



<https://игра-интернет.рф/vic2>

Быстрый доступ к Викторине

Чтобы загрузить Викторину, необходимо авторизоваться или создать новый аккаунт на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им» <https://игра-интернет.рф/>. Далее необходимо:

- выбрать в главном меню сайта раздел «Игры и тренажеры»;
- внутри раздела найти блок «Викторина» и перейти в него.

Викторина – это офлайн-инструмент проекта «Изучи интернет – управляй им». Его можно использовать в качестве интерактива на мероприятиях, заключительном этапе занятия или в качестве разминки на основном этапе занятия.

В одном раунде Викторины могут участвовать от 3 до 10 игроков (под «игроком» подразумевается как индивидуальный участник, так и команда; при этом состав команды определяет ведущий с учетом целей игры и количества желающих).

По умолчанию на игровом поле отображаются 3 карточки «Участник» или «Команда». При необходимости ведущий добавляет новые карточки кнопками «Новый участник» или «Новая команда».

Викторина также может использоваться как блиц-опросник одновременно для всех слушателей, находящихся в аудитории. Ответ принимается от первого поднявшего руку. В случае правильного ответа – слушатель выбирает следующий вопрос (категорию и сложность). В случае неправильного ответа – право ответить на вопрос переходит к другому слушателю.

Рассмотрим элементы Викторины:



1 Разделы Викторины:

- «Главный» содержит основную массу вопросов преимущественно по следующим темам: история интернета, устройство интернета, браузер и интернет-сервисы, цифровая грамотность, интернет-культура, безопасность в интернете, технологии и общество. Состоит из 10 туров по 28 вопросов каждый;
- «IDN» содержит вопросы о языковом и культурном разнообразии в сети, нелатинских доменных именах (собственно, IDN – Internationalized Domain Names), универсальном принятии и кириллическом национальном домене России .РФ. Состоит из 3 туров по 28 вопросов каждый;

- вопросы раздела **«Дети»** адаптированы для младших школьников, то есть детей 7-10 лет; темы вопросов: сайты и сервисы, около компьютера, онлайн-игры, Microsoft Office, гаджеты и девайсы, онлайн-образование, социальные сети и мессенджеры, интернет-безопасность и другие. Состоит из 4 туров по 28 вопросов каждый;
- **«Техно»** содержит вопросы для профессионалов IT-отрасли и пользователей, глубоко погруженных в технические аспекты функционирования интернета, других сетевых технологий, программ и приложений, оборудования разного уровня. Состоит из 4 туров по 28 вопросов каждый;
- **раздел «EN»** предназначен для проверки знаний об устройстве интернета и цифровых технологий на английском языке; состоит из 6 туров по 28 вопросов каждый;

2

Туры любого раздела Викторины. Туры обозначаются цифрами / номерами. Начать игру можно с любого представленного в разделе тура. Каждый тур состоит из 7 тем по 4 вопроса.

3

Кнопка «Новый тур». Сбрасывает баллы и сыгранность вопросов сразу во всех турах всех разделов Викторины, в том числе в разделе «EN». Вернуть прежний счёт будет нельзя. После обнуления результатов, туры можно начать заново.

4

Темы вопросов. Отличаются в зависимости от раздела Викторины и могут отличаться в зависимости от номера тура внутри раздела.

5

Вопросы тура. Вопросы расположены в порядке возрастания сложности: от 100 баллов за самый легкий до 400 баллов за самый сложный. В разных турах вопросы не повторяются.

- Белый цвет клетки обозначает, что вопрос доступен для выбора.
- Зеленый цвет – вопрос уже был разыгран.

6

Желтый значок «v» на клетке вопроса означает, что игрок ответил на него правильно и за этот ответ ему начислены баллы. Отсутствие значка означает, что игрок дал неверный ответ.

7

Красный значок «x» на клетке возвращает вопрос в игру и сбрасывает начисленные за него баллы. Опция доступна **только** до открытия следующего вопроса: как только открыт новый вопрос, возможность отменить предыдущее действие пропадает – значок крестика исчезнет.

8

Карточки игроков. Каждая карточка состоит из:

- табло для начисления баллов;
- поля, в которое можно вписать имя участника или название команды; имя/название можно изменить, нажав на значок **«карандаш»**.

По умолчанию игра начинается с 3 карточек – их удалить нельзя. При этом количество карточек можно увеличить – до десяти штук.

9

Кнопка «Переначислить». Исправляет последнее начисление баллов – «забирает» баллы одного игрока и отдает их другому, ответившему на вопрос верно.

