# IT-СЕССИЯ 2024
## Web-квест «Дружба с разницей в 10 лет»

1. **Web-квест «Дружба с разницей в 10 лет»** проводится в соответствии с расписанием в дистанционной форме.

**12 АПРЕЛЯ 2024**

| № | Время | Действия |
|---|---|---|
| 1 | **11:30 – 13:00** | Соревновательная часть – выполнение заданий КВЕСТА |

2. Длительность прохождения КВЕСТА составляет 90 минут, с учётом регистрации и заполнения полей. **КВЕСТ доступен только 12 апреля 2024 года с 11:30 часов местного времени (Иркутское время).**

3. Перед прохождением КВЕСТА необходимо привести рабочее место в порядок, проветрить помещение, приготовить необходимые принадлежности (для прослушивания аудио-фрагментов необходимы наушники или колонки), проверить исправность оборудования, скорость интернет-соединения, обработать оборудование, вымыть руки с мылом.

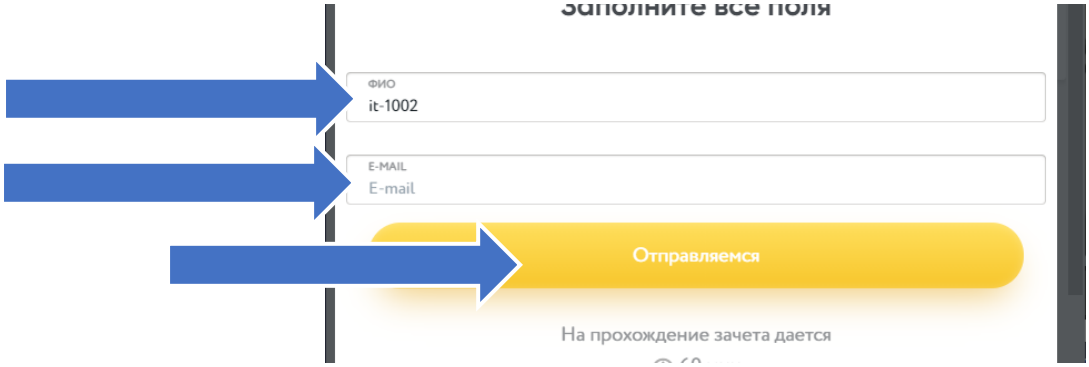
4. При входе **необходимо** указывать свой УНИКАЛЬНЫЙ НОМЕР, который присваивается при общей регистрации участников IT-сессии на сайте, например, **it-1002**. Реальные **Фамилия и Имя** участника **не пишутся** для объективности оценивания и выстраиванию рейтинга участников.

5. Пропуски частей КВЕСТА влияют на статистику получаемых баллов.

6. Для прохождения КВЕСТА необходимо перейти по ссылкам (любой из вариантов), которые будут размещены на странице ИТ-сессии Ресурсного центра https://irkpo.ru/www/content/oirc-it-session и высланы на электронные адреса участников.

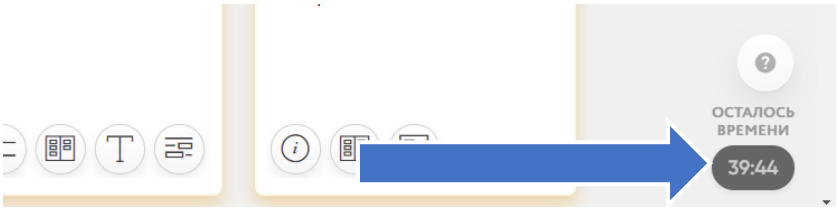
**ГБПОУ ИО «ИРКПО»**
**Координаторы для связи:** Зуева Лариса Николаевна, Бубеева Ольга Петрова
**e-mail:** oirc@irkpo.ru, olgabubeewa687@gmail.com

7. В открывшемся окне в соответствующие поля ввести **УНИКАЛЬНЫЙ НОМЕР, электронный адрес** (указанный **при регистрации**), затем нажать на кнопку <Отправляемся>.

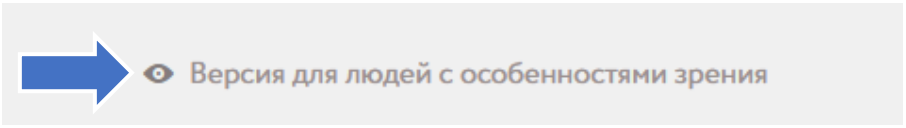



**УНИКАЛЬНЫЙ НОМЕР и ЭЛЕКТРОННЫЙ АДРЕС ДОЛЖНЫ БЫТЬ РЕАЛЬНЫМИ!**

8. После входа в КВЕСТ в правом нижнем углу начнёт работать таймер времени (90 минут, отсчёт в обратном порядке).

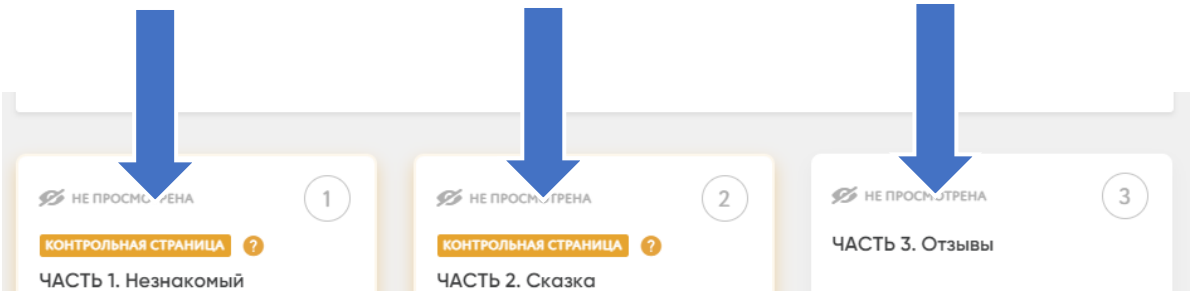



9. Для людей с особенностями зрения, внизу страницы (под кнопками) есть функция перехода в режим комфортной работы



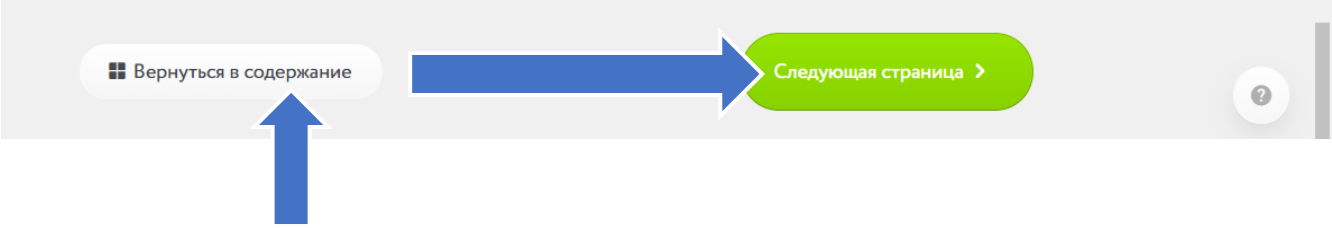

10. КВЕСТ разделён на несколько частей – ЧАСТЬ 1 (страница 1), ЧАСТЬ 2 (страница 2), ЧАСТЬ 3 (страница 3) и т.д. **ОБЯЗАТЕЛЬНЫ ДЛЯ ПРОХОЖДЕНИЯ ВСЕ ЧАСТИ!**

ПРИМЕР,

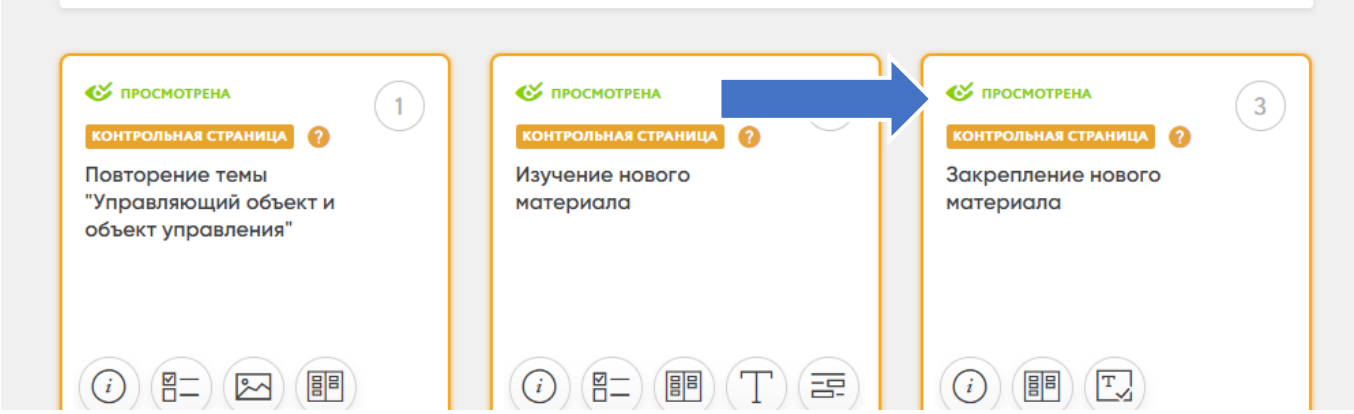


**11.** После выполнений заданий в конце каждого блока получите ключ – **СЛОВО.** В последнем блоке необходимо построить фразу из полученных ключей!

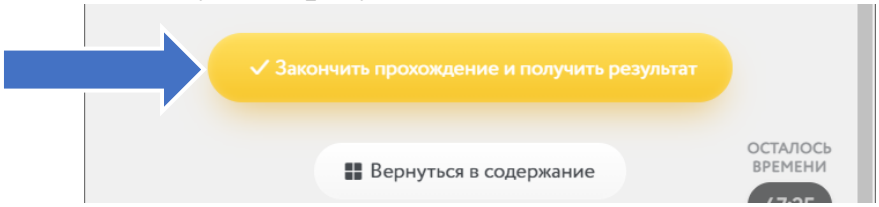
**12.** После выполнения некоторых блоков внизу страницы необходимо нажать на кнопку <**Следующая страница**> **или** <**Вернуться в содержание**>.




При переходе в содержание необходимо отследить выполнение заданий блока (глазок становится активным – зелёного цвета, с пояснением – ПРОСМОТРЕНА)




**13.** После прохождения всех блоков (страниц), нажать кнопку <**Закончить прохождение и получить результат**>.




**ВНИМАНИЕ!**

1. КВЕСТ считается пройденным, когда ВСЕ блоки имеют статус **ПРОСМОТРЕНА.**
2. Во время игры допустимо использование источников.
3. При повторном прохождении КВЕСТА – все результаты участника будут **АННУЛИРОВАНЫ**!

**ЖЕЛАЕМ ВСЕМ УСПЕШНОЙ РАБОТЫ!**