

СОГЛАСОВАНО:
Руководитель ГУО
администрации г. Красноярска
М.А. Ажсенова

« 24 » 10 2022 г.



УТВЕРЖДАЮ:
И.О. директор МБОУ ДО ДДЮ
«Школа самоопределения»

Д.И. Романов

« 24 » 10 2022 г.



ПОЛОЖЕНИЕ о проведении городского конкурса «С квестом – в медиацию!»

1. Общие положения

Образовательный веб-квест - (webquest) - проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.

Веб-квест разрабатывается для максимальной интеграции информационных технологий в различные аспекты медиации.

Целью конкурса является повышение значимости деятельности школьных служб медиации; популяризация альтернативного способа разрешения конфликтов в образовательной среде с помощью медиации и медиативных технологий.

1.1. Настоящее Положение определяет порядок и условия проведения городского конкурса «С квестом – в медиацию!» (далее – Конкурс).

1.2. Основными задачами конкурса являются:

1) выявление у обучающихся таких компетенций как коммуникабельность, креативность, кооперация, критическое мышление одаренных обучающихся в предметной области медиация, психология и коммуникация, и оказание им соответствующей поддержки и профессиональных проб;

2) стимулирование интереса обучающихся, педагогов и родителей (законных представителей) к освоению принципов эффективной коммуникации и мирного разрешения конфликтов с участием третьей независимой стороны - медиатора, проектных методов деятельности;

3) мотивировать обучающихся участвовать в деятельности школьных служб медиации и способствовать формированию городского сообщества медиаторов-сверстников;

4) формирование у обучающихся творческих навыков и способности к рефлексии и самооценке,

1.3. Организатор – Ресурсный центр по технологиям медиации МБОУ ДО ДДЮ «Школа самоопределения» г. Красноярска при поддержке главного управления образования администрации г. Красноярска и МКУ «Красноярского информационно-методического центра», совместно с партнёром – Институтом педагогики, психологии и социологии ФГАОУ ВО «Сибирский федеральный университет», КГАОУ ДПО «Красноярский краевой институт повышения квалификации и профессиональной переподготовки работников образования».

1.4. Организатор предоставляет интернет-пространство для проведения конкурса «С квестом – в медиацию!», использует сторонние платформы и по возможности проводит мероприятия в очном формате.

1.5. Конкурс «С квестом– в медиацию!» проводится для команд школьных служб медиации, в которые входят обучающиеся, медиаторы-свертники (14-17 лет) образовательных организаций и кураторы школьных служб медиации (примирения) города Красноярск.

1.6. Участие в Конкурсе «С квестом– в медиацию!» бесплатное.

1.7. В случае, если мероприятие проводится в дистанционной форме, участники и жюри должны иметь доступ к сети Интернет.

1.8. Конкурс направлен на:

1) поддержку инициатив общеобразовательных организаций по развитию медиации;

2) популяризацию медиации как фактора благоприятной и психологически безопасной образовательной среды;

3) поддержку и распространение инновационных разработок и эффективного опыта, способствующего развитию Школьных служб примирения образовательных учреждений Красноярского края.

4) обмен опытом эффективных практик при решении конфликтных ситуаций

1.9. Конкурс способствует:

1) привлечению внимания к деятельности Служб школьной медиации в системе образования г. Красноярск;

2) поддержке образовательных организаций и специалистов Служб школьной медиации и (или) примирения в образовательных учреждениях г. Красноярск и Красноярского края;

3) развитию Профессионального сообщества медиаторов образования г. Красноярск.

4) формированию культуры восстановительного подхода к решению конфликтов.

2. Форма организации мероприятия и сроки проведения.

2.1. Конкурс проводится в два этапа: заочный и очный.

Заочный этап: участники конкурса предлагают свои варианты веб-квестов (проектов по определенной теме, оформленных в виде цифрового контента или сайта).

Оцениваются две стороны проекта: техническая (оболочка веб-квеста) и содержательная. Требования к веб-квесту (структуре, содержанию, оформлению) сформулированы в Приложении №2.

Очный этап: 10 команд с высоким рейтингом, набранным по результатам заочного этапа встречаются в очном этапе.

2.2. Конкурс проходит по таким областям (направлениям), как:

– Школьная медиация

– Восстановительная медиация

– Культура бесконфликтного общения

– Продуктивные переговоры.

В течение месяца работы будут находиться в сети Интернет, на сайте Google

Drive.

2.3. По итогам конкурса экспертная комиссия определяет трех победителей согласно общему рейтингу.

3. Условия и порядок участия в конкурсе.

3.1. Сроки проведения мероприятия:

I этап – заочный: 24.10.2022-15.11.2022;

II этап – очный: 24.11.2022.

3.2. Правила и сроки подачи заявок на участие в конкурсе:

Начало приема заявок с последующим размещением проектов в папке конкурса.	с 24.10.2022 по 15.11.2022
Экспертиза работ заочного этапа	с 24.10.2022 по 22.11.2022
Объявление итогов заочного тура	с 22.11.2022 по 23.11.2022
Очный этап	24.11.2022

На заочном этапе все участники конкурса подают заявки (<https://clck.ru/32Qcsy>), после размещают проекты или ссылки на них в сети Интернет

(https://drive.google.com/drive/folders/1HP2R7MOmXpG4mkbCxaYPiPiMRt_QjbF0?usp=sharing).

После подведения итогов заочного этапа, 10 лучших проектов, согласно рейтингу, пройдут в следующий очный этап.

Результаты заочного этапа будут опубликованы на официальном сайте МБОУ ДО ДДЮ «Школа самоопределения» <https://xn--80aamdbavjjfhrdeaqrm2k0g.xn--p1ai/> и на страницы Ресурсного центра по технологиям медиации https://vk.com/krsk_centр_mediacii.

II этап - очный (24.11.2022):

Очный этап пройдет в форме проигрывания лучших по мнению экспертов элементов веб-квестов участников, после чего состоится подведение итогов и награждение победителей и участников.

3.3. Правила оформления работ на заочном (дистанционном) этапе.

После подачи заявки командой представляется описание проекта и презентация об этапах создания проекта на электронный адрес организаторов (mediacia-HS@yandex.ru). Проекты размещаются участниками на Google DRIVE (ссылка выше).

Описание проекта выполняется согласно Приложению №1.

3.4. Форма представления проектов.

«Сайт». Веб-квест может быть размещен в сети Интернет, а может быть представлен и в виде архива. Если сайт не опубликован, Вам необходимо разместить архив сайта на файлообменнике, а ссылку на него указать в подаваемых документах. Сайт не должен содержать какую-либо рекламу.

«Блог». Указывается адрес блога-веб-квеста в сети Интернет.

«Цифровой контент». Набор файлов и инструкций.

4. Оргкомитет

4.1. Оргкомитет обеспечивает информационное и организационно-методическое сопровождение «С квестом– в медиацию!»

4.2. Полномочия оргкомитета:

- устанавливает сроки проведения этапов Конкурса «С квестом– в медиацию!»;
- информирует об условиях, порядке и сроках проведения Конкурса в соответствии с настоящим Положением;
- принимает заявки и материалы от участников Конкурса;
- формирует и утверждает состав экспертной комиссии (жюри);
- разрабатывает критерии и оценивает инфраструктурные, информационные, методические и другие проекты ШСМ;
- организует независимую экспертизу представленных материалов;
- организует проведение конкурса;
- утверждает список участников;
- утверждает критерии оценки в конкурсной части Конкурса «С квестом– в медиацию!»;
- утверждает результаты Конкурса «С квестом– в медиацию!» по представлению жюри в конкурсной части Конкурса «С квестом– в медиацию!»;
- решает спорные вопросы, возникающие в процессе подведения итогов в конкурсной части Конкурса «С квестом– в медиацию!»;
- обеспечивает награждение участников и победителей в конкурсной части Конкурса «С квестом– в медиацию!».

4.3. Оргкомитет Конкурса оставляет за собой право вносить изменения и дополнения в регламент и сроки проведения Конкурса, а также на отказ в принятии материалов, не соответствующих условиям Конкурса.

5. Авторские права

5.1. Ответственность за соблюдение исключительных и авторских прав на работу, участвующую в конкурсе, несет участник, предоставивший данную работу;

5.2. Участник гарантирует наличие у него исключительных авторских прав на представленную на Конкурс работу.

5.3. Предоставляя свою работу на Конкурс, участник автоматически дает право организаторам Конкурса на использование и распространение предоставленного материала (размещение в сети интернет, телепрограммах, участие в творческих проектах, публикации в СМИ, дальнейшее тиражирование и т. д., и т. п.).

5.4. Передача права на использование и распространение предоставленных на Конкурс работ несовершеннолетними участниками осуществляется с учетом положений п. 2 пп. 2 ст. 26 ГК РФ.

5.5. В случае необходимости организаторы конкурса могут запросить у автора оригинал видеоролика.

5.6. Предоставление работ на Конкурс со стороны участника и использование, и распространение предоставленного авторского материала со стороны организатора осуществляется на безвозмездной основе.

5.7. Участники Конкурса дают свое согласие на обработку своих персональных данных (фамилия, имя, отчество, адрес электронной почты и иные персональные данные, сообщенные участником Конкурса).

Предоставленные на Конкурс видеоролики не рецензируются и не возвращаются. Отчет участнику Конкурса о дальнейшем использовании и распространении организатором представленных на Конкурс материалов не предусмотрен.

6. Жюри и оценка работ

6.1. В состав жюри входят представители главного управления образования администрации г. Красноярска, МКУ «Красноярский информационно-методический центр», Института педагогики, психологии и социологии ФГАОУ ВО «Сибирский федеральный университет», Центра медиации в образовании ФГАОУ ВО «Сибирский федеральный университет», КРОО ЦМ "Территория согласия" а также иные лица по усмотрению организатора.

6.2. Жюри оценивает:

- уровень компетенций участников по результатам выполнения заданий;
- активность команд;
- соответствие заявленным требованиям.

7. Критерии оценки

7.1. Критерии оценки проектов на заочном этапе:

Содержание	Баллы
Актуальность проблемы (темы), уместность использования в школьной службе медиации	0-10
Содержание проекта (структура, логичность представления материала и т.д.)	0-10
Уровень сложности выбранных программных продуктов для создания оболочки веб-квеста	0-10
Разнообразие использованного программного обеспечения (1 или более)	0-10
Дизайн и проработанность проекта	0-10

7.2. Критерии оценки очной защиты:

Содержание	Баллы
Степень самостоятельности выполнения	0-10
Глубина владения материалом проекта	0-10
Оригинальность исполнения веб-квеста	0-10
Умение представить выполнение этапов проекта в презентации	0-10

7.3. Конкурсная комиссия обращает внимание участников на следующее:

- 1) Работы, выполненные несамостоятельно, не оцениваются.
- 2) Работы не рецензируются.
- 3) Организаторы конкурса оставляют за собой право выставлять работы в средства массовой информации и сеть Интернет с указанием автора и руководителя проекта.

4) В конкурсе могут участвовать команды, которые насчитывают не более 6 участников.

8. Контакты оргкомитета

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования «Дом детства и юношества «Школа самоопределения».

Адрес: г. Красноярск, ул. им. Ак. Вавилова, д. 90.

Тел. 8 (391) 201-52-89, 201-50-82.

Координатор: Матвеева Наталья Валерьевна, руководитель структурного подразделения МБОУ ДО ДДЮ «Школа самоопределения» «Ресурсный центр по технологиям медиации».

e-mail: nmatveeva20@mail.ru

Сайт: медиация.школасамоопределения.рф

Приложение 1
к Положению о проведении конкурса
«С квестом– в медиацию!»

Примерный план описания проекта

- 1). Направление, название.
- 2). Подробная информация о технических и художественных средствах создания проекта, роли членов команды в создании проекта (обязательно необходимо указать, каким программным обеспечением и для чего пользовались авторы веб-квеста при его создании).

Приложение 2
к Положению о проведении конкурса
«С квестом – в медиацию!»

Памятка участника

Что такое веб-квест?

«Образовательный веб-квест - (webquest) - проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.

Веб – квест - это сайт в Интернете, с которым работают обучающиеся – медиаторы сверстники, выполняя ту или иную учебную задачу в сфере медиации. Разрабатываются такие веб-квесты для максимальной интеграции Интернета в различные такты процедуры и фазы медиации.

Особенностью медиативного образовательного веб-квеста является то, что часть или вся информация для самостоятельной или групповой работы с ним находится на различных веб-сайтах. Кроме того, результатом работы с веб-квестом является

публикация работ обучающихся в виде веб-страниц и веб-сайтов (локально или в Интернет)»(Быховский Я.С. «Образовательные веб-квесты»).

Разработчиками веб-квеста как учебного задания является Берни Додж, профессор образовательных технологий Университета Сан-Диего (США). Им определены следующие виды занятий для веб-квестов:

Структура веб-квеста, требования к его отдельным элементам:

- 1) Ясное вступление, где четко описаны главные роли участников или сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.
- 2) Центральное задание, где четко определен итоговый результат самостоятельной работы.
- 3) Список информационных ресурсов (в электронном виде - на компакт-дисках, видео и аудио носителях, в бумажном виде, ссылки на ресурсы в Интернет, адреса веб-сайтов по тематикам и темам), необходимых для выполнения задания.
- 4) Роли. Обучающимся – медиаторам сверстникам должен быть представлен список ролей (от 2 и более), от лица которых они могут выполнить задания. Для каждой роли необходимо прописать план работы и задания.
- 5) Описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания (этапы).
- 6) Описание критериев и параметров оценки веб-квеста.
- 7) Руководство к действиям, где описывается, как организовать и представить собранную информацию.
- 8) Заключение, где суммируется опыт, который будет получен участниками квеста при выполнении самостоятельной работы над веб-квестом.

Этапы работы над квестом:

Начальный этап (командный):

Обучающиеся знакомятся с основными понятиями по выбранной теме. Распределяются роли в команде: по 1-4 человека на 1 роль. Все члены команды должны помогать друг

другу и учить работе с компьютерными программами и обмениваться компетенциями по основным аспектам проведения этапов медиации.

Ролевой этап:

Индивидуальная работа в команде на общий результат. Участники одновременно, в соответствии с выбранными ролями, выполняют задания. Так как цель работы не соревновательная, то в процессе работы над веб-квестом происходит взаимное обучение членов команды умениям работы в сфере медиативных практик и дополнительно с компьютерными программами и Интернет. Команда совместно подводит итоги выполнения каждого задания, участники обмениваются материалами для достижения общей цели - создания сайта квеста по медиации.

Задачи:

- 1) поиск информации по конкретной теме;
- 2) разработка структуры сайта;
- 3) создание материалов для сайта;
- 4) доработка материалов для сайта.

Команда работает совместно, под руководством педагога, ощущает свою ответственность за опубликованные в Интернет результаты исследования.

По результатам исследования проблемы формулируются выводы и предложения.

Проводится конкурс выполненных работ, где оцениваются понимание задания, достоверность используемой информации, ее отношение к заданной теме, критический анализ, логичность, структурированность информации, определенность позиций, подходы к решению проблемы, индивидуальность, профессионализм представления. В оценке результатов принимают участие как преподаватели, так и обучающиеся (как новые школьники, так и медиаторы сверстники) путем обсуждения или интерактивного голосования.

О критериях оценки веб-квеста:

Ключевым разделом любого веб-квеста является подробная шкала критериев оценки, опираясь на которую, участники проекта оценивают самих себя, участников школьной по команде. Этими же критериями пользуется и учитель. Веб-квест является комплексным заданием, поэтому оценка его выполнения должна основываться на нескольких критериях, ориентированных на тип проблемного задания и форму представления результата.

Рекомендуем использовать от 4 до 8 критериев, которые могут включать оценку:

- исследовательской и творческой работы,
- качества аргументации, оригинальности работы,
- навыков работы в микрогруппе,
- устного выступления,
- мультимедийной презентации,
- письменного текста и т.п.

Web-квесты могут быть краткосрочными и долгосрочными.

Целью краткосрочных проектов является приобретение знаний и осуществление их интеграции в свою систему знаний. Работа над кратковременным веб-квестом может занимать от одного до трех сеансов. Долгосрочные веб-квесты направлены на расширение и уточнение понятий и алгоритмов проведения стадий медиативной процедуры. По завершении работы над долгосрочным веб-квестом, ученик должен уметь вести глубокий анализ полученных знаний, уметь их

трансформировать, владеть материалом настолько, чтобы суметь создать задания для работы по теме.

Работа над долгосрочным web-квестом может длиться от одной недели до месяца (максимум двух).

В ходе организации работы школьников над веб-квестами реализуются следующие цели:

Образовательная - вовлечение каждого обучающегося в активный познавательный процесс. Организация индивидуальной и групповой деятельности школьников, выявление умений и способностей работать самостоятельно по теме.

Развивающая - развитие интереса к принципам и аспектам медиативной процедуры для мирного разрешения конфликтов, мотивирование обучающихся участвовать в деятельности школьных служб медиации, формирование навыков исследовательской деятельности, публичных выступлений, умений самостоятельной работы с литературой и Интернет - ресурсами; расширение кругозора, эрудиции.

Воспитательная - воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение выбранной работы.

Веб-квест, используя информационные ресурсы Интернет и интегрируя их в учебный процесс, помогает эффективно решать целый ряд практических задач, так как в процессе работы над веб-квестом развивается ряд компетенций:

- использование информационных технологий для решения профессиональных задач;
- самообучение и самоорганизация;
- работа в команде;
- развитие творческих способностей, коммуникабельности, креативности, кооперации, критического мышления обучающихся;
- умение находить несколько способов решений проблемной ситуации.

Некоторые дополнения:

Web-квесты лучше всего подходят для работы в мини-группах, однако существуют web-квесты, предназначенные для работы отдельных учеников.

Дополнительную мотивацию при выполнении web-квеста можно создать, предложив обучающимся выбрать роли (например, медиатор, обидчик, жертва и пр.) и действовать в соответствии с ними: например, если преподаватель предложил роль обидчика как секретаря Объединенных Наций, то этот персонаж может послать письмо другому участнику (который играет роль президента России, например) о необходимости мирного урегулирования конфликта.

Web-квест может касаться одного предмета или быть межпредметным. Исследователи отмечают, что во втором случае данная работа эффективнее.

Формы web-квеста также могут быть различными. Приведем наиболее популярные:

- 1). Создание базы данных по проблеме, все разделы которой готовят ученики.
- 2). Создание микромира, в котором учащиеся могут передвигаться с помощью гиперссылок, моделируя физическое пространство.
- 3). Написание интерактивной истории (ученики могут выбирать варианты продолжения работы; для этого каждый раз указываются два-три возможных направления; этот прием напоминает знаменитый выбор дороги у дорожного камня русскими богатырями из былин).
- 4). Создание документа, дающего анализ какой-либо сложной проблемы и

приглашающий учащихся согласиться или не согласиться с мнением авторов.

5). Интервью on-line с виртуальным персонажем. Ответы и вопросы разрабатываются учащимися, глубоко изучившими данную личность. (Это может быть политический деятель, литературный персонаж, известный ученый, инопланетянин и т.п.) Данный вариант работы лучше всего предлагать не отдельным ученикам, а мини-группе, получающей общую оценку (которую дают остальные учащиеся и учитель) за свою работу.

Для создания бланка оценки необходимо:

1. Сформулировать наиболее значимые критерии оценки. Критерии должны быть адекватны типу задания, целям и видам деятельности и в равной степени учитывать:

- достижение заявленной цели;
- качество выполнения работы;
- качество процесса выполнения работы;
- содержание;
- сложность задания.

2. Определить шкалу оценки - например, трех-, четырех-, пятибалльную.

3. Подготовить описание параметров оценки.

Необходимо начинать с описания идеального варианта выполнения задания, а затем переходить к описанию возможных недостатков выполнения работы по каждому критерию.

Требования к описанию параметров:

- язык описания должен быть понятен обучающимся;
- описание должно позволять определить количественные отличия одного параметра от другого;
- разница между количественными показателями должна быть примерно одинаковой (например, 4 балла ставится при наличии 1-2 орфографических ошибок, 3 балла - при наличии 3-4 ошибок и т.д.).

4. При необходимости можно также указать значимость каждого критерия в общей оценке (например, в процентах).

Примеры веб-квестов, существующих в сети:

Попутешествуйте по существующим веб - квестам. Обратите внимание на организацию веб-квестов, на критерии оценки, задания, роли.

<http://sites.google.com/site/civilizaciasrednevekova/home> (Цивилизация эпохи средневековья)
<http://www.kvest.blogspot.com/> (Веб-квест по литературе "В гостях у помещиков" (По поэме Н.Гоголя "Мертвые души"))

<http://shatunova58.narod.ru/index.htm> (Веб - квест "Цивилизации России")

http://visheratinanv.ucoz.ru/news/proforientacionnaja_igra_veb_kvest_put_k_professii/2011-04-01-81

<https://sites.google.com/site/psiwebkvest/home> (Квест по психологии и инструментам создания)

<https://sites.google.com/site/vebkvestohranarodnogokraa/Home> (Веб-квест "Охрана родного края").