

**Информационное письмо
о проведении Всероссийского дистанционного командного квеста «Вокруг информатики»
для школьников и студентов в 2019-2020 учебном году**

Уважаемые коллеги!

В 2019-2020 учебном году Ярославским государственным педагогическим университетом проводится **Всероссийский дистанционный командный квест «Вокруг информатики: Антарктида»** – соревнование в применении средств информатики и информационных технологий для решения сюжетных задач.

Организатором квеста является кафедра теории и методики обучения информатике физико-математического факультета ФГБОУ ВО «Ярославский государственный педагогический университет им. К.Д. Ушинского».

Задачами квеста являются выявление школьников и студентов, одаренных в области информатики; стимулирование познавательной активности участников, повышение интереса к изучению информатики.

Квест проводится **в сети Интернет в период с 20.03.2020 по 30.04.2020**. Участие в квесте **бесплатное**.

В квесте могут принять участие ученики 7-11 классов, а также студенты колледжей и вузов (независимо от профиля подготовки).

Максимальный размер команды – 5 человек, количество команд от образовательного учреждения не ограничено.

В 2020 году в целях профилактики распространения коронавирусной инфекции взаимодействие участников команды осуществляется **в дистанционной форме**. Средства коммуникации участники квеста выбирают самостоятельно.

Для **регистрации команды** нужно отправить заявку с помощью онлайн-формы:

<https://tinyurl.com/Quest-FMF-YSPU-2020-Reg> или на адрес quest.yvspu@gmail.com.

Срок регистрации команды - до 15 апреля 2020 г. (включительно).

Пакеты задач квеста можно скачать в группе https://vk.com/quest_fmf_yvspu и на официальной странице квеста с 20.03.2020 (14:00 по московскому времени). В той же группе размещаются важные объявления для участников квеста.

Подробная информация о квесте для учителей-тренеров команд приведена в приложении №1; информация о квесте для участников – в приложении №2.

Итоги квеста будут подведены в начале мая 2020 г. Участники квеста, прошедшие полностью **хотя бы один этап квеста**, получают **сертификаты** в электронном виде с указанием пройденных этапов квеста, а учителя и преподаватели-тренеры команд – благодарственные письма от оргкомитета в электронном виде (если информация о тренерах команд была указана в заявке при регистрации).

Дополнительная информация о квесте:

- Официальная страница квеста: [http://yspu.org/Квест "Вокруг информатики", 2020 год](http://yspu.org/Квест_\)
- Положение о Всероссийском дистанционном командном квесте «Вокруг информатики» [http://yspu.org/images/7/75/Положение о Квесте Вокруг информатики.pdf](http://yspu.org/images/7/75/Положение_о_Квесте_Вокруг_информатики.pdf)
- Объявление о квесте на сайте ЯГПУ им. К.Д. Ушинского: <https://conf.yspu.org/events/vokrug-informatiki-antarktida/>
- Официальная группа квеста в соцсетях: https://vk.com/quest_fm_yspu

Разработчики заданий Всероссийского дистанционного командного квеста «Вокруг информатики»:

[http://yspu.org/Лаборатория ФМФ "Образовательные квесты" \(quest.yspu@gmail.com\)](http://yspu.org/Лаборатория_ФМФ_\)

Лабораторией также разработаны онлайн-квесты для учащихся 10-11 классов и студентов колледжей: «Путь студента» (<http://kvester.ru/game/15966>) и «Логическая машина времени» (<http://kvester.ru/game/16361>).

Заведующий кафедрой теории и методики обучения информатике Ярославского государственного педагогического университета им. К.Д. Ушинского

Корнилов Пётр Анатольевич

Руководитель лаборатории «Образовательные квесты по информатике», доцент кафедры теории и методики обучения информатике Ярославского государственного педагогического университета им. К.Д. Ушинского

Плясунова Ульяна Валерьевна

Приложение 1. Рекомендации для учителей и преподавателей информатики по организации участия обучающихся в квесте

1. Отбор участников квеста и формирование команд

- В квесте могут принимать участие **ученики 7-11 классов, студенты колледжей и вузов, независимо от профиля подготовки**. Рейтинги команд ведутся независимо по номинациям:
 - i. «7-9 класс»,
 - ii. «10-11 класс»,
 - iii. «Студенты колледжей и вузов непрофильных специальностей»,
 - iv. «Студенты педагогических вузов с профилем «Информатика»,
 - v. «Студенты IT-профилей колледжей и вузов».