- **Когда появится:** сразу после начисления баллов игроку.
- **Когда доступна:** только до открытия следующего вопроса. После нажатия на кнопку «Показать ответ» – изменить прошлый результат будет нельзя.

10

Кнопка «+ Новая команда» / «+ Новый участник» добавляет на поле карточку «Участник» или «Команда».

- **Удаление:** начиная с четвёртой карточки, на каждой новой появляется красный значок **«x»** – он убирает лишнюю карточку с поля.
- Если удаленному игроку уже начислили баллы, они обнулятся, а соответствующие вопросы снова станут «белыми» – их можно будет выбрать повторно.

11

Кнопка «Использовать „Участники“» / «Использовать „Команды“». Позволяет называть играющих командами или участниками: на карточках появятся обозначения **«Команда 1»** или **«Участник 1»**. Названия, которые ведущий уже вписал на карточки, кнопка не удаляет.

12

Кнопка «На весь экран». Позволяет развернуть игровое поле на компьютере (на смартфоне и планшете этой кнопки нет). Выход из полноэкранного режима — кнопка **«Свернуть»** или клавиша **«Esc»**.

Планируя Викторину в рамках занятия, организаторы могут вносить изменения в правила.

Пример типового Положения о проведении Викторины «Изучи интернет» — на стр. 10–12 Инструкции.

Общая информация

В викторине могут принимать участие все желающие без ограничения по возрасту. Модуль викторины доступен только авторизованному пользователю портала игра-интернет.рф. Ведущий викторины не участвует в ответах на вопросы.

Вопросы викторины разделены по темам и начисляемым за верный ответ баллам. Для ответа на вопрос отводится 15 секунд. Для наглядности ведущий может включить таймер, кликнув по соответствующей иконке. По истечении времени игрок обязан предоставить ответ. *Если ответ неверный, то право хода переходит к следующему игроку по очереди.*

Максимально возможное количество баллов указано на кнопках выбора вопросов. Баллы суммируются в рамках выбранного тура. При переходе из тура в тур баллы не суммируются.

При необходимости начать туры заново необходимо нажать на кнопку **«Новый тур»** в правом верхнем углу игрового поля. В этом случае баллы и сыгранность вопросов обнулятся во всех турах всех разделов, в том числе **«EN»**.

Ведение Викторины

Чтобы стать ведущим викторины, достаточно зарегистрироваться или авторизоваться на сайте игра-интернет.рф.

«Викторина» находится в разделе «Игры и тренажеры» и доступна из главного меню сайта или по прямой ссылке <https://игра-интернет.рф/vic2>.

Загрузить раздел «Викторина» достаточно один раз – далее игра доступна и без сети. Однако, после потери связи лучше не переключаться между русскоязычными разделами Викторины и разделом «EN»: каждый переход заново загружает страницу из сети, что сбросит офлайн-доступ.

