



Краснодарская краевая юношеская  
библиотека имени И.Ф. Вараввы

**книга**

**IT**

**молодежь**

## **Кибертурнир в библиотеке. Как организовать и провести**

**Информационно-методическое  
пособие**



**Министерство культуры Краснодарского края  
Краснодарская краевая юношеская библиотека имени И.Ф.  
Вараввы**

**Кибертурнир в библиотеке. Как организовать и  
провести  
Информационно-методическое пособие**

**Краснодар, 2021**

ББК 78.07  
К38

Составитель: Быков Р. С.

Редактор: Норец С.В.

Компьютерная верстка: Быков Р.С.

Ответственный за выпуск: Пояскова Е.И.

Кибертурнир в библиотеке. Как организовать и провести : информационно-методическое пособие / Краснодарская краевая юношеская библиотека имени И.Ф. Вараввы; составитель Р. С. Быков; редактор С. В. Норец; компьютерная верстка Р. С. Быков; ответственный за выпуск Е. И. Пояскова. – Краснодар, 2021. – 26 с.

Для повышения культуры современного человека, его интереса к чтению и книге необходимо использовать современные информационные технологии и на их основе разрабатывать новые формы взаимодействия библиотеки с молодежью.

Понимая, что можно задействовать электронные ресурсы и интернет в качестве инструмента популяризации чтения, Краснодарская краевая юношеская библиотека имени И.Ф. Вараввы (ККЮБ) уже на протяжении четырех лет реализует краевой молодежный интеллектуальный кибертурнир.

Издание предназначено библиотекарям, работающим с молодежью, преподавателям и учащимся общеобразовательным школ, студентам вузов.

© Краснодарская краевая юношеская библиотека имени И.Ф. Вараввы

На современном этапе развития общества библиотека играет важную роль в создании социально-культурной среды для развития интеллектуальных и творческих способностей молодежи. Библиотека является важнейшим социальным институтом для молодежи и продолжает оставаться одним из самых доступных и массовых центров предоставления информации.

Библиотека, активно участвует в развитии информационного общества: обеспечивает реализацию прав граждан на свободное получение, распространение и использование информации, удовлетворяет потребности общества в ней, повышает уровень знаний, культуры населения. Для реализации этой задачи очень важна роль чтения – основная функция библиотек.

К сожалению, в последнее время мы наблюдаем спад интереса к чтению среди молодежи. Традиционная книга как объект культуры, источник знаний, средство передачи опыта от поколения к поколению утрачивает свою роль. Сегодня появились новые средства получения информации, которые являются альтернативой книге. К таким альтернативным источникам мы относим информационные технологии, в том числе интернет.

Но можно ли винить в спаде читательской активности только их?

Однозначно – нет. Библиотеки должны принимать электронные ресурсы и интернет не как конкурента и альтернативу книгам, а как дополнительное средство популяризации чтения и продвижения библиотечных услуг.

В связи с этим перед нашей библиотекой встала задача организовать проект, который опирался бы на интересы молодежи, был современным, инновационным. Проект, который вызвал бы интерес у молодежи, желание участвовать не по принуждению. Но и в то же время он должен быть эффективным и результативным для самой библиотеки, учитывая ее функции и задачи.

Очень важно было угадать с форматом и тематикой, чтобы заинтересовать молодежь. Мы выбрали формат

интеллектуального кибертурнира, а основная его тема – «IT-технологии в литературе». Тем самым мы постарались объединить интернет и книгу. Это первый в Краснодарском крае библиотечный виртуальный турнир, который полностью проходил на интернет-площадках.

Следующей задачей стал поиск и выбор платформ и сервисов для соревнования. Это одна из самых сложных и ответственных задач. Она определяла наши возможности, формат соревнований, процесс регистрации, временные и количественные ограничения (многие платформы были бесплатными только на определенное время, некоторые имели ограничения по количеству участников). Ни то, ни другое нас не устраивало, так как мы уже знали, что кибертурнир будет длиться более месяца и участие в нем примут как минимум 10 команд по 5 человек.

Первый краевой интеллектуальный кибертурнир «Поколение WWW» проводился в три этапа. На подготовительном этапе, который продолжался с февраля по март 2018 года, в общедоступных библиотеках муниципальных образований Краснодарского края проходили формирование и регистрация команд на электронной площадке кибертурнира. Команды состояли из 5 человек – молодых читателей библиотек в возрасте от 15 до 18 лет. Координировали их работу кураторы из числа специалистов библиотек.

Регистрация участников этого и последующих турниров всегда происходит в несколько шагов:

1. Библиотека формирует команду, заполняет форму заявки на участие (указывают наименование команды, населенный пункт муниципального образования, контактные данные команды, ее состав, куратора команды от библиотеки) и отправляют ее вместе с необходимым пакетом документов организатору (ККЮБ).

2. Организаторы на основе присланной от библиотеки информации вносят участников в реестр и создают команду на портале <https://onlinetestpad.com>, где ей присваивается индивидуальная ссылка для регистрации, которая опрашивается в библиотеку, создавшую команду.