Уровень команды определяется по старшему из участников, т.е. если в команде есть как ученики 7-9 классов, так и ученики 10-11 классов, то уровень команды – «10-11 класс».

- Если команда состоит только из участников основной школы или только из студентов непрофильных специальностей, **возможно прохождение** ею **только части мини-квестов**, составляющих основной квест. Сертификаты участников в электронном виде получают все команды, прошедшие полностью хотя бы один из этапов квеста.
- Количество команд от образовательного учреждения не ограничено. Максимальное количество участников в команде – 5 человек. Допускается прохождение квеста одним участником (на общих основаниях; в этом случае регистрируется «команда», состоящая из одного человека).

2. Регистрация участников квеста

- Регистрация команд-участников производится до 15 апреля 2020 г. включительно.
- Для регистрации участников нужно отправить заявку с помощью онлайн-формы: <https://tinyurl.com/Quest-FMF-YSPU-2020-Reg> . Форма заполняется один раз от команды. Если в квесте принимает участие несколько команд, для каждой команды заполняется отдельная форма.
- После отправки формы информация проходит премодерацию (это связано с необходимостью проверки названий команды на соответствие правовым и этическим нормам). Информация о регистрации команды появляется после проверки на странице [http://yspu.org/Квест \"Вокруг информатики\", 2020 год. Зарегистрированные команды](http://yspu.org/Квест_\) . Вы можете задать вопросы, связанные с регистрацией команды, по адресу quest.yspu@gmail.com (Лаборатория «Образовательные квесты по информатике»).
- Если форма регистрации по ссылке не открывается, регистрационную информацию можно прислать на адрес quest.yspu@gmail.com (Лаборатория «Образовательные квесты по информатике»). В заявке указывается:
 - название команды;
 - регион;
 - населенный пункт;
 - название образовательного учреждения (в той форме, в которой оно будет присутствовать на сертификате; в именительном падеже);
 - для студентов колледжей и вузов – название профиля подготовки;
 - номинация (уровень команды; см. пункт 1 в этом приложении);

Всероссийский дистанционный командный квест
«Вокруг информатики. Антарктида»
(20.03-30.04.2020). Информация для учителей и преподавателей
информатики

- о контактный e-mail команды, на который будут присылаться извещения о размещении материалов квеста и другая организационная информация (можно указать сразу несколько адресов через запятую)
 - о количество участников команды (от 1 до 5 человек)
 - о информация о участниках команды и о тренере команды (учителе/преподавателе информатики), если требуется указывать эту информацию в грамотах, сертификатах и благодарственных письмах учителям.
- У организаторов квеста могут возникнуть вопросы, связанные с названием команды, ее уровнем и т.д.; в этом случае организаторы присылают свои вопросы на адрес электронной почты, указанный в заявке на регистрацию команды.

3. Инструктаж участников квеста

- В целях профилактики распространения коронавирусной инфекции взаимодействие участников команды осуществляется в дистанционной форме. Средства коммуникации участники выбирают самостоятельно.
- При решении задач квеста можно пользоваться любым программным обеспечением и онлайн-сервисами (не нарушающими законодательства РФ).
- Перед прохождением квеста участникам рекомендуется ознакомиться с информацией, представленной в приложении №2. Целесообразно предоставление этой информации участникам в электронной форме.
- Наиболее важная информация по квесту будет размещаться на стене его группы https://vk.com/quest_fmfvspu; рекомендуем участникам вступить в группу, чтобы не пропустить объявления и подсказки к заданиям.

4. Предварительное ознакомление участников с принципами работы с материалами квеста

- Квест представляет собой набор архивов ZIP (RAR), защищенных паролями. Некоторые из архивов при этом вложены друг в друга. Как показывает опыт, для некоторых участников распаковка таких архивов может представлять сложность. Мы подготовили тренажер для участников квеста; рекомендуем участникам команд потренироваться в распаковке архивов. Ссылка на скачивание тренажера: https://yadi.sk/d/740C_fLyPrCS1Q
- Мы также подготовили демонстрационную версию квеста: «Знакомство с Антарктидой» (https://yadi.sk/d/GulMz4_IRRbrKw). В ней только три этапа, а на каждом этапе – всего по одной локации. В некоторых образовательных учреждениях до начала основного квеста организуется прохождение командами демо-версии квеста. Ориентировочное время прохождения демо-версии квеста учащимися 10-11 классов – 3 часа.

5. Начало квеста

- Квест начинается 20 марта 2020 года, в 14:00 по московскому времени. В этот момент на официальной странице квеста [http://yspu.org/Квест \"Вокруг информатики\", 2020 год](http://yspu.org/Квест_\) и на стене группы квеста

Всероссийский дистанционный командный квест
«Вокруг информатики. Антарктида»
(20.03-30.04.2020). Информация для учителей и преподавателей
информатики

https://vk.com/quest_fm_f_yspu размещаются пакеты задач для скачивания и ссылки на онлайн-формы отправки ответа. В день квеста напоминание участникам команд не рассылается; участникам необходимо самостоятельно скачать пакеты задач.

- Команды, присоединившиеся к квесту после 20.03.2020, могут приступить к решению задач в любое время до окончания квеста.

6. Информационная поддержка участников квеста

- В период проведения квеста на стене группы квеста https://vk.com/quest_fm_f_yspu размещаются подсказки к задачам. В отдельной теме в той же группе участники могут сделать запрос подсказки к наиболее сложным заданиям.
- Для решения организационных вопросов участники команд и тренеры команд могут обращаться по адресу quest.yspu@gmail.com (Лаборатория «Образовательные квесты по информатике»).

7. Отправка ответов участниками квеста

- При прохождении очередного этапа квеста участники отправляют организаторам итоговый код этапа с помощью онлайн-формы (ссылки на формы размещаются в группе квеста в день его начала). Если с отправкой кода с использованием онлайн-форм возникли сложности, можно отправить его на адрес quest.yspu@gmail.com (с указанием информации о команде).
- В последние дни квеста (он заканчивается 30.04.2020) проводится сбор маршрутных листов квеста с ответами на задачи тех этапов, которые были пройдены не полностью. Объявление об этом будет размещено на стене группы квеста. Если команда полностью прошла все этапы квеста (или прошла несколько этапов и не приступала к решению задач следующего этапа), достаточно отправить ответы с помощью онлайн-формы, маршрутный лист присылать не нужно.

8. Получение сертификатов, дипломов и грамот

- Информация о итогах квеста размещается на стене группы https://vk.com/quest_fm_f_yspu
- Команды, полностью прошедшие в квесте хотя бы этап А (все его локации) и отправившие итоговый код этапа, получают сертификаты участников с указанием пройденных этапов. Сертификаты предоставляются в электронном виде. Генерирование сертификатов производится автоматически, т.е. если при регистрации команды были допущены опечатки, эти опечатки могут присутствовать и на сертификате.
- Дипломами награждаются команды, в своей категории решившие максимальное количество задач (если более 50% участников в номинации решили одно и то же максимальное количество задач, учитывается время отправки ответов).
- Дипломы и грамоты командам-победителям и призерам, а также благодарственные письма учителям и преподавателям – тренерам этих команд, могут быть высланы на почтовый адрес, предоставленный командой. Возможно

Всероссийский дистанционный командный квест
«Вокруг информатики. Антарктида»
(20.03-30.04.2020). Информация для учителей и преподавателей
информатики

также предоставление дипломов, грамот и благодарственных писем в электронной форме.

