присоединяйтесь к игре» свои имя и номер участника (*например, Иван 5*) – свой псевдоним – и начинает игру.

4.7. Ответственность за достоверность информации, предоставленной при электронной регистрации и для регистрации на платформе «Kahoot!», несет учитель либо законный представитель учащегося.

4.8. Время для ответов на вопросы онлайн-викторины ограничено:

для учащихся I-II классов предложено 45 вопросов, на выполнение которых отводится до 35 минут;

для учащихся III-IV классов предложено 65 вопросов, на выполнение которых отводится до 45 минут.

4.9. Онлайн-викторина включает два вида заданий:

задания-квиз (для каждого вопроса есть 4 варианта ответа, один из которых правильный);

задания-тест (к каждому вопросу есть 2 варианта ответа, один из которых правильный).

4.10. Проверка выполненных заданий и начисление баллов производится в автоматическом режиме с помощью программного обеспечения платформы «Kahoot!» с фиксированием количества правильных ответов и баллов за выполненные задания.

4.11. При выставлении баллов система учитывает время, затраченное на выполнение задания. При равенстве количества набранных участниками баллов лучшим результатом признается тот, на достижение которого участником было затрачено наименьшее количество времени.

4.12. Результаты отображаются на странице игры сразу.

4.13. Участники выполняют задания теста последовательно. Вернуться назад нельзя. Время выполнения заданий ограничено.

4.14. В случае возникновения непредвиденных обстоятельств (сбоев), препятствующих регистрации на платформе в качестве участника онлайн-викторины, обращаться по телефону 8 (017) 350-43-93 (центр информатизации и дистанционного образования).

4.15. По вопросам организационно-методического содержания обращаться по телефону 8 (017) 367-44-02 (учебно-методический отдел дошкольного и начального образования).

5. НАГРАЖДЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ ОНЛАЙН-ВИКТОРИНЫ

5.1. Всем участникам выдается сертификат участника.

5.2. Участники (не более 10 %), набравшие наибольшее количество баллов, процент правильно выполненных заданий у которых составляет 90 % – 100 %, награждаются сувенирной медалью «За высокие результаты».

Информация о победителях размещается на сайте института (<https://moiro.by/>) в рубрике «Работа с детьми и учащимися» / «Конкурсы, фестивали, конференции» / «Областные конкурсы, фестивали, конференции» / в течение десяти рабочих дней, следующих за днем проведения в виде

таблицы с указанием:

имени и фамилии участника, учреждения образования;
общего количества набранных баллов.

6. ФИНАНСОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОНЛАЙН-ВИКТОРИНЫ

6.1. Организационный взнос участника онлайн-викторины составляет 8,30 рублей (восемь белорусских рублей 30 коп.).

Реквизиты для оплаты организационного взноса:

государственное учреждение образования

«Минский областной институт развития образования»

220104, г. Минск, ул. П. Глебки, 88

р/с Y49AKBB36326327600015400000 ПДУ № 527

ОАО «АСБ Беларусбанк», код АКВВВУ21527

УНП 101077412 ОКПО 37396062

6.2. Оплату могут производить как юридические лица, так и организации.

При оплате в кассе банка взимается комиссионный сбор.

Также оплату можно произвести в системе «Расчет» (ЕРИП) по следующей схеме: Образование и развитие → Дополнительное образование и развитие → Академии, институты → Минский областной ИРО → Обучение → Номер договора – 4.

6.3. В квитанции необходимо обязательно указать: онлайн-викторина «Знайка»; класс; ФИО участника.