3. Команда регистрируется по ссылке, после чего отображается на портале.

Основной этап проводился с 15 марта 2018 по 12 апреля 2018 года.

Для поддержания интереса, конкурентной борьбы, сохранения интриги до финала основной этап решили сделать в трех разнообразных уровнях, чтобы у каждой команды сохранился шанс выйти в финал, даже если она неудачно сыграла в одном из уровней.

1-й уровень - викторина-опрос (65 вопросов и заданий, связанных с IT-технологиями. Портал <https://onlinetestpad.com>). Для первого уровня было протестировано около 10 площадок, затем число сократилось до 4, на которых было удобно разместить вопросы (<https://kahoot.com/>; <http://onlinetestpad.com>; <https://quizizz.com>; <https://www.quizalize.com/>). Протестировав их, мы остановились на <https://onlinetestpad.com>. Важную роль в выборе этой площадки сыграли система регистрации и счетчик баллов, русскоязычный интерфейс и бесплатность, а также разнообразие стилей заданий (одиночный выбор, множественный выбор, ввод числа, ввод текста, ответ в свободной форме, установление последовательности, установление соответствий, заполнение пропусков (поля), заполнение пропусков (списки), интерактивный диктант, последовательное исключение, слайдер (ползунок), загрузка файла, информационный текст). На площадке команды регистрировались по индивидуальной ссылке, таким образом баллы за назначенное задание считались автоматически конкретной команде, что исключало ошибки в их подсчете. Множество параметров позволяло нам производить гибкую настройку викторины: назначение количества баллов за правильный ответ, введение подсказок, ограничение ответа по времени и т.д. Нахождение первого уровня давалась неделя, команды могли его пройти в удобное для них время, в любом месте и с любого устройства (компьютер, планшет, смартфон) с подключенным интернетом.

*Примеры вопросов и заданий первого уровня:*

- Как зовут ученого, который первым предложил концепцию «всемирной паутины»?

- В какой из следующих стран был создан Viber?

- Вставьте символ, который предшествует хештегу - ключевому слову, которое используется в социальных сетях для объединения сообщений по типу или теме.

- Название этого интернет-сервиса мгновенного обмена сообщениями переводится как «Я ищу тебя», а в России его называют женским именем.

- Кто придумал интернет-валюту биткоин?

- Кто из сотовых операторов первым запустил мобильный интернет в России?

2-й уровень - виртуальный квест «Гугл XX века» (10 литературных заданий на основе 10 художественных произведений). Портал, <https://izi.travel/ru> – сервис для создания аудиогидов и квестов. Это самый сложный и интересный уровень. 10 заданий, 10 книг, 10 дней. Каждый последующий пункт квеста становился доступен после успешного выполнения задания предыдущего пункта. За каждый пройденный пункт в зачет команде начислялся 1 балл. Пройти квест, не прочитав произведение, невозможно. Поэтому подсказки мы делали еще до запуска проекта. В официальной группе турнира в социальной сети «ВКонтакте» (<https://vk.com/pokoleniewww>) были размещены рекомендательные списки литературы. Команды, которые догадались прочитать их заранее, с легкостью прошли все 10 заданий, так как они были по произведениям из списка. Еще одной подсказкой была сама точка на карте: отмеченная страна или город были связаны либо с произведением, либо с автором произведения.

Интересен данный уровень не только участникам, но и организаторам, так как необходимо было из огромного списка литературы определить 10 самых интересных книг, прочитать и на их основе составить задания. И это должен быть не обычный вопрос по тексту, а завуалированный, ответ на который невозможно найти, просто пролистав книгу, не изучив ее полностью: биографию автора, историю создания,

перипетии сюжета, характеристики героев. Вопрос также не должен «гуглиться», т.е. ответ на него нельзя было найти в интернете, нужно было оформить его так, что даже на близкие по смыслу вопросы интернет не давал ответа. Чтобы не было очень сложно (из-за чего мог пропасть интерес у участников), мы давали подсказку, так как интерфейс платформы «izi.travel» это, по сути, карта, на которой можно отметить место, поставить точку геолокации. Это самое место было так или иначе связано с книгой (место рождения автора, место написания произведения, место развития событий). Например, у нас задание – «*Расшифруйте фразу: 31-20-16 2-29-13-16 16-5-15-16 10-9 19-1-14-29-23 17-18-16-19-20-29-23 9-1-5-1-15-10-11*». Точка на карте - Севилья, Испания, в одном из произведений (Д. Браун «Цифровая крепость») там происходят действия. Участники прочитали книги, поняли, что это место есть в данной книге, теперь необходимо найти ответ опираясь на текст (*ответ: «Это было одно из самых простых заданий»*). В книге этот метод шифрования был использован одноклассником героини Сьюзан для любовного послания.

Еще один пример задания – «По мнению сэнсэя, чтобы избавиться от человека, его необязательно убивать. Можно просто лишить его...», точка на карте – Токио, Япония (там родился Кобо Абэ, автор произведения «Четвертый ледниковый период», по которому было составлено задание). Остается найти ответ.

3-й уровень - «Игры разума» (портал <https://onlinetestpad.com>). На данном уровне участникам были предложены 3 логические игры:

1. Игра «Ребус»: участникам предлагалось разгадать, какое слово зашифровано в ребусе, и записать ответ в текстовое поле. Игра состояла из 5 ребусов.

2. Игра «Поиск ошибок в тексте»: участникам предлагалась найти неточности в тексте (фрагменте литературного произведения). Игра состояла из 7 текстовых фрагментов.

*Пример:*

- *Найдите ошибку в тексте: «Суммирующая машина*



*Паскаля («Паскалина») - арифметическая машина, изобретённая французским учёным Блезом Паскалем в 1846 году» (ответ: неверно указан год).*

3. Игра «Фраза из букв»: участникам был предложен набор букв, из которых необходимо составить правильное слово или словосочетание. Игра состояла из 13 заданий.

*Пример: DOWPIWXSН (ответ: WINDOWS ХР).*

Уровни были разными по формату, что делало основной этап интересным и разнообразным. Здесь важны были знания, внимательность, смекалка, командный дух.

Еще перед организаторами стояла необходимость исключить нечестные соревнования, так как турнир проводился виртуально, проследить за тем, кто и как выполняет задание, невозможно. Для этого были предусмотрены и прописаны в положении турнира санкции за нарушения правил, например, за повторное прохождение первого и третьего уровня баллы команды аннулировались. В личном кабинете портала мы видели, кто и когда проходит уровень. А временные ограничения, заданные организатором, на ответ исключили возможности найти ответ в интернете.

По итогам основного этапа определились 4 команды, лидировавшие по сумме баллов, для участия в финальном этапе.

Финальный этап кибертурнира состоялся 17 мая 2018 года в режиме видеоконференции в офисах (студиях) ПАО «Ростелеком» городов Краснодара, Новороссийска, Тихорецка. Во время финальных соревнований в студиях находились представители организационного комитета кибертурнира, которые осуществляли контроль за соблюдением регламента и фиксировали в протоколе результаты команд в соревновании (количество баллов).

Для финального этапа была создана электронная викторина в «Microsoft PowerPoint». Сетка вопросов состояла из 4 категорий («ПОЧЕМУ?», «ИНТЕРНЕТ-КУЛЬТУРА», «ИСТОРИЯ ИНТЕРНЕТА», «ВОПРОСЫ ИЗ КНИГ») по 6 вопросов в каждой. Примеры вопросов:

- Почему не вводятся цифры? (*ответ: отключен Num Lock*);

- Какое название пользователи Рунета дали скульптуре голландской художницы Маргрит ван Бреворт *Homunculus loxodontus*, которая стала известным интернет-мемом? (*ответ: Ждун*);

- Что такое капча (captcha)? (*ответ: это специальный код для подтверждения того, что вы - человек, а не интернет-бот*);

- «Компьютер, купленный год назад, велик и неуклюж по сравнению с легкой и быстрой моделью, которая появилась на рынке сейчас». О каком законе идет речь в этой книге? (*Подсказка: С. Падуа «Невероятные приключения Лавлейс и Бэббиджа. (Почти) правдивая история первого компьютера» (ответ: закон Мура)*).

Перед началом финала была проведена жеребьевка, в ходе которой определился порядок выбора вопроса командами. После получения вопроса у участников была равна одна минута, чтобы записать ответ на карточке. По истечении минуты все команды показывали свой ответ, за правильный начислялся 1 балл. В конкурсе капитанов отвечали только капитаны.

Финальный этап состоял из основного соревнования команд и дополнительного конкурса для капитанов, в ходе которого и был определен победитель кибертурнира.

Одна из важных составляющих успеха проекта – информационная поддержка и обратная связь с использованием социальных интернет-сервисов. Для оперативного информирования участников, кураторов, болельщиков команд использовалась официальная группа турнира в социальной сети «ВКонтакте». В группе давались консультации, в том числе технические, публиковались официальные документы, размещались видеоинструкции, фотоотчеты и текущие результаты соревнований. Здесь болельщики поддерживали команды публикациями, а команды видели достижения соперников, что служило дополнительным стимулом в их работе. Также перед каждым уровнем были

проведены прямые эфиры в интернет-сервисе «Instagram», где организаторы отвечали на вопросы в режиме реального времени.

Для поддержания интереса к соревнованиям были продуманы сроки проведения всех этапов, они были не затянуты, но было достаточно времени для выполнения заданий командой, когда ей это удобно. Между уровнями был небольшой перерыв – несколько дней. В это время активные участники могли следить за новостями, общаться в видеоконференциях и получать инструкции и консультации в прямом эфире. За проявленную активность команды получали небольшие бонусы. Например, в прямых эфирах мы делали подсказки, рассказывали об особенностях электронных платформ и специфике их работы, о том, с какими сложностями и ошибками могут столкнуться участники.

Немного статистических данных нашего проекта. В кибертурнире 2018 года приняли участие 48 команд из 44 библиотек 27 муниципальных образований Краснодарского края.

Всего участниками краевого интеллектуального кибертурнира «Поколение WWW» стали 1112 человек (учитываем участников, кураторов, болельщиков команд). Кроме того, согласно статистике электронной площадки «Интеллектуальный кибертурнир «Поколение WWW» в сети интернет охват аудитории пользователей, которые следили за событиями, новостями и результатами соревнований команд кибертурнира, составил 8162 посещений.

Участники команды-победительницы (5 человек) и библиотекарь-куратор команды награждены дипломами и ценными призами.

Таким образом, по итогам проведения краевого интеллектуального кибертурнира «Поколение WWW» организаторами достигнуты следующие результаты:

- популяризация публичной библиотеки как центра молодежного досуга;
- пропаганда ценности книги и чтения для развития личности, формирование информационной культуры;

- мотивация молодых людей к интеллектуальной деятельности;

- развитие у молодых читателей навыков пользования библиотечными ресурсами для поиска и отбора необходимой информации.

Проект вызвал большой интерес, что подтверждается активностью участников. Информация о кибертурнире публиковалась в различных источниках: на сайтах библиотек, официальных сайтах администраций МО, в периодических изданиях. В интернете можно найти фото и публикации, посвященные турниру.

Успех проекта показал, что он не является «одноразовым» и проводить его в данном формате можно по разным темам для различных категорий пользователей библиотек.

В 2019 году для кибертурнира нами была выбрана тема «Финансы и экономика в художественной литературе» (краевой молодежный интеллектуальный кибертурнир «#ЧитайПРОденьги»), что не случайно и актуально. Знание ключевых финансовых понятий и умение их использовать на практике дают возможность человеку грамотно управлять своими денежными средствами. То есть вести учет доходов и расходов, избегать излишней задолженности, планировать личный бюджет, создавать сбережения. А также ориентироваться в сложных продуктах, предлагаемых финансовыми институтами, и приобретать их на основе осознанного выбора. В 2019 году в кибертурнире приняли участие 44 команды из 35 библиотек 26 муниципальных образований Краснодарского края.

Формат этапов был идентичен кибертурниру 2018 года, исключением стал 3 уровень основного этапа: его мы сделали в виде экономических задач. Все задачи - это ситуации, которые могут произойти с каждым в реальной жизни, а знания и правильные их решения помогут молодежи в будущем адекватно и эффективно распоряжаться своими средствами. Вот несколько примеров задач из 3 уровня кибертурнира 2019 года:

1. Весь июнь Вам необходимо, чтобы в помещении было круглосуточное освещение. Что выгоднее: купить лампочку накаливания мощностью 60 Вт за 40 руб. или купить люминесцентную лампу мощностью 15 Вт за 200 руб. Действующий тариф составляет 10 руб./кВт·ч.

*Варианты ответов:*

1. Купить лампочку накаливания.
2. Купить люминесцентную лампу.

*Решение:*

*Стоимость использования лампочки накаливания: 472 рубля ( $0,06 \text{ кВт} \times 10 \text{ руб.} \times 24 \text{ часа} \times 30 \text{ дней.} + 40 \text{ руб.}$ ).*

*Стоимость использования люминесцентной лампы: 308 рублей ( $0,015 \text{ кВт} \times 10 \text{ руб.} \times 24 \text{ часа} \times 30 \text{ дней.} + 200 \text{ руб.}$ ).*

2. Представьте, что у Вас сломался кран горячей воды и вода льется со скоростью 20 литров в час. Какой убыток Вы получите за 3 дня, если срочно не почините кран? Тариф за горячую воду составляет 120 руб./м<sup>3</sup>

*Варианты ответов:*

1. 169.4 руб.
2. 150 руб.
3. 172.8 руб.

*Решение:*

*1 м<sup>3</sup> = 1 000 литров, т.е. 20 литров = 0, 02 м<sup>3</sup>. Убыток за 3 дня составит 172.8 рублей ( $0, 02 \text{ м}^3 \times 24 \text{ часа} \times 3 \text{ дней} \times 120 \text{ руб./м}^3$ ).*

3. На какой срок необходимо вложить 10 000 руб. при 20% годовых, чтобы сумма дохода составила 400 руб.?

*Варианты ответов:*

1. 101 день.
2. 73 дня.
3. 85 дней.

*Решение:*

*Если доход за год (365 дней) составит 2 000 руб. ( $10 000 \text{ руб.} \times 0,2$ ), то срок для получения нужной суммы составит 73 дня ( $400 \text{ руб.} \times 365 \text{ дн.} / 2 000 \text{ руб.}$ ).*

В 2020 году темой молодежного интеллектуального кибертурнира «#ЧитайПРОбудущее» (см. Приложение) стали изобретения в литературе.