9. Ответы на часто задаваемые вопросы

- **До какого числа проводится регистрация участников?**
 - i. Рекомендуется отправить заявку на регистрацию команды до начала квеста, т.е. до 20.03.2020. Количество «бумажных» наград – дипломов и грамот – определяется с учетом количества участников, зарегистрированных на момент начала квеста.
 - ii. Тем не менее, допускается регистрация команды и в более поздние сроки, до 15 апреля. Команда при этом участвует в квесте на общих основаниях, сроки квеста не продляются.
- **Что делать ученикам, которые еще не изучали некоторые темы информатики? Они не смогут пройти квест до конца?**
 - i. Каждый этап – это фактически отдельный мини-квест со своей миссией. Ученики при желании могут пройти не все этапы квеста, а только часть (для получения сертификата достаточно пройти хотя бы первый этап квеста). Задания первого этапа квеста требуют знаний по информатике уровня 7 класса, второй этап – задания уровня 8-9 класса, третий этап – уровень 10-11 класса, четвертый этап квеста включает в себя задания повышенной сложности (11 класс с углубленным изучением информатики, олимпиадные задачи и т.п.). Команда может остановиться на любом из этих этапов. Уровень заданий указан ориентировочно (например, команда участников из 9 класса может остановиться на этапе с задачами 7 класса или попробовать свои силы в решении задач 10-11 класса).
 - ii. Некоторые задачи квеста могут быть решены разными способами (в том числе с использованием инструментов, уже знакомых ученикам). Возможно, некоторые способы решения окажутся менее эффективными, но задача тем не менее будет решена.
 - iii. Квест призван стимулировать самообразование участников в области информатики. За месяц, отводимый на прохождение квеста, участники команды могут самостоятельно изучить дополнительный материал и решить большее количество задач квеста (а следовательно, получить более высокое место в рейтинге команд своей категории). На стене группы квеста в период его проведения будут размещаться подсказки по решению задач.
- **Могут ли принимать участие в квесте обучающиеся из разных образовательных учреждений?**
 - i. Да, даже если это образовательные учреждения разных населенных пунктов. Взаимодействие участников команды может быть дистанционным.
 - ii. Если в команде есть участники разного уровня, категория команды определяется по «старшему» из участников. Например, если в команде есть ученики 7-9 и 10-11 классов, категория команды – «10-11 классы».

Всероссийский дистанционный командный квест
«Вокруг информатики. Антарктида»
(20.03-30.04.2020). Информация для учителей и преподавателей
информатики

Если в команде есть как студенты-информатики, так и студенты других профилей, категория команды – «студенты IT-профилей».

- **Могут ли принимать участие в квесте учителя?**
 - i. Да, при регистрации указывается соответствующая категория («Вне конкурса»). Информация о названии команды и об образовательном учреждении также размещается на сайте ЯГПУ, участники могут получить сертификаты участников, но победители и призеры в этой номинации не выявляются.
- **В команде есть изменения (изменилось название, добавились новые участники, произведена замена и т.д.). Нужно ли заполнять новую заявку?**
 - i. Если в команде есть изменения, пришлите соответствующую информацию на адрес оргкомитета quest.yspu@gmail.com с указанием информации о команде в соответствии со старой заявкой (регион, населенный пункт, образовательное учреждение, название команды), а также информации о характере изменений.
- **Команда не может приступить к выполнению заданий с 20 марта (например, школьники уезжают на каникулы), как в этом случае участвовать в квесте?**
 - i. Команда может принимать участие в квесте на общих основаниях. Общая продолжительность квеста достаточна, чтобы сильные команды успели полностью пройти хотя бы этапы квеста, соответствующие категории команды.
- **Сколько времени занимает прохождение квеста?**
 - i. Квест «Вокруг информатики» – это фактически марафон по решению задач. Общее количество задач достаточно велико. Однако команда при желании может выбрать вариант участия с прохождением только части этапов квеста.
 - ii. Как показывает опыт прошлых лет, сильные команды учащихся 10-11 классов при правильном выборе инструментов и способов решения задач и при правильном распределении работы в команде могут справиться с полным пакетом заданий (все этапы квеста) за несколько дней, включая выходные дни.
 - iii. Команда может выбрать прохождение квеста не «на время», решая задачи в своем темпе в течение всего месяца.
- **Учитываются ли результаты квеста при поступлении в вуз?**
 - i. Квест не входит в перечень олимпиад, за победу в которых можно получить баллы за индивидуальные достижения. Однако участие в квесте само по себе – неплохая тренировка.
 - ii. Организатор квеста (кафедра теории и методики обучения информатике физико-математического факультета ФГБОУ ВО «Ярославский государственный педагогический университет им. К.Д. Ушинского») проводит также Предметную олимпиаду ЯГПУ по информатике и информационным технологиям для обучающихся по программам среднего образования. Согласно Правилам приема в ЯГПУ на 2020 г., победителям

