

**Положение  
о третьей городской интерактивной  
метапредметной игре «Детективное агентство-13.Нанотехнологии:  
неизвестное в известном»**

### **I Общие положения**

Одной из задач современной школы является создание условий, оптимальных для развития детской одарённости. Стремительно меняющаяся жизнь ставит перед нами задачу поиска новых подходов в работе с одаренными детьми.

Интерактивная игра для учащихся 9-11 классов предполагает углубление знаний по предметам естественнонаучного цикла и предлагается как одна из форм метапредметного погружения. Она поможет самореализоваться каждому школьнику, а также научиться работать в команде единомышленников.

Третья городская интерактивная игра «Детективное агентство» проводится Управлением образования, Пензенской Лигой Новых Школ и МАОУ многопрофильной гимназией №13 г. Пензы в рамках реализации проекта «Школьная лига РОСНАНО» и посвящена XXII Олимпийским зимним играм.

К участию в игре приглашаются команды школ, заинтересованных во вхождении в «Школьную лигу РОСНАНО», в совершенствовании учебных курсов естественнонаучного профиля, а также курсов «Обучение через предпринимательство», «Живая инновация» и т.д.

Настоящее Положение определяет цели и задачи интерактивной метапредметной игры «Детективное агентство-13», порядок ее организации, проведения, подведения итогов и награждения победителей.

Интерактивная игра для старших школьников является образовательно-развивающей игрой, способствующей формированию основных компетенций, ориентированной на развитие у детей навыков интеллектуально-творческой, исследовательской деятельности.

Участниками интерактивной метапредметной игры «Детективное агентство-13» являются учащиеся 9-11 классов общеобразовательных учреждений города Пензы.

### **II Цели и задачи**

Игра призвана способствовать повышению качества образования в интересах развития личности и ее творческих способностей, воспитанию человека, который может решать нестандартные жизненные или учебные задачи, в том числе не относящиеся к строго определенным областям школьных дисциплин, умению старшеклассника работать в команде.

Основными задачами игры является:

- раскрытие творческих способностей учащихся;
- выявление уровня владения старшими школьниками универсальными учебными действиями, умений их применять в рамках учебных предметов естественнонаучного цикла, а также устанавливать межпредметные связи;
- воспитание у обучающихся чувства ответственности за порученное дело, умения сотрудничать при проведении коллективно-творческих дел;
- расширение круга общения школьников города Пензы.

### **III Организация**

Общее руководство игрой осуществляет оргкомитет, утвержденный приказом Управления образования города Пензы, который создается для подготовки и проведения игры.

В разработке заданий игры принимают участие педагогические работники общеобразовательных учреждений города. Задания проходят обязательную экспертизу на соответствие их целям и задачам, возрастным особенностям участников.

Для оценки результатов создается жюри, в состав которого входят специалисты Управления образования, научно-методического центра г.Пензы, педагогические работники общеобразовательных учреждений города.

### **IV Условия участия**

Для участия в интерактивной игре общеобразовательное учреждение до 20.03 2013 года подаёт заявку в оргкомитет. (Приложение №1).

Общеобразовательное учреждение формирует команду из учащихся 9-11 классов. Основные требования к команде:

- ✓ руководитель команды – 1 учитель;
- ✓ численность – 7 человек;
- ✓ капитан – 1 человек (в том числе)
- ✓ название команды; девиз; эмблема;
- ✓ единая форма (или элемент формы);

Сопровождение учащихся осуществляет руководитель команды.

Участие команды в игре финансируется направляющей организацией, оргвзнос составляет 450 рублей с одного человека (обед, кофе-брейк, грамоты, печатная продукция, призы).

### **V Место и дата проведения игры:**

Место проведения: МАОУ многопрофильная гимназия №13 г.Пензы, (Пр. Строителей, 52-а).

**Игра проводится в 2 этапа (предварительный, основной).**

**Предварительный – до 20 марта 2014г.**

- *предоставить статью для альманаха*
- *представить видеозапись визитной карточки (регламент 5 минут)*

**Лучшие визитные карточки будут представлены на открытии Игры**

**Основной - 10 апреля 2014г.**

**Предварительный этап:**

В рамках деловой игры «Журналист» («Школьная лига Роснано») до 20 марта 2014 года каждой команде необходимо подготовить и сдать статью в электронном виде или несколько статей для издания их в альманахе «Наша новая школа» №3.

Тема статьи: «Моя школа – территория будущих чемпионов спорта», «Моя школа и бизнес», «Моя школа и промышленный туризм», «Моя школа и компания-ментор», «Моя школа и передовые технологии пензенской индустрии», «Моя школа и производство» и т. д.

**Требования к оформлению статьи:**

**Формат:**

1. К публикации принимаются статья объемом не менее и не более 2 страниц текста.
2. Для набора текста следует использовать редактор Microsoft Word для Windows.
3. Параметры редактора: поля по 2см; шрифт Times New Roman, размер – 12; межстрочный интервал – 1,15; выравнивание по ширине; абзацный отступ 1 см; ориентация листа – книжная. Используемые в статье изображения должны быть формата: jpg, gif.

**Название статьи.**

Допустимо использование возможностей стиля **WordArt** .

Фотография, фамилия, имя *автора статьи полностью*;

на следующей строке (шрифт курсив, выравнивание по правому краю) – *учебное заведение(полностью как в Уставе ОУ), класс, город*

**Оформление заголовка.**

Прописными, жирными буквами, выравнивание по центру строки, наличие буквицы

(первая выделенная буква) для привлечения внимания к тексту.

Корректность текста.

-отсутствие орфографических и пунктуационных ошибок,  
-информация точна, проверена носит законченный характер.

Общий дизайн статьи:

Текст может располагаться в колонках(2 или3) или по ширине страницы.

В них допускается фоновая заливка, клипарты, толщина и цвет границ.

Используемые в статье изображения должны быть формата: jpg, gif.

Рисунки , таблицы, схемы должны быть снабжены названиями или подрисуночными подписями. Допускается выполнение схем в стиле **Smart Art**.

Чтобы статья выглядела профессионально ссылки (если есть) должны быть пронумерованы или промаркированы.

### **Основной этап:**

#### **План проведения игры:**

**9.00 – 10.00** – сбор и регистрация участников

**10.00 – 10.15** – торжественное открытие игры

**10.15 – 11.00** – лучшие визитные карточки команд «НАНОШКОЛА - наша новая школа» (до 5 минут) ( победители отборочного этапа)

**11.00 – 11.15** – кофе-брейк

**11.15 – 13.15** – интерактивная игра «Детективные агентства» (проводится по заданиям-кейсам «Нанотехнологии: неизвестное в известном». Предполагает знания технологических процессов в строительстве, медицине.

**13.15 – 13.45** – обед

**13.45 – 15.15** - работа по площадкам:

**I** площадка - представление модели, макета, модель 3D «Социально-ориентированный дизайн: новые идеи для привычных школьных пространств».

**II** площадка – творческая защита заданий кейсов (предполагает видеопрезентацию) (до 5 минут)

**15.30 – 16.00** - подведение итогов, награждение

**16.00 – 16.30** –круглый стол для руководителей команд с целью рефлексии.

**Домашнее задание:** подготовить модель, макет, модель 3D «Социально-ориентированный дизайн: новые идеи для привычных школьных пространств». По результатам домашнего задания команда получает определённое количество баллов, которое будет суммироваться с баллами, набранными командой на основном и предварительном этапах; написать статью в альманах (см. выше)

**VI Подведение итогов и награждение:** Итоги отдельных этапов и всей игры подводятся членами жюри согласно критериям, разработанным оргкомитетом. Победители и лауреаты игры награждаются дипломами и памятными подарками.

