

Актуальность темы наставничества обусловлена тем, что неумение общаться со сверстниками и коллегами, часто является одной из причин неуспешности в обучении и дезадаптации выпускника в социуме, проблем межличностных отношений в учебном и производственном процессах.

Инновационность практики наставничества состоит в том, что на его примере мы предлагаем ускорить и оживить процесс практического усвоения какого-либо жизненного опыта и обучение навыкам правильного взаимодействия (конструктивному диалогу) с людьми в социуме, что и определяет актуальность данной практики. Практика наставничества по направлению «Дети учат детей» осуществляется на базе муниципального автономного общеобразовательного учреждения №5 «Гимназия» с сентября 2016 года в рамках мероприятий Программы развития /модернизации МАОУ №5 «Гимназия» на 2016 -2020 гг.

Школа наставников проектного обучения по направлению «Дети учат детей» как практика в МАОУ №5 «Гимназия» г. Мегиона:

- это эффективный способ решать сложные проблемы отдельных категорий обучающихся;
- это добровольческая практика;
- это движение с целью добиться большего в собственной жизни и будущей профессии (помогая другим, наставники обретают уверенность в своих способностях, оттачивают профессиональные компетенции, формируют новые социальные связи).

На сегодняшний день обучающийся – наставник (игротехник) в МАОУ №5 «Гимназия» - это старшеклассник, который прошел обучение в «Школе наставников проектного обучения», обладающий сформированным комплексом профессиональных и личностных качеств, обладает высокими показателями в обучении, высоким уровнем творческих достижений, прилежен и трудолюбив. Он назначается методистом по организации проектно-исследовательской деятельности по согласованию с администрацией МАОУ №5 «Гимназия» на учебный год. В МАОУ №5 «Гимназия» существует кредо для обучающегося-наставника:

- активно участвовать самому в жизни школьного научного и творческого сообщества, вовлекать единомышленников в полезную общественную работу, в массовые познавательные, воспитательные и социально-значимые мероприятия;
- развивать творческое и аналитическое мышление, быть готовым решать творческие и образовательные задачи;
- показывать положительный пример в обучении и коллективных творческих делах;
- хорошо усвоить правило: если я сегодня знаю и умею мало, то добьюсь того, чтобы завтра знать и уметь больше, постоянно стремиться приобретать новые знания, умения и навыки, профессиональные компетенции;
- добиваться, чтобы ни одного отстающего не было рядом, строго соблюдать дисциплину, беречь имущество школы, бережно относиться к природе и экологии родного края;
- воспитывать в себе лучшие личностные качества: честность, добросовестность, трудолюбие, вежливость, доброту, готовность всегда прийти на помощь своим товарищам, быть правдивым и скромным, не зазнаваться, уважать старших;
- твердо усвоить правила: «Не мое достижение, а наше – коллективное», «Вижу, понимаю, действую», «Один за всех и все за одного»;
- расти патриотом, изучать героическую историю Российской Федерации и многовековую культуру, подвиги старших поколений;
- постоянно участвовать в проектах сетевого взаимодействия с ведомствами РФ, учреждениями образования и культуры города Мегиона;
- каждое коллективное творческое дело (выставка, конкурс, ОДИ, деловая игра) — большое или малое — доводить до конца, укреплять свой коллектив или группу;
- быть дисциплинированным и организованным, постоянно проявлять смекалку и выдумку, четко выполнять временные и постоянные поручения, готовить подопечных в коллективе (группе), как для себя смену, следовать правилу: «Научился сам — научи товарища»;
- не опускать руки от первых неудач;
- добиваться, чтобы все ребята дорожили авторитетом гимназического братства, знали его историю и бережно относились к его традициям и символам.

Деловые и оргдеятельностные игры помогают ускорить и оживить процесс практического усвоения какого-либо жизненного опыта и обучение навыкам правильного взаимодействия

(конструктивного диалога) с людьми в социуме, что и определяет личную значимость данной практики.

