

КОНКУРС АНИМАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ «ВИРТУАЛЬНЫЙ МУЗЕЙ ЗАНИМАТЕЛЬНОЙ НАУКИ»

От редакции: в течение последних четырех лет нашим журналом проводился конкурс методических проектов для дистанционного обучения «Петербургская интернет-школа». В последние два года в рамках этого конкурса появилось новое направление – «Виртуальный музей занимательной науки». По этому направлению были представлены настолько интересные материалы, что в журнале открылась целая рубрика, посвященная этим работам.

В этом учебном году Санкт-Петербургский государственный университет педагогического мастерства, Институт продуктивного обучения Российской Академии образования, журнал «Компьютерные инструменты в образовании» выступили с инициативой расширить рамки конкурса, пригласив участвовать в нем не только учителей, но и школьников.

Идея этого необычного конкурса интернет-проектов заключается в том, чтобы, объединив творческие силы учащихся, учителей информатики и других школьных учебных дисциплин, реализовать интернет-средствами идею Я. И. Перельмана – создать виртуальный музей занимательной науки. В выставочных залах виртуального музея (физическом, географическом, историческом, биологическом, химическом, математическом) должны разместиться оригинальные экспонаты – анимационные объекты, отражающие научную сущность «загадочного» природного явления, химического процесса, исторического события или факта.

Темы для работы и конкурсные задания будут публиковаться на сайте www.ipo.spb.ru/schoollist. Здесь же будут

помещаться все объявления и вестись работа с участниками конкурса.

Команды участников конкурса, в которую входят ученик или группа учащихся и, в качестве научных консультантов, учитель информатики и учитель предметной дисциплины, могут выбрать любое понравившееся им задание. Отбирая вопросы и темы конкурсных работ, методисты СПбГУПМ старались, чтобы они были занимательны, по-своему интересны для всех участников команды и, в то же время, соответствовали школьной программе. Организаторы конкурса надеются, что никакие добротные сделанные материалы не останутся в архивах конкурса, а найдут свое место в курсах дистанционного обучения. В будущем познавательные учебные «экскурсии» по музею смогут проводиться прямо на уроках.

Проект, который подает на конкурс команда, – это web-страница, на которой размещен текст и анимационный объект, отражающие научную сущность события, явления или процесса, о котором идет речь в выбранном задании.

Конкурс «Виртуальный музей занимательной науки» проводится в рамках ре-

ализуемого организаторами проекта «Методы и формы организации обучения и воспитания школьников с использованием новых информационных и телекоммуникационных технологий». Поэтому, конкурс предполагает проведение системы учебных мероприятий как для детей, так и для учителей. Одним из этих мероприятий является обучение в Заочной школе современного программирования по направлению «Программирование на JavaScript» – условия поступления в школу читатель найдет в этом журнале в рубрике «Заочная школа современного программирования». Другим важным мероприятием станут курсы и консультации на базе Центра информатизации образования для учителей информатики и других школьных учебных дисциплин.

Кроме того, журнал «Компьютерные инструменты в образовании» будет регулярно публиковать учебные и методические материалы, связанные с ходом конкурса.

Организаторы надеются, что конкурс будет способствовать приобщению к инфор-

мационным технологиям не только школьников, но и учителей-предметников.

Инициатива проведения конкурса на тему «Музей занимательной науки» находит отклик у всех, кто рассматривает науку не как удел немногих специалистов, а как захватывающее путешествие в неизведанный мир, как необъятное поле деятельности для человеческого интеллекта, как единственно возможный образ жизни для Homo Sapiens. А таких людей в нашей стране очень и очень много. В прошлом году эту идею активно поддержала «Учительская газета», в этом году за проведение конкурса высказался Учительский клуб Санкт-Петербургского Регионального Центра Федерации Интернет-образования.

Организаторы не считают нужным как-то ограничивать рамки участия в этом мероприятии и приглашают к сотрудничеству как авторов новых идей и тем, так и команды из других регионов, а также спонсоров, желающих поощрить его участников.

*Мылова Ирина Борисовна,
зав Центром информатизации
образования СПбГУПМ.*



Наши авторы, 2002.
Our authors, 2002.



КОНКУРС ПЕТЕРБУРГСКАЯ ИНТЕРНЕТ-ШКОЛА

ПРОЕКТ КОНКУРС АНИМАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ « МУЗЕЙ ЗАНИМАТЕЛЬНОЙ НАУКИ »

Любознательные друзья и уважаемые учителя, наш конкурс для вас!

В окружающем мире много фактов и явлений, которые, на первый взгляд, кажутся загадочными, однако их сущность объяснима с научной точки зрения.

Предлагаем вам принять участие в создании виртуального музея занимательной науки.

Конкурс объединяет всех потенциальных создателей такого музея.

В выставочных залах музея (физическом, математическом, химическом, биологическом, географическом, историческом) предполагается разместить анимационные экспонаты (модели, иллюстрации), которые раскрывают научную сущность выбранного вами из предлагаемого списка явления, факта или процесса.

Конкурс на лучший экспонат Виртуального музея занимательной науки пройдет в мае 2003 года.

Заявки на участие в конкурсе принимаются по электронной почте: cio@upm.ipschool.spb.ru до 25 декабря 2002 года.

Всем подавшим заявки выделяются пароли для регистрации и работы на сайте конкурса www.ipo.spb.ru/schoollist

Там же можно будет найти и требования к представляемым на конкурс работам. Работы на конкурс будут приниматься с 25 декабря 2002 г. по 5 апреля 2003 г. В указанные сроки конкурсная работа должна быть опубликована в интернете, а ссылка на нее и полный архив работы указаны в регистрационной карточке команды на сайте конкурса.

Для участников из Санкт-Петербурга копия работы должна быть представлена в Центр информатизации образования СПбГУПМ (СПб, ул. Ломоносова 11, ауд. 437, тел. 315-22-17).

Подведение итогов конкурса и награждение победителей состоится в апреле 2003 г.

Организаторы конкурса гарантируют:

- Обеспечение авторства при публикациях присланных материалов.
- Неиспользование материалов в коммерческих целях.

Желаем творческих удач!

Внимание! Желающие научиться программировать в интернете на языке JavaScript и использовать его для своих проектов могут поступить в Заочную школу современного программирования, сведения о которой можно найти в соответствующей рубрике этого журнала.



КОНКУРС ПЕТЕРБУРГСКАЯ ИНТЕРНЕТ-ШКОЛА

Организаторы конкурса

- Санкт-Петербургский государственный университет педагогического мастерства.
- Институт продуктивного обучения Российской Академии образования.
- Журнал «Компьютерные инструменты в образовании».

Цели конкурса

- Координация деятельности и оказание методической помощи педагогическим коллективам образовательных учреждений Санкт-Петербурга в организации внеклассной деятельности учащихся по различным предметным курсам с использованием НИТ.
- Координация деятельности и оказание методической помощи педагогическим коллективам образовательных учреждений Санкт-Петербурга в организации дистантных форм обучения.
- Отработка конкретных форм организации школьного образовательного пространства.
- Создание электронных учебных материалов для обучения различным школьным учебным дисциплинам.

Участники конкурса

Проект на конкурс представляется авторским коллективом в составе:

- учащийся (или коллектив учащихся),
- учитель школьной учебной дисциплины (научный консультант),
- учитель информатики (научный консультант).

Номинации конкурса

- Проекты учащихся 10–11 классов.
- Проекты учащихся 8–9 классов.
- Проекты, созданные учащимися других возрастных групп.

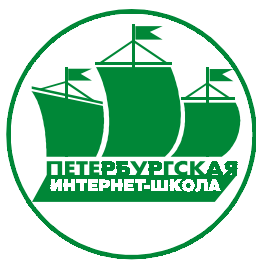
Требования к проектам, предъявляемым на конкурс

1. На официальном сайте конкурса www.ipo.spb.ru/schoollist опубликован список вопросов – заданий. Выберите понравившееся вам задание и зарегистрируйтесь (для регистрации участникам выдаются пароли, для иногородних участников заявку на пароль следует выслать по электронной почте на адрес журнала).

2. Проект должен быть представлен в виде одной HTML-страницы с размещенными на ней следующими компонентами:

- Лаконичный текст с изложением научной основы выбранного факта, события, явления.
- Список использованных научных источников.

Анимационный объект, представляющий собой модель или иллюстрацию **научной основы** выбранного факта, события, явления. Анимационный объект может быть



КОНКУРС ПЕТЕРБУРГСКАЯ ИНТЕРНЕТ-ШКОЛА

создан с использованием любой инструментальной среды: GIF-аниматоров, языков программирования, FLASH и 3D-технологий.

- Сведения об авторах проекта.

3. Готовая HTML-страница должна быть опубликована на сервере вашей школы или на одном из бесплатных серверов (например, на narod.ru), там же нужно сохранить zip-архив, содержащий ваш сайт. Затем следует зайти на свою личную страницу на нашем сервере, введя свой номер и пароль, и зарегистрировать работу, указав URL опубликованной страницы и URL zip-архива.

После поступления Ваша работа будет проверена экспертами. Лучшие работы будут опубликованы на страницах музея.

Критерии оценки конкурсных работ

- Научная достоверность, глубина и обоснованность теоретической части проекта (по 12-балльной системе).
- Логика и лаконизм изложения теоретического материала (по 12-балльной системе).
- Идейное соответствие анимационного объекта теоретической части проекта (по 12-балльной системе).
- Оригинальность графического воплощения выбранной темы (по 12-балльной системе).
- Качество художественного оформления (по 12-балльной системе).
- Сложность выбранной инструментальной анимационной среды и полнота реализации ее функциональных возможностей (по 12-балльной системе).

Методическая поддержка

Организаторы конкурса осуществляют методическую поддержку проектной деятельности по следующим направлениям:

- Работа Заочной школы современного программирования.
- Публикация методических материалов по созданию анимационных объектов в журнале «Компьютерные инструменты в образовании».
- Групповые консультации, семинары и курсы для учителей города по методике использования инструментальных сред в проектной деятельности учащихся (СПБГУПМ).

Этапы проведения конкурса

Подготовительный этап (24 сентября – 30 октября 2002 г.).

Организационный этап (1 ноября 2002 г. – 5 апреля 2003 г.).

Прием заявок на участие в конкурсе (до 25 декабря 2002 г.).

Прием работ, поступающих на конкурс (25 декабря 2002г. – 5 апреля 2003 г.).

Работа дистанционной школы, проведение консультаций, семинаров, курсов.

Подведение итогов конкурса

Проверка и оценка работ, представленных на конкурс (5 апреля – 5 мая 2003 г.).

Награждение победителей (не позднее 15 мая 2003 г.).