Всероссийский дистанционный командный квест
«Вокруг информатики. Антарктида»
(20.03-30.04.2020). Информация для учителей и преподавателей
информатики

и призерам олимпиады при приеме на обучение по программам бакалавриата ЯГПУ начисляет баллы за индивидуальные достижения:

1. победители предметной олимпиады ЯГПУ им. К. Д. Ушинского по информатике (для профилей Информатика, Математика; Математика, Экономика; Физика, Информатика) – 5 баллов;
2. призеры предметной олимпиады ЯГПУ им. К. Д. Ушинского по информатике (для профилей Информатика, Математика; Математика, Экономика; Физика, Информатика) – 3 балла.

Проведение олимпиады планируется и в дальнейшем.

Более подробную информацию о Предметной олимпиаде можно получить на странице:

http://yspu.org/Предметная_олимпиада_ЯГПУ_по_информатике_и_информационным_технологиям

Информацию о профилях подготовки ЯГПУ – на странице:

http://yspu.org/Физико-математический_факультет:Абитуриентам

Приложение 2. Информация для участников квеста «Вокруг информатики. Антарктида»

Всероссийский дистанционный командный квест «Вокруг информатики. Антарктида» проводится для школьников и студентов всех профилей подготовки Ярославским государственным педагогическим университетом им. К.Д. Ушинского (физико-математический факультет, лаборатория «Образовательные квесты по информатике»).

Начало квеста: 20 марта 2020 года, 14:00 по московскому времени.

Окончание квеста: 30 апреля 2020 года (последний день отправки ответов на квест).

Видео о квесте “Вокруг информатики. Антарктида”:
https://vk.com/quest_fm_f_yspu?w=wall-143177054_491

Миссии квеста

Тема квеста «Вокруг информатики» в 2020 году: «Антарктида».

В квесте четыре этапа.

- **Миссия первого этапа квеста – «Добраться до Антарктиды».** В честь 200-летия открытия Антарктиды русскими мореплавателями Ф.Ф. Беллинсгаузеном и М.П. Лазаревым три корабля совершают кругосветное путешествие, каждый – по своему маршруту (включающему одну из точек на антарктическом побережье). Нужно помочь добраться этим трем кораблям до Антарктиды.
- **Миссия второго этапа – «Помочь восстановить полярную станцию».** Пожары на антарктических станциях – не редкость, и тушить их сложно. Сильнейший ветер, сухой воздух, отсутствие жидкой воды — все это превращает обычный пожар в катастрофу. Вы узнали о пожаре, который недавно произошел на одной из полярных станций; помогите восстановить станцию и организовать доставку на нее необходимых вещей.
- **Миссия третьего этапа – «Спаси пропавших лыжников».** Добраться до Южного полюса или пересечь Антарктиду не всегда просто даже на самолете или гусеничном вездеходе. Путешественники-экстремалы пытаются пересечь Антарктиду на специальных автомобилях или даже на лыжах. Это очень опасное путешествие! Вот и сейчас пять лыжников-экстремалов не вышли на связь. Примите участие в спасательной операции!
- **Миссия четвертого этапа – «Разгадать тайну антарктической лаборатории».** Спасая пропавших лыжников, вы обнаружили загадочную лабораторию, скрытую под снегом. Разгадайте её тайну!

При прохождении каждого этапа вы получаете **секретный код**, который нужно отправить организаторам квеста с помощью онлайн-формы. Этот же код используется в качестве пароля для перехода на следующий этап квеста. Таким образом, если вы пройдете все этапы квеста, вы отправите организаторам четыре кода. Вы можете остановиться на любом из этапов.

