

Общие правила работы в сетевом проекте

Что делаем в проекте?

В проекте есть этапы, на которых размещаются задания-исследования. Часть задания-исследования вам знакома и вы можете её выполнить, а часть задания-исследования вам не знакома, поэтому вам надо недостающие знания или недостающий опыт найти, применить и показать полное решение задания-исследования. Другими словами не всё в задании-исследовании авторы объясняют.

Кроме того,

Проект на ШАНСе - это сотрудничество, а не конкурс:

- любая команда может попросить помощь у другой, пообсуждать с ней проблему;
- команда, получившая помощь, на Доске достижений отмечает в комментариях команду (или команды), которая помогла ей и в чём помогла;
- команды получают баллы за сотрудничество.

Кто может участвовать в проекте?

Для участия в проекте приглашаются учащиеся из **разных классов**, организованные в команды.

В команде могут работать 3 ученика. Из одного класса могут участвовать несколько команд.

У команды обязательно должен быть руководитель, это может быть учитель-предметник или кто-то из родителей.

Регистрация команды участников проекта

Работа в проекте подразумевает командное участие и базируется на google-платформе (google.ru в браузере Google Chrome), поэтому требуется каждой команде завести командный аккаунт: в браузере Chrome наберите google.ru, Enter, справа синяя кнопка ВОЙТИ, enter.

Командный аккаунт - это аккаунт, общий для всех членов команды, каждый из команды должен знать имя пользователя (имя почтового ящика на Gmail.com) и пароль аккаунта (пароль от командной gmail).

При создании командного аккаунта самые первые поля - имя и фамилия, поэтому для команды в поле **ИМЯ** укажите **НАЗВАНИЕ КОМАНДЫ** и **НОМЕР ШКОЛЫ**, а в поле **ФАМИЛИЯ** укажите **НАСЕЛЁННЫЙ ПУНКТ**, где находится школа. Например, Имя - Авторы 177, Фамилия - Казань. Это для большого города, а котором несколько школ, а для села будет так: Имя - Исследователи, Фамилия - Тубылгытау Новошешминский (название села и района).

Командный аккаунт используют все члены команды для выполнения проектных заданий и общения в блоге.

Каждая команда [создает свой командный аккаунт Google](#).

Уважаемые руководители команд, не давайте свои google-аккаунты командам для участия в проекте, пусть они зарегистрируют свой командный аккаунт.

Каждый раз перед началом работы над заданием проекта загрузите свой командный аккаунт в Google Chrome - по командному аккаунту команде предоставляется доступ к некоторым заданиям.

Помощь в проекте

[Подробное описание команд, используемых в проектах](#)

Общение в проекте

Общаемся в комментариях, которые делаем в документах проекта. Удалять комментарий может только автор комментария, т.е. тот, кто первый написал комментарий, этим он демонстрирует, что обсуждаемый вопрос решён.

Общаемся в проекте через блог проекта, его адрес указан внизу каждой страницы на панели меню.

Сетевые сервисы на английском языке

В разных проектах используются те или иные сетевые сервисы для создания интерактивных досок, карт, пазлов и др. Некоторые открываются на английском языке, в этом случае рекомендуем перевести страницу сервиса на русский: правой кнопкой мыши щелчок по чистому месту экрана, выбрать команду Перевести на русский.

Обязательные замечания в проекте ШАНС

Соблюдаем правила русского языка!

Пробелы ставятся только между словами!

В заголовках точки НЕ ставятся!

Всегда указываются авторы и источники.

Точное выполнение задания.

Регистрация в проекте: кому выписывать диплом? Многие команды записались только на ДД. Например, Фиксики в этом году – ничего про них неизвестно.

Названия команд пишем только русскими буквами.

Названия файлов должны отражать суть/содержание файла. Например, я назвала файл Доска достижений, но не Куку.

- 1) Почта обязательно пишется с указанием ТЕМЫ письма.**
- 2) Ответ на письмо пишется по команде Ответить, чтобы все письма, вся**

переписка между авторами была в одном месте.

Общее требование к форматированию текста:

Стандартно (по умолчанию) применяются:

Выравнивание (По ширине).

Шрифт читаемый (Times New Roman, Arial, размер шрифта 14).

Абзацы (1,25).

Списки (нумерованный, маркированный).

Стили (обычный текст, заголовки 1, 2, ...).

Обтекание текстом для картинки.

Источники указываются.

Название команды в имени файла с текстом.