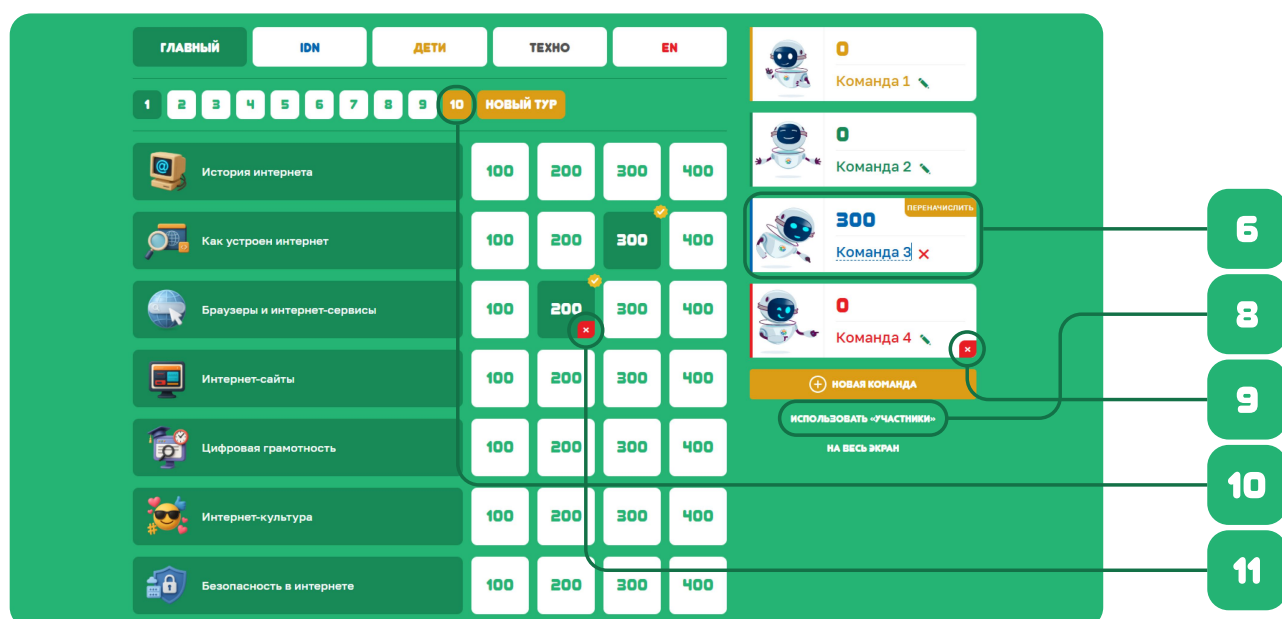
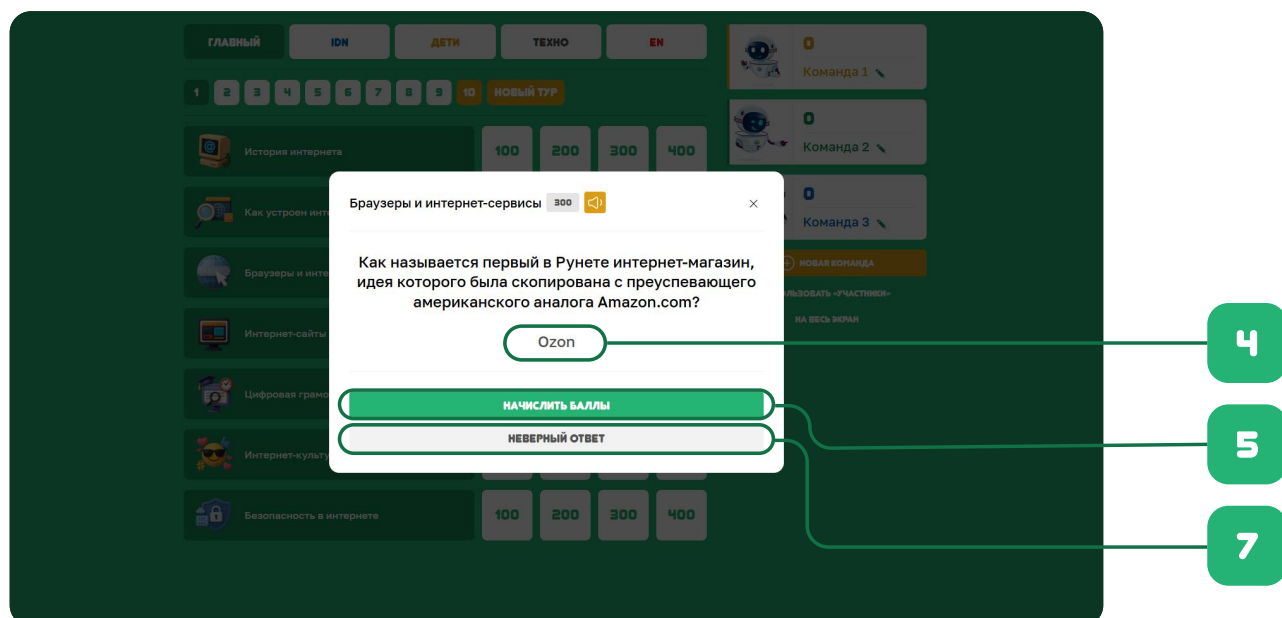
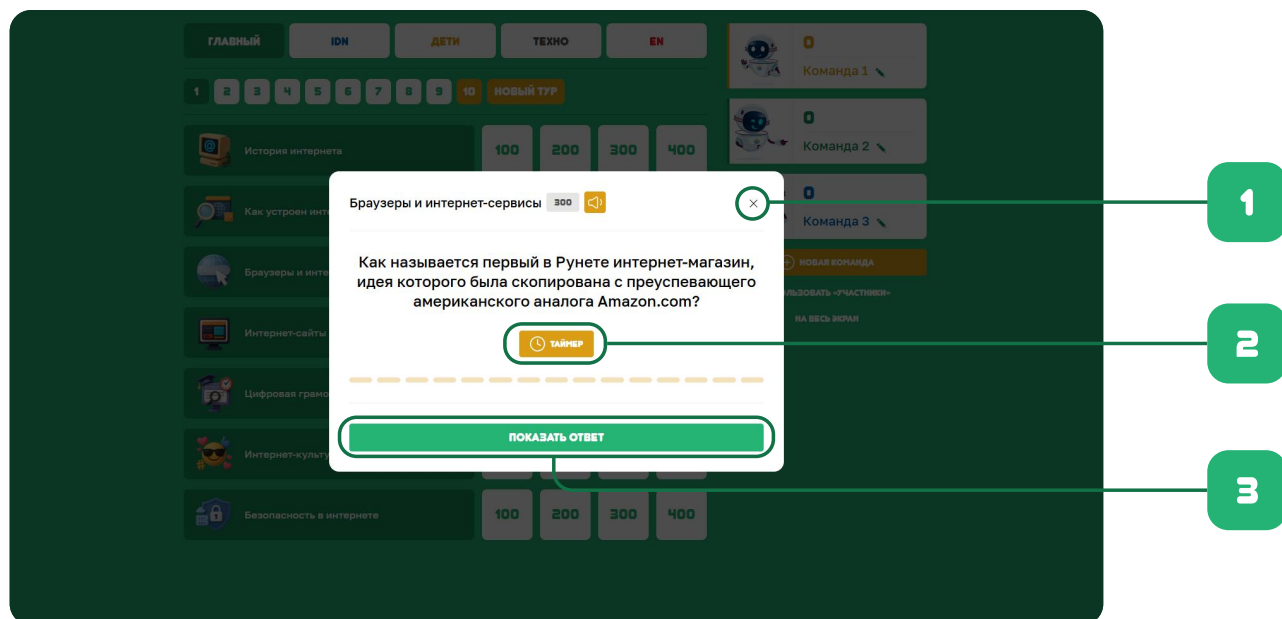
Если вы заранее знаете, какой раздел и тур будет выбран для игры, откройте соответствующую страницу напрямую. У русскоязычных версий и EN-версии свои независимые страницы для каждого тура.