В ходе турнира команды отвечали на вопросы викторины, проходили виртуальный литературный квест «Гугл XX века», справились с «Филвордом», за что получали заслуженные оценки.

В связи с угрозой распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-19) были внесены изменения в порядок проведения кибертурнира. Сроки его проведения были продлены до 30 ноября 2020 года, команда-победитель определялась по итогам основного этапа, без финальной части кибертурнира – это команда, набравшая суммарно наибольшее количество баллов в 3 уровнях основного этапа.

Несмотря на изменение формата проведения кибертурнира, большую паузу на карантин, участники активно прошли второй и третий уровень дистанционно. Проект был активно поддержан библиотеками Кубани. В нем участвовали 54 команды (270 участников) из 29 муниципальных образований Краснодарского края. Болельщики поддерживали свои команды в официальной группе. Всего участниками кибертурнира стали 1166 человек.

Кибертурнир вызвал интерес не только среди молодежи края и краевых библиотек, но и на федеральном уровне.

20 июня 2019 г. в рамках VI Университета молодого библиотекаря были подведены итоги Всероссийского конкурса стартап-проектов «Библиотека будущего», посвященного 100-летию Вологодской областной универсальной научной библиотеки.

Наш проект стал победителем среди 66 в номинации «Проект, находящийся на стадии реализации». Работы были представлены из 27 регионов России, Донецкой Народной Республики, Луганской Народной Республики и Республики Беларусь.

Есть несколько важных моментов, которые необходимо учесть при организации подобного проекта:

- кибертурнир технически сложный проект, поэтому необходимо с осторожностью подходить к выбору интернет-площадок, на которых будут проходить соревнования. Необходимо полностью изучить площадку, ее функции, возможности, ограничения, стабильность работы. Необходимо протестировать ее, сымитировать регистрацию, соревнования, чтобы учесть все нюансы работы и не допустить ошибки уже в ходе реализации проекта;

- кибертурнир организационно сложный проект, поэтому необходимо продумать сроки реализации этапов (на все должно хватать времени), порядок регистрации, распределение обязанностей в рабочей группе проекта и т.д.;

- необходимо грамотно составить положение кибертурнира, т.к. библиотеки-участницы и команды будут опираться именно на него. Важно, чтобы информации была полной, командам должен быть понятен процесс регистрации, подсчета баллов, необходимо указать ответственность за нарушение правил кибертурнира, описать все сроки этапов, указать ссылки на все сервисы, которые будут использоваться;

- очень важны информационная поддержка и обратная связь. Администраторы кибертурнира должны всегда быть на связи, вопросов от участников будет очень много, бывают технические проблемы, проблемы с регистрацией, все это нужно решать оперативно. Необходимо поддерживать группу кибертурнира, общаться с болельщиками, участниками.

Реализуя подобные проекты с использованием информационных технологий, библиотека повышает свою популярность среди молодежи, укрепляет статус современного молодежного учреждения.

**ПОЛОЖЕНИЕ**  
**о проведении краевого молодежного интеллектуального**  
**кибертурнира «#ЧитайПРОбудущее»**

**1. Общие положения**

Краевой молодежный интеллектуальный кибертурнир «#ЧитайПРОбудущее» – библиотечная акция, направленная на формирование и укрепление в молодежной среде роли библиотек и книги как источника знаний в различных областях жизнедеятельности человека и общества, в том числе в области научно-технического прогресса и изобретательства.

Тема кибертурнира – изобретения в литературе.

Сроки проведения – со 2 марта по 31 мая 2020 года.

Кибертурнир проводится при поддержке министерства культуры Краснодарского края.

**2. Цели и задачи кибертурнира**

Основными целями и задачами кибертурнира являются:

- стимулирование интереса юношества и молодежи к литературе и чтению;
- повышение профессионального имиджа библиотек Краснодарского края, работающих с молодежью;
- создание благоприятных условий для интеллектуальной самореализации молодежи;
- развитие у молодежи интереса к научно-техническому прогрессу и изобретательству;
- популяризация научно-технической, научно-популярной литературы, научной фантастики;
- популяризация инновационных технологий как инструмента для получения новых знаний и навыков.



### **3. Организаторы и участники кибертурнира**

3.1. Организатором кибертурнира является государственное бюджетное учреждение культуры Краснодарского края «Краснодарская краевая юношеская библиотека имени И.Ф. Вараввы».

3.2. Участники кибертурнира – молодые читатели в возрасте от 15 до 18 лет (включительно), являющиеся зарегистрированными пользователями общедоступных библиотек Краснодарского края.

### **4. Организация кибертурнира**

4.1. Организацию и проведение кибертурнира осуществляет организационный комитет (далее – Оргкомитет), который возглавляет председатель, а в случае его отсутствия – заместитель председателя. Оргкомитет осуществляет свою деятельность на основании Положения об Оргкомитете.