Практика наставничества среди гимназистов – это перспективная форма организации образовательного процесса во внеурочной (проектной) деятельности в системе дополнительного образования в МАОУ №5 «Гимназия» г. Мегиона. Дело в том, что в нашей школе обусловлен социальный заказ на наставничество среди обучающихся при организации проектно-исследовательской деятельности. Необходимо обратиться к двум основным документам Правительства Российской Федерации «Концепции долгосрочного социально-экономического развития Российской Федерации на период до 2024 г.» и в «Концепции развития дополнительного образования». Целью государственной политики в области образования, как отмечено в этих документах, является повышение доступности качественного образования в соответствии с требованиями инновационного развития экономики, задачами конкурентоспособности России в глобальном мире и современными потребностями общества. Исходя из поставленной цели, развитие дополнительного образования в Российской Федерации и в нашей школе, в частности, сопровождается присвоением образованию гуманистического характера:

- выявление и воспитание обучающихся-лидеров, волонтеров и патриотов;
- выявление и воспитание «компетентностных лидеров» среди гимназистов-старшекласников;
- творческое развитие и интеллектуальное развитие;
- досуг и предпрофессиональное самоопределение;
- отбор талантов и творческая самореализация;
- профилактика детских правонарушений и ранняя социализация;
- патриотическое воспитание.

Если говорить об игротехниках в «Школе наставников проектного обучения» по направлению «Дети учат детей», как о «компетентностных лидерах», то для начала стоит определить, какие требования по отношению к ним выдвигаются в гимназии:

- Старшекласники - «компетентностные лидеры» во внеурочной (проектной) деятельности в дополнительном образовании выполняют функцию тренеров, тимбилдеров и репетиторов (деловая игра «Отметь День Гимназии в Кидбурге – детском Городе профессий»; интерактивная площадка «Рыжий День»; Фестиваль Дружбы народов «Югру свою боготворю» и др.).
- В реализации детского наставничества «Школы наставников проектного обучения» по направлению «Дети учат детей» в модели этого трека «Творческий тандем» используется технология сотрудничества (деловая игра «Ярмарка профессий»; деловая игра «Инженерные старты», деловая игра «Стартап-идеи», деловая игра «Ярмарка проектов», оргдеятельностная игра «Научное погружение - Реферат»).

В рамках деятельности «Школы наставников проектного обучения» по направлению «Дети учат детей» наставничество осуществляется над всеми школьниками гимназии сразу по нескольким направлениям:

- организация творческих событий - фестивалей и конкурсов, акций и флешмобов: Фестиваль Дружбы народов «Югру свою боготворю», Фестиваль иностранных языков, деловая игра «Отметь День Гимназии в Кидбурге – детском Городе профессий»; интерактивная площадка «Рыжий День»; всероссийская акция - флешмоб «Подними голову «Мы первые»», посвященный первому полету в космос Ю.А. Гагарина, всероссийская акция «Научный субботник», международная акция по проверке научной грамотности «ЛАБА», проект «Тест-Драйв в УрФУ» и др.;
- поддержка детских творческих проектов и продвижение детских коллективов: Школьная конференция проектных работ для обучающихся 5-8-ых классов, Научно-практическая конференция «Шаг в будущее», деловая игра «Инженерные старты», деловая игра «Стартап-идеи», деловая игра «Ярмарка проектов», оргдеятельностная игра «Научное погружение - Реферат» проект ученических инициатив «Диалог цивилизации» и др.;
- реализация образовательных и творческих программ - интерактивных игр, семинаров, мастер-классов, открытых лекториев, встреч с интересными людьми: деловая игра «Мир профессий», деловая игра по профориентации «Брэйн-ринг», кейс-чемпионаты Тюменской области, кейс-чемпионат по решению инженерных задач и др.;
- проведение культурно-досуговых программ - посещение музеев, театров, концертов; организация экскурсий: образовательная сессия «Тобольск – ворота Сибири», «Блистательный Санкт-Петербург: страницы истории и литературы» и др.;

- популяризация ЗОЖ среди школьников гимназии, организация туристических походов и слетов: интерактивная площадка «Экологический слет», деловая игра «Экологическая тропа» и др.;
- проведение образовательных мероприятий и программ, направленных на определение будущей профессии, популяризация профессий среди школьников города: деловая игра «Ярмарка профессий», деловая игра по профориентации «Брэйн-ринг», городская деловая игра «Мир профессий», деловая игра «Инженерная элита», деловая игра «Лидеры» и др.
- организация профильных событий - интерактивных игр, семинаров, мастер-классов, открытых лекториев, встреч с интересными людьми: профильные тематические сессии Образовательного центра «Сириус», профильные сессии Учебно-научной школы ТюмГУ (Гуманитариус, Квадрат Декарта, Идефикс, Квитэссенция, Рацио), профильные лагеря онлайн-школы «Фоксфорд», профильные смены языкового лагеря Челябинской Ассоциации преподавателей «Диалог», образовательные лингвистические сессии УрФУ;
- активизация научно-изобретательской деятельности: Школьная конференция проектных работ для обучающихся 5-8-ых классов, Научно-практическая конференция «Шаг в будущее», деловая игра «Инженерные старты», деловая игра «Стартап-идеи», деловая игра «Ярмарка проектов», оргдеятельностная игра «Научное погружение - Реферат» и др.;

Преимущества мастер-классов, проведение оргдеятельностных и деловых игр были оценены многими опробовавшими их школьниками, старшеклассниками-наставниками, предметниками и родителями. Сочетание пользы с увлекательностью, творчества с командной работой дарят гимназистам именно те яркие незабываемые эмоции, которые каждый мечтает получить от мероприятия. Ведь всем известно, что любую информацию дети лучше всего воспринимают в игровой форме – именно, поэтому интересные мастер-классы, оргдеятельностные и деловые игры становятся идеальной почвой для усвоения новых практических навыков. Среди социально-значимых проектов в рамках трека наставничества «Дети учат детей» следует отметить Совет школьного дела, городской конкурс ученических инициатив «Диалог цивилизации», проект «Лидеры Югры» и др.

Для контроля вовлеченности в программу «Школы наставников проектного обучения» и динамики достижений обучающихся в проектной деятельности в гимназии, методистом по организации ПИР, была разработана система мониторинга, которая включает в себя выявление запроса на участие в работе по организации ПИР, аттестацию школьников и игротехников - наставников, анкетирование среди родителей (законных представителей), обучающихся и педагогов по организации внеурочной (проектной) деятельности, посещение мероприятий, концертных программ, выставок, деловых и оргдеятельностных игр, утверждение нормативных документов – Положений по проведении научно-практических конференций, деловых игр по организации ПИР, составление информационных карт мероприятий по проектной деятельности, циклограмму мероприятий по ПИР, наблюдение и анализ качества организации проектно-исследовательской деятельности. По результатам проведенного анализа вовлеченности гимназистов в практику наставничества можно утверждать, что «Школа наставников проектного обучения» МАОУ №5 «Гимназия» выполняет свою социальную роль, предоставляя качественные образовательные услуги, формируя социально благополучную среду для развития личности гимназистов, их саморазвития, самореализации и социализации по различным векторам наставничества трека «Дети учат детей». Активная работа с партнерами по направлению «Социальное партнерство: Диалог науки и образования» позволила улучшить материально-техническое состояние учебных кабинетов, концертных площадок гимназии, обеспечить конкурсы и праздничные мероприятия, поддержать детские инициативы, простимулировать юных наставников - игротехников (ОАО «Славнефть-МегионНефтегаз», Мегионский политехнический колледж, МЛПУ «Городская больница», Учебно-научная школа ТюмГУ, профильные школы УрФУ, УрГЭУ, ООО «Петербургские каникулы», проектные смены Образовательного Центра «Сириус», образовательные лагеря онлайн-школы «Фоксфорд», языкового центра «Диалог» и др.

Программа «Школы наставников проектного обучения» в МАОУ №5 «Гимназия» по направлению «Дети учат детей» на 2016-2020 у.г.

Цель программы:

Создание условий для совместной проектно-исследовательской деятельности, необходимой для личностного, профессионального и социального самоопределения обучающихся.

Задачи программы:

- развивать навыки проектно-исследовательской работы, умения самостоятельно мыслить, использовать полученные знания на практике как одно из условий развития индивидуальности;
- способствовать повышению личной уверенности у каждого участника проектного обучения, его самореализации и рефлексии;
- развивать у учащихся сознание значимости коллективной работы для получения результата, роли сотрудничества, совместной деятельности по направлению «Дети учат детей» в процессе выполнения творческих заданий; вдохновлять детей на развитие коммуникабельности;
- развивать индивидуальