

1. **Общие положения**

Образовательный веб-квест - (webquest) - проблемное задание c 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. Настоящее Положение определяет порядок и условия проведения городского конкурса «С квестом– в медиацию!» (далее – Конкурс).
	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. 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».
	2. Организатор предоставляет интернет-пространство для проведения конкурса «С квестом – в медиацию!», использует сторонние платформы и по возможности проводит мероприятия в очном формате.
	3. 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 Красноярска.
	4. Участие в Конкурсе «С квестом– в медиацию!» бесплатное.
	5. В случае, если мероприятие проводится в дистанционной форме, участники и жюри должны иметь доступ к сети Интернет.
	6. Конкурс направлен на:
5. поддержку инициатив общеобразовательных организаций по развитию медиации;
6. популяризацию медиации как фактора благоприятной и психологически безопасной образовательной среды;
7. поддержку и распространение инновационных разработок и эффективного опыта, способствующего развитию Школьных служб примирения образовательных учреждений Красноярского края.
8. обмен опытом эффективных практик при решении конфликтных ситуаций
	1. Конкурс способствует:
9. привлечению внимания к деятельности Служб школьной медиации в системе образования г. Красноярска;
10. поддержке образовательных организаций и специалистов Служб школьной медиации и (или) примирения в образовательных учреждениях г. Красноярска и Красноярского края;
11. развитию Профессионального сообщества медиаторов образования г. Красноярска.
12. формированию культуры восстановительного подхода к решению конфликтов.
13. **Форма организации мероприятия и сроки проведения.**
	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.

* 1. 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.

* 1. По итогам конкурса экспертная комиссия определяет трех победителей согласно общему рейтингу.
1. **Условия и порядок участия в конкурсе.**
	1. Сроки проведения мероприятия:

I этап – заочный: 24.10.2022-15.11.2022;

II этап – очный: 24.11.2022.

* 1. 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 года  |
| Экспертиза работ заочного этапа | с 24.10.2022 по 22.11.2022 |
| Объявление итогов заочного тура | с 22.11.2022 по 23.11.2022. |

 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 очной 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_centr_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.

* 1. 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.

* 1. 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.

1. **Оргкомитет**
	1. Оргкомитет обеспечивает информационное и организационно-методическое сопровождение «С квестом– в медиацию!»
	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!».
	1. 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.
1. **Авторские права**
	1. Ответственность за соблюдение исключительных и авторских прав на работу, участвующую в конкурсе, несет участник, предоставивший данную работу;
	2. Участник гарантирует наличие у него исключительных авторских прав на представленную на Конкурс работу.
	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.).
	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. В случае необходимости организаторы конкурса могут запросить у автора оригинал видеоролика.
	6. Предоставление работ на Конкурс со стороны участника и использование, и распространение предоставленного авторского материала со стороны организатора осуществляется на безвозмездной основе.
	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.

1. **Жюри и оценка работ**
	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.
	2. Жюри оценивает:

- уровень компетенций участников по результатам выполнения заданий;

- активность команд;

- соответствие заявленным требованиям.

1. **Критерии оценки**
	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 |

* 1. 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 |

* 1. 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.
5. **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 c 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. Заключительный этап:

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 web-квестом может занимать от одного до трех сеансов. Долгосрочные web-квесты направлены на расширение и уточнение понятий и алгоритмов проведения стадий медиативной процедуры. По завершении работы над долгосрочным web-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 и 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.

* 1. Создание микромира, в котором учащиеся могут передвигаться с помощью гиперссылок, моделируя физическое пространство.
	2. 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).
	3. Создание документа, дающего анализ какой-либо сложной проблемы и приглашающий учащихся согласиться или не согласиться с мнением авторов.
	4. 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.
1. Определить шкалу оценки - например, трех-, четырех-, пятибалльную.
2. 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.).
1. 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.kvect.blogspot.com/>(Веб-квест по литературе "В гостях у помещиков" (По поэме Н.Гоголя "Мертвые души")

[http://shatunova58.narod.ru/index.htm](http://shatunova58.narod.ru/index.htm%20) (Веб - квест "Цивилизации России")

[http://visheratinanv.ucoz.ru/news/proforientacionnaja\_igra\_veb\_kvest\_put\_k\_professii/2011-04-](http://visheratinanv.ucoz.ru/news/proforientacionnaja_igra_veb_kvest_put_k_professii/2011-04-01-81) [01-81](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"](https://sites.google.com/site/vebkvestohranarodnogokraa/)).