Подготовка к квесту

1) Проверяем информацию о команде в списке зарегистрированных команд

Если ваша команда полностью пройдет хотя бы один этап квеста, вы получите сертификат в электронном виде. Если команда будет в числе лидеров в своей категории – она может быть награждена дипломом или грамотой. Проверьте, правильно ли указаны название команды, названия населенного пункта и образовательного учреждения! Сертификаты генерируются автоматически на основании данных из регистрационных форм, и если в названии есть опечатки – лучше исправить их сразу.

2) Проверяем наличие программного обеспечения.

Материалы каждого из этапов квеста – отдельный архив в формате ZIP/RAR.

Для работы с архивами вам потребуется **программа-архиватор**. Если она не установлена на вашем компьютере, вы можете заранее установить архиватор (например, бесплатный 7-ZIP <https://www.7-zip.org/>) или воспользоваться онлайн-сервисами (например, <https://extract.me/ru/>).

3) Тренируемся распаковывать вложенные архивы, защищенные паролями

В каждом этапе квеста – несколько локаций. Задачи каждой локации расположены в архивах, вложенных друг в друга «матрёшкой». Все они, кроме первого, защищены паролями, которые вы узнаете, решая задачи.

Важная информация: на момент, когда вы распаковываете архив, он уже не должен находиться внутри другого архива!

Очень рекомендуем не просто открывать архивы, а распаковывать их в текущую папку (после этого файлы уже не будут находиться внутри архива).

Подробнее см. запись на стене группы квеста:

https://vk.com/quest_fm_fyspu?w=wall-143177054_484

Видеоинструкция по распаковке архивов квеста:

https://vk.com/quest_fm_fyspu?w=wall-143177054_515

Если ранее вы не проходили квесты серии «Вокруг информатики», советуем потренироваться!

- Для понимания принципов распаковки вложенных архивов мы предлагаем вам тренажер: https://yadi.sk/d/740C_fLyPrCS1Q . Задания в тренажере совсем простые, так что у вас не возникнет сомнений, правильный ли пароль вы вводите.
- Мы также подготовили демонстрационную версию квеста: «Знакомство с Антарктидой» (https://yadi.sk/d/GulMz4_IRRbrKw). В ней только три этапа, а на каждом этапе – всего по одной локации. Кроме того, в демо-версии есть

Всероссийский дистанционный командный квест
«Вокруг информатики. Антарктида»
(20.03-30.04.2020). Информация для участников квеста

мини-локация «Инструктаж», на которой вы можете ознакомиться с правилами ввода паролей квеста.

4) Проверяем доступ к подсказкам квеста!

Вся важная информация по квесту будет размещаться на стене его группы: https://vk.com/quest_fmf_yspu.

Если при прохождении квеста у вас возникнут сложности с каким-то из заданий, вы можете **попросить подсказку в специальной** теме в обсуждениях группы. Ответ будет размещен также в группе, где его увидят другие участники.

Вы также можете пользоваться подсказками, которые были размещены на стене группы и в обсуждениях квестов предыдущих лет по запросам других команд.

Советуем вам еще до начала квеста вступить в группу https://vk.com/quest_fmf_yspu, чтобы не пропустить подсказки и другую полезную информацию!

Н а ч а л о к в е с т а

В день начала квеста (20.03.2020, 14:00 по московскому времени) на официальной странице квеста <http://yspu.org/> Квест "Вокруг информатики", 2020 год и на стене группы квеста https://vk.com/quest_fmf_yspu размещается пакет заданий – четыре архива для скачивания, а также ссылки на онлайн-формы отправки ответов.

Вам нужно **самостоятельно скачать пакеты заданий** с указанной страницы.

Если вы планируете пройти все этапы квеста, вам нужно будет скачать 4 пакета задач (Этапы А, В, С, D), а также скопировать четыре ссылки на формы отправки ответов.

Если вы не можете приступить к решению заданий 20.03.3030, вы сможете сделать это позднее. Однако чем быстрее вы решите задачи, тем выше в рейтинге будет ваша команда (по сравнению с другими командами вашей категории, решившими столько же задач).

В архиве каждого этапа квеста есть дополнительные информационные материалы, с которыми можно ознакомиться перед началом решения задач.