Положение и состав Оргкомитета утверждаются приказом ГБУК «ККЮБ».

Работа и решения Оргкомитета оформляются протоколом, который подписывает председатель Оргкомитета, а в случае его отсутствия – заместитель председателя и секретарь.

4.2. Техническое обеспечение кибертурнира.

4.2.1. Подготовку технических площадок для проведения кибертурнира и заданий для каждого его этапа осуществляет рабочая группа. Состав рабочей группы утверждается приказом ГБУК «ККЮБ».

Рабочая группа проводит техническую и консультативно-методическую поддержку кибертурнира и его участников.

Контакты рабочей группы: тел. 8(861)224-84-03, электронный адрес: [kkubforum2016@yandex.ru](mailto:kkubforum2016@yandex.ru)

4.2.2. Для проведения кибертурнира будут использованы следующие интернет-ресурсы:

– социальная сеть – «ВКонтакте» - группа «Краевой молодежный интеллектуальный кибертурнир «#ЧитайПРОбудущее» (<https://vk.com/chitajprobudushchee>);

– социальная сеть «Instagram»

– портал <http://onlinetestpad.com>;

– платформа <https://izi.travel/ru>;

– <https://www.youtube.com>;

– <https://www.zoom.us>;

– сайт ГБУК «ККЮБ» <http://krkrub.kubannet.ru/>

4.2.3. Группа «Краевой молодежный интеллектуальный кибертурнир «#ЧитайПРОбудущее» в «ВКонтакте» создается для размещения оперативной информации о сроках проведения соревновательных этапов кибертурнира, технического руководства для игроков, информации о дополнительных конкурсах и заданиях, промежуточных итогах соревнований и т.д.

В группе участники команд смогут задавать вопросы, получать помощь и консультацию от администратора и модератора кибертурнира. Все члены команд должны быть зарегистрированы в группе, чтобы не упустить важную информацию о соревнованиях.

Приветствуется регистрация в группе болельщиков команд. В ходе кибертурнира среди них могут проводиться дополнительные конкурсы, по результатам которых команды получат дополнительные баллы.

Также в группе может зарегистрироваться любой желающий в качестве зрителя, наблюдателя.

Рабочая группа вправе инициировать начисление командам от 1 до 10 дополнительных баллов за активность в официальных группах кибертурнира в соцсетях (размещение информации и интересных сведений о команды и по теме кибертурнира, фото- и видеоотчетов о работе команды, обсуждений литературы, мнений и отзывов о проекте, литературных произведениях и их авторах и т.д.).

За некорректное поведение (оскорбительные высказывания, использование нецензурной лексики и т.д.) команда и (или) любой из ее участников, а также куратор

команды в группах в соцсетях Оргкомитетом могут быть сняты с общекомандного зачета от 1 до 10 баллов. В случае единичного грубого или повторного нарушения правил корректного поведения команда может быть отстранена от участия в кибертурнире, а ее итоги аннулируются.

## **5. Основные правила кибертурнира**

5.1. Кибертурнир – это командное соревнование.

5.2. За правильные ответы и успешное решение задач кибертурнира командам будут начисляться баллы, согласно критериям оценки (пункт 7 настоящего Положения).

5.3. Начисление и подсчет баллов будет производиться автоматически электронным счетчиком. Результаты команд по итогам каждого этапа соревнований будут фиксироваться Оргкомитетом в протоколе.

5.4. По техническим причинам и независящим от организаторов кибертурнира обстоятельствам сроки проведения соревновательных этапов могут быть изменены, о чем участники будут проинформированы дополнительно.

5.5. Победителем кибертурнира будет признана одна команда, набравшая наибольшее количество баллов в финальном этапе кибертурнира.

## **6. Регламент подготовки и проведения кибертурнира**

6.1. Кибертурнир проводится в 4 этапа:

- подготовительно-организационный этап;
- основной этап (соревнование);
- дополнительный этап (соревнование) – в случае необходимости;

- финальный этап (соревнование).

6.2. Подготовительно-организационный этап продолжается со 2 по 22 марта 2020 года.

На данном этапе общедоступные библиотеки Краснодарского края осуществляют формирование команд и организуют их регистрацию как участников кибертурнира.

### 6.2.1. Формирование команд.

Численный состав команды – 5 человек, в том числе капитан. В состав команды могут входить подростки и молодежь в возрасте от 15 до 18 лет (включительно), являющиеся зарегистрированными пользователями библиотеки и поддерживающие идею кибертурнира.

За каждой командой должен быть закреплен куратор из числа специалистов библиотеки, который будет осуществлять координацию ее работы на протяжении кибертурнира.

### 6.2.2. Регистрация команд.

Для участия в турнире командам необходимо до 16 марта 2020 года оформить и направить в рабочую группу (электронный адрес [kkubforum2016@yandex.ru](mailto:kkubforum2016@yandex.ru)) следующие документы:

- заявка на участие в кибертурнире – заполняется только в формате Word и направляется в электронной форме и в сканированном виде с подписями;

- согласие на обработку персональных данных или согласие родителей и (или) иных законных представителей на обработку персональных данных несовершеннолетних участников команд.