Списки игроков при переходе внутри русскоязычных разделов синхронизируются, при переходе из русскоязычных разделов в «EN» – нет.

Для начала игры необходимо:

- выбрать модуль «Викторина» в главном меню сайта (раздел «Игры и тренажеры»);
- в модуле – нужный раздел (Главный, IDN, Дети, Техно, EN);
- в разделе – номер тура;
- тему вопроса и сложность в баллах выбирает игрок;
- открывает вопрос ведущий – одним нажатием по кнопке 100, 200, 300 или 400 в строке выбранной игроком темы.

Выполнение описанного выше алгоритма открывает окно с вопросом:



1

Крестик позволяет закрыть окно вопроса, например, если никто из игроков не готов отвечать или нужно вернуться к полю.

- Пока ведущий не нажал кнопку **«Показать ответ»**, клетка остаётся белой, к вопросу можно вернуться.
- Если ведущий нажал кнопку **«Показать ответ»**, а затем крестик, то окно вопроса можно открыть снова, чтобы начислить баллы или отметить неверный ответ; пока одно из этих действий не выполнено, новый вопрос не откроется.
- После того, как ведущий нажал кнопку **«Начислить баллы»** или **«Неверный ответ»**, клетка с вопросом становится зеленой/неактивной.
- Если ответ неверный, а окно вопроса еще открыто, то право ответа можно передать другому участнику (т.н. блиц-опрос).

2

Иконка секундомера включает таймер – отсчет времени для участников; на размышление отводится 15 секунд. Отсчет времени визуализируется с помощью оранжевого **«бегунка»**. Во время отсчёта можно остановить таймер (**«Стоп»**) или запустить его снова (**«Таймер»**). Также на фоне звучит музыка; при необходимости звук в окне вопроса можно выключить, нажав на соответствующую иконку.

3

Кнопка «Показать ответ» позволяет проверить правильность ответа, который дал игрок.

4

Ответ на вопрос появляется в том же окне, что и вопрос; обозначается более светлым шрифтом.

5

Кнопка «Начислить баллы». Ведущий нажимает на эту кнопку, если игрок ответил на вопрос правильно. При этом клетка вопроса становится зеленой/неактивной. На клетке появляется желтый значок **«v»** (это означает, что игроку начислены баллы), и красный значок **«x»** (позволяет сбросить результаты, если на кнопку нажали по ошибке).

6

Для начисления баллов ведущий должен нажать на карточку нужного игрока. Если ведущий уже нажал кнопку **«Начислить баллы»**, но не кликнул на карточке игрока, то открыть другой вопрос не получится – система попросит сначала завершить начисление.

7

Кнопка «Неверный ответ». Ведущий нажимает на эту кнопку, если верного ответа нет. При этом клетка вопроса становится зеленой/неактивной. На клетке появляется только красный значок «х» (позволяет сбросить результаты, если на кнопку нажали по ошибке).

8

Кнопка «Использовать „Участники“» / «Использовать „Команды“». Позволяет переключить подписи на карточках игроков. При этом вписанные ведущим имена/названия не удаляются.

9

Красный значок «х» на карточке игрока (начиная с четвёртой) позволяет удалить карточку. Начисленные этой команде баллы снимаются, а связанные с ней вопросы снова становятся белыми – доступными для выбора.

10

Если кнопка тура оранжевая, то при его выборе может открыться аннотация.

11

Красный значок «х» на клетке последнего вопроса позволяет вернуть его в игру.

Интерфейс викторины прост и интуитивно понятен: сервис удобно использовать как на уроке, так и для домашних заданий со смартфона. Это эффективный инструмент для преподавателя – поможет объяснить новую тему, закрепить материал на практике и проверить результаты учеников.

<https://игра-интернет.рф/docs/vic-guide-attach.docx>

Редактируемая версия положения доступна по ссылке

Данное положение – пример и может применяться как шаблон для организации викторины с использованием соответствующего тренажера проекта «Изучи интернет – управляй им».

1. Общие положения

1.1. Викторина «Изучи интернет» проводится в рамках [указать название мероприятия] с целью развития интереса и привлечения внимания к активному и одновременно эффективному использованию цифровых технологий, повышения цифровой грамотности и совершенствования навыков безопасного использования интернет-технологий.

1.2. Викторина включает вопросы об истории интернета, цифровых технологиях, интернет-сервисах и веб-ресурсах, об интернет-культуре, безопасном использовании цифровых технологий и цифровой грамотности.

1.3. Организатором Викторины является Координационный центр доменов .RU/.РФ совместно с [указать название организации].

1.4. Положение о Викторине разработано и утверждено организатором.

1.5. Настоящее положение определяет общий порядок организации и проведения Викторины.

2. Время и место проведения

Викторина проводится [указать дату], начало в [указать время]. Место проведения: [указать место проведения].

3. Условия проведения

3.1. Викторина проводится в очном формате (формат «Вопрос – ответ»). Вопросы Викторины представлены на специальной веб-странице – игровом поле с перечнем категорий вопросов и баллов, которые можно получить за верный ответ на вопрос. Веб-страница демонстрируется участникам на экране проектора или мониторе компьютера. Веб-страница доступна по адресу: <https://игра-интернет.рф/vic2/>.

3.2. В Викторине участвуют команды [указать учебное заведение, город, иное учреждение], состоящие из [указать возраст или класс/курс], численностью от 3 до 5 человек. В каждой команде выбирается капитан из числа членов команды, который выбирает вопрос, его сложность, а также озвучивает ответ, выбранный командой коллективно. Команды приходят на викторину в сопровождении наставников (наставником команды может быть учитель информатики, заместитель директора школы по воспитательной работе, классный руководитель и т.д.)

3.3. В рамках одной Викторины приводится 3-4 тура по 20-30 минут каждый (в зависимости от того, насколько быстро и правильно отвечают команды).

3.4. Один тур Викторины содержит 7 категорий вопросов по 4 вопроса разной сложности в каждой (т.е. всего 28 вопросов).

3.5. В одном туре Викторины может участвовать от 3 до 10 команд по 3-5 человек в каждой. У каждой команды свой цвет и маскот.

3.6. Вопросы Викторины зачитывает ведущий. Он же принимает ответы и начисляет баллы команде, верно ответившей на тот или иной вопрос.

3.7. Количество баллов, которые набирает команда по ходу одного тура Викторины, отображается на веб-странице (игровом поле) Викторины в реальном времени. Очки растут только за верные ответы; неверный ответ очков не даёт и счёт не уменьшает.

4. Участники

4.1. К участию в Викторине приглашаются [указать возраст/класс/курс участников, место проведения].

4.2. Участники самостоятельно разбиваются на команды по 3-5 человек и выбирают капитана команды из числа членов команды. Цвет для команды назначает ведущий.

5. Подведение итогов и Порядок определения победителя

5.1. Итоги соревнований подводятся в финале каждого тура Викторины.

5.2. Победители определяются по количеству баллов, набранных за верные ответы в одном туре.

5.3. Победителем становится команда, набравшая наибольшее количество баллов по сравнению с другими командами.

5.4. Призом (сувенирная продукция от организаторов Викторины) награждается каждый участник-команды победителя.

6. Заключительные положения

Настоящее положение вступает в силу со дня его утверждения.

Организаторы Викторины не несут обязательств финансового, денежного характера перед победителями Викторины. Победитель не вправе требовать денежной компенсации за участие в Викторине.

Указанная Викторина носит социальную направленность и не имеет какой-либо коммерческой составляющей.