П р о х о ж д е н и е к в е с т а

При прохождении квеста вы можете пользоваться любыми программными средами и онлайн-сервисами (не нарушающими законодательства РФ).

Маршрутный лист квеста со списком всех задач:
https://vk.com/quest_fmf_yspu?w=wall-143177054_508

Всероссийский дистанционный командный квест
«Вокруг информатики. Антарктида»
(20.03-30.04.2020). Информация для участников квеста

Сколько дней потребуется на решение всех задач квеста – зависит от уровня команды. Например, сильные команды уровня 10-11 класса могут пройти все локации квеста за несколько дней. Если вы просто хотите пройти весь квест (или выбранные его этапы) до конца, вы можете решать задачи в своем темпе.

Как пройти этап А

Архив первого этапа квеста (этап А) открывается без пароля.

В архиве находятся инструкции, информационные материалы, маршрутный лист со списком задач квеста по локациям, а также три папки с локациями этого этапа: локации А1, А2 и А3. Локации вы можете проходить в любом порядке.

В каждой локации этапа А – по 5 задач. Задачи на каждой локации решаются последовательно. Архивы с задачами вложены друг в друга и защищены паролями, поэтому вы не можете решить пятую задачу локации, не решив предыдущие 4.

Описание структуры локации квеста на примере локации А1:

https://vk.com/doc-143177054_539019157

Файлы с задачами, помимо условия задачи, содержат и сюжетную часть. Для удобства участников, которые проходят квест «на скорость», мы выделили ключевые моменты в тексте **голубым цветом шрифта**, а примечания (примеры формата ввода ответа и т.п.) – серым цветом шрифта.

В папке вместе с файлами задачи есть архив, защищенный паролем.

Решив задачу локации, вы получаете пароль к этому архиву.

Например, ответ задачи А1-1 используется как пароль при распаковке архива с задачей А1-2.

Обратите внимание на **правила ввода пароля**, указанные в конце задачи!

Пароль может вводиться в английской или русской раскладке клавиатуры; с большой или с маленькой буквы; если пароль состоит из нескольких частей, то важен их порядок, а также будут ли эти части разделены пробелами, знаками подчеркивания («_»), запятыми или какими-то иными символами. Некоторые пароли надо вводить в английской раскладке клавиатуры, глядя при этом на русские буквы (например, пароль «Привет» будет при этом выглядеть как «Ghbdtn»).

Распакуйте архив в текущую папку. Помните: на момент распаковки архив уже не должен находиться внутри другого архива (иначе у вас возникнут проблемы с вводом паролей)!

Советуем сразу записать полученный ответ к задаче в **маршрутный лист квеста** (его вы найдете в архиве этапа А).

Всероссийский дистанционный командный квест
«Вокруг информатики. Антарктида»
(20.03-30.04.2020). Информация для участников квеста

Ответ задачи А1-1 (первая задача локации А1) вводится в качестве пароля к архиву А1-2. Ответ задачи А1-2 – в качестве пароля к архиву А1-3, и так далее.

Чтобы пройти локацию квеста полностью, распакуйте всю «матрёшку» из архивов на этой локации до конца и получите ключ.

Чтобы пройти этап А квеста, пройдите все его локации (А1, А2, А3) и воспользуйтесь **инструкцией в папке с материалами этапа** (чтобы узнать, как из полученных ключей собрать итоговый код этапа).

Что делать с этим итоговым кодом?

Во-первых, проверьте правильность кода, распаковав с его помощью **мини-приз** за прохождение этапа. Его вы найдете в папке с локациями.

Во-вторых, отправьте итоговый код нам с помощью **формы отправки ответов** – чтобы мы знали, что этап А командой уже пройден.

Внимание! Не нужно отправлять нам одиночные ответы на задания или ключи локаций! С помощью формы отправки ответов отправляются только итоговые коды каждого этапа (см. маршрутный лист).

Если форма отправки ответов на вашем компьютере не открывается, вы можете послать итоговый код по адресу quest.yspu@gmail.com (Лаборатория «Образовательные квесты по информатике»). Не забудьте, помимо кода и номера этапа, указать населенный пункт, образовательное учреждение и название вашей команды!