В течение 3 дней после получения рабочей группой данных документов на электронный адрес команды, указанный в заявке, будет направлена ссылка для регистрации команды в «тренинг-кабинете» на портале <http://onlinetestpad.com>. Регистрация команды должна проводиться строго по ссылке.

Процедура регистрации команд завершится 22 марта 2020 года в 23 часа 59 минут.

### 6.2.3. Перед началом Основного этапа в целях ознакомления с порядком проведения кибертурнира рабочей группой будет проведена видеоконференция для библиотекарей-кураторов и участников команд.

Информация о времени проведения видеоконференции и инструкция будут размещены в группе «Краевой молодежный интеллектуальный кибертурнир «#ЧитайПРОбудущее» (<https://vk.com/chitajprobudushchee>) не менее чем за 2 дня до её начала.

6.3. Основной этап (соревнование) будет проводиться в марте – апреле 2020 года.

6.3.1. В основном этапе (соревновании) кибертурнира могут принять участие только команды, успешно прошедшие регистрацию на портале <http://onlinetestpad.com>.

6.3.2. Основной этап (соревнование) кибертурнира состоит из 3 уровней заданий, которые команды должны пройти за определенное время.

**1-й уровень** – викторина-опрос – пройдет с 23 марта по 29 марта 2020 года на платформе <http://onlinetestpad.com>.

Викторина-опрос состоит из 65 вопросов. За каждый правильный ответ команда получает баллы согласно критериям оценки, которые суммируются в командный зачет.

Пройти 1-й уровень команда может только один раз, за попытку повторного прохождения результаты команды за 1-й уровень аннулируются.

Задание для прохождения 1-го уровня будет доступно в «тренинг-кабинете» портала <http://onlinetestpad.com> в течение 7 календарных дней.

**2-й уровень** – виртуальный квест «Гугл XX века» – с 6 по 15 апреля 2020 года на платформе [izi.travel](http://izi.travel) (мобильное приложение [izi.TRAVEL](http://izi.TRAVEL)).

Виртуальный квест «Гугл XX века» состоит из 10 пунктов (тестовых заданий). Инструкция по прохождению квеста будет направлена на электронный адрес команды, указанный в заявке, за 2 дня до его начала.

Каждый последующий пункт квеста будет доступен после успешного выполнения тестового задания предыдущего пункта. За каждый пройденный пункт в зачет команде начисляется 3 балла.

Задания квеста будут сформированы по произведениям научно-популярной литературы и научной фантастики, тематика которых связана с научно-техническим прогрессом, изобретательством, технологиями будущего, описанными в прошлом. Перечень литературы прилагается.

На прохождение квеста отводится 10 календарных дней. Квест закроется 15 апреля 2020 года в 23 часа 59 минут.

В течение 2 календарных дней после закрытия квеста команде необходимо прислать наименование пункта, до которого дошла команда, на электронный адрес рабочей группы кибертурнира [kkubforum2016@yandex.ru](mailto:kkubforum2016@yandex.ru) (в теме письма указать «Кибертурнир») либо администратору «ВКонтакте» группа: «Краевой молодежный интеллектуальный кибертурнир «#ЧитайПРОбудущее» (<https://vk.com/chitajprobudushchee>).

В случае отсутствия такого сообщения от команды ее результат за второй уровень не может быть засчитан и составит 0 баллов.

**3-й уровень** – «филворд» – с 20 по 26 апреля 2020 года на платформе <http://onlinetestpad.com>. Задание будет доступно в «тренинг-кабинете» портала.

Филворд – представляет собой головоломку, в которой требуется найти все слова, вписанные в квадратную сетку, используя выделение слова мышкой. В сетке будут спрятаны задания – 25 фамилий ученых, изобретателей.

За каждое правильно выполненное задание команде начисляется 1 балл.

На прохождение 3-го уровня отводится 7 календарных дней. Пройти 3-й уровень команда может только один раз, за попытку повторного прохождения результаты команды за данный уровень аннулируются.

По окончании основного этапа первые четыре команды, лидирующие по общей сумме баллов, переходят в финальный этап кибертурнира.

#### 6.4. Дополнительный этап.

В случае если по окончании основного этапа кибертурнира определится несколько команд с одинаковым количеством баллов, претендующих на выход в финальный этап, то решит дополнительный конкурс среди этих команд.

За каждое правильно выполненное задание на данном этапе команде насчитывается 1 дополнительный балл.

Конкурс продлится до определения четырех команд, лидирующих по общей сумме баллов.

Информация о сроках проведения дополнительного этапа будет размещена в группе «ВКонтакте» (группа: «Краевой молодежный интеллектуальный кибертурнир «#ЧитайПРОбудущее» (<https://vk.com/chitajprobudushchee>) не менее чем за 2 дня до его начала.