В-третьих, используйте итоговый код этапа в качестве пароля, чтобы открыть архив следующего этапа!

Как пройти этапы В, С, D

Принципы прохождения этапов В, С, D те же, что и у этапа А. Но для открытия архива каждого из этих этапов нужен пароль, в качестве которого используется итоговый код предыдущего этапа.

Для открытия архива с вторым этапом квеста (этап В) вам потребуется код, который вы получите, пройдя все локации этапа А. Аналогично, пароль к архиву этапа С вы получите, пройдя все локации этапа В, а к архиву этапа D – пройдя все локации этапа С.

Чем больше номер этапа, тем сложнее его задачи. Количество локаций на этапе может различаться (оно указано в маршрутном листе), а на этапе D различается и количество задач на локациях.

У каждого из этапов – своя форма отправки ответа. Ответы, отправленные с помощью неправильной формы, не засчитываются.

Что делать, если возникли сложности при прохождении квеста?

- Если какая-то из задач вызвала у вас затруднения, вы можете попросить подсказку в специальной теме группы https://vk.com/quest_fmf_yspu (ответ будет размещен в той же теме или на стене группы).
 - Примерный формат просьбы: «Нужна подсказка к задаче А1-3».
 - Вы можете уточнить, какого рода подсказка нужна. Возможно, часть задачи вы уже решили; если для получения подсказки нужно озвучить часть решения, запрос подсказки можно сделать по электронной почте quest.yspu@gmail.com, но подсказка будет размещена в группе квеста.
 - Запрещается просить сообщить ответ к задаче (независимо от того, обращена ли просьба к организаторам, составителям задач или к участникам других команд).
- Через некоторое время после начала квеста на стене группы будут появляться подсказки к некоторым задачам. Не забывайте просматривать стену группы!
- Если у вас возникли технические сложности при прохождении квеста, пишите нам: quest.yspu@gmail.com (лаборатория «Образовательные квесты по информатике» Ярославского государственного педагогического университета – разработчики квеста «Вокруг информатики»).

Окончание квеста

Квест завершается 30.04.2020 (последний день приема ответов на квест).

Возможно, вы решите все задания квеста еще задолго до его окончания. Если в последние дни квеста у вас остались нерешенные задания, отправьте нам (quest.yspu@gmail.com) заполненный маршрутный лист с ответами на задачи, которые ваша команда успела решить. Неверные ответы не засчитываются! Проверка ответов из маршрутного листа выполняется автоматически, поэтому вносите ответы в правильные ячейки листа.

Важно: маршрутный лист от команды принимается только один раз. Поэтому отправлять его надо тогда, когда вы уже завершаете прохождение квеста.

Мы будем рады, если вы отправите нам обратную связь: что понравилось в квесте, что показалось сложным, и т.д.

Получение наград

По окончании квеста организаторами обрабатывается информация из маршрутных листов и составляются рейтинги команд (отдельно для каждой категории команд).

Всероссийский дистанционный командный квест
«Вокруг информатики. Антарктида»
(20.03-30.04.2020). Информация для участников квеста

При составлении итогового рейтинга команд (по категориям) учитывается в первую очередь количество задач, решенных командой; при равном количестве задач более высокое место в рейтинге займут команды, раньше приславшие ответы организаторам.

Рейтинги размещаются на стене группы https://vk.com/quest_fm_f_vspu.

После этого генерируются сертификаты участников для команд, полностью прошедших хотя бы один этап квеста, а также дипломы и грамоты для команд-победителей и призеров.

Сертификаты предоставляются участникам в электронном виде. Дипломы могут быть высланы в «бумажном» виде на почтовый адрес, предоставленный командой (например, на адрес школы или колледжа). Также возможно получение дипломов и грамот в электронном виде (отсканированное изображение).

Следите за объявлениями на стене группы квеста, чтобы не пропустить информацию о итогах квеста и получении наград!

Желаем вам удачи!!!

Лаборатория «Образовательные квесты по информатике» физико-математического факультета Ярославского государственного педагогического университета им. К.Д. Ушинского, quest.yspu@gmail.com