6.5. Финальный этап (соревнование) будет проводиться в мае 2020 года.

В нем примут участие четыре команды финалистов, набравшие наибольшее количество баллов по результатам основного и дополнительного этапов кибертурнира.

Финальный этап будет транслироваться в сети Интернет в режиме видеоконференции на платформе «zoom.us».

6.5.1. Контроль за соблюдением регламента проведения финального этапа и фиксирование его результатов будут осуществлять члены Оргкомитета.

6.5.2. Регламент проведения финального этапа.

В рамках финального этапа командам (финалистам) будет предложено решить 10 заданий. На решение одного задания отводится 60 секунд. За каждый правильный ответ первой ответившей команде зачисляется 1 балл.

Кибертурнир будет объявлен закрытым, если по результатам решения предложенных 10 заданий одна из команд наберет суммарно наибольшее количество баллов.

В случае если после решения 10 задач определятся две или более лидирующие команды с одинаковым суммарным количеством баллов, то будет проведен конкурс среди капитанов этих команд. Капитанам будет предложено ответить на дополнительные вопросы за максимально короткое время. Для ответа на один вопрос отводится 60 секунд. За каждый правильный ответ команде, капитан которой первым дал правильный ответ на вопрос, дополнительно зачисляется 1 балл. Конкурс капитанов будет продолжаться до определения команды-победителя по сумме баллов финального этапа.

При проведении финального этапа участникам команд запрещается пользоваться любыми источниками информации, в том числе получать подсказки присутствующих в зале.

6.5.3. Если в ходе финального этапа Оргкомитетом будут обнаружены нарушения регламента проведения финального этапа со стороны команд, их болельщиков и (или) библиотекарей-кураторов, данная команда может быть отстранена от участия в финальном этапе и ее результаты аннулируются.

6.5.4. Точная дата и время проведения финального этапа будут сообщены его участникам дополнительно.

## 7. Критерии оценки

№ п/п	Наименование этапа/задания	Количество начисляемых баллов за правильное решение (ед.)
1	Основной этап	максимально 120 баллов
	в том числе:	
1.1	Викторина-опрос	максимально 65 баллов (по 1 баллу за каждый правильный ответ)
1.2	Виртуальный квест «Гугл XX века»	максимально 30 баллов (по 3 балла за каждое правильно выполненное задание)
1.3	«Филворд»	максимально 25 баллов (по 1 баллу за каждую правильно решенную задачу)
2.	Дополнительные баллы за активность в официальных группах кибертурнира в соцсетях	1-10 баллов (начисляется решением Оргкомитета по предложению Рабочей группы кибертурнира)
3.	Дополнительный этап	максимально



		не ограничено (по 1 баллу за каждое правильно выполненное задание)
4.	Финальный этап	максимально не ограничено (по 1 баллу за каждое правильно выполненное задание)

## **8. Итоги кибертурнира и награждение победителей**

Команда-победитель кибертурнира будет объявлена в конце финального этапа.

Итоги кибертурнира по окончании финального этапа фиксируются протоколом Оргкомитета, на основании которого издается приказ ГБУК «ККЮБ» об итогах кибертурнира.

Информация об итогах кибертурнира будет размещена на официальном сайте ГБУК «ККЮБ» в течение 2 дней после его окончания.

Каждый из пяти участников команды-победителя кибертурнира, а также библиотекарь-куратор команды-победителя награждаются дипломом и ценным призом. Членам остальных команд-участников финального этапа кибертурнира вручаются дипломы лауреатов.

По решению Оргкомитета библиотекари-кураторы и участники команд, не вышедших в финальный этап, но показавшие на всех этапах кибертурнира стабильно высокие результаты, хорошую организацию работы, слаженность и активность, поощряются благодарственными письмами.

**ПЕРЕЧЕНЬ**  
произведений литературы для формирования заданий  
краевого молодежного интеллектуального кибертурнира  
«#ЧитайПРОбудущее»

1. Азимов А. «Конец Вечности» 16+.
2. Хайнлайн Р. «Дверь в лето» 16+.
3. Верн Ж. «С Земли на Луну» 12+.
4. Адамс Д. «Автостопом по галактике» 16+.
5. Гранин Д.А. «Иду на грозу» 12+.
6. Беляев А. «Голова профессора Доуэля» 12+.
7. Каку М. «Физика невозможного» 12+.
8. Носов Н. «Незнайка в Солнечном городе» 0+.
9. Толстой А.К. «Гиперболоид инженера Гарина» 16+.
10. Эггерс Д. «Сфера» 16+.

Краснодарская краевая юношеская библиотека имени И.Ф.  
Вараввы

350051, г. Краснодар, ул. Офицерская, 43  
+7 (861) 224-06-45, +7 (861) 224-27-06

e-mail: [bibliokkub@mail.ru](mailto:bibliokkub@mail.ru)  
сайт: <https://bibliovaravva.ru>



Краснодарская краевая юношеская  
библиотека имени И.Ф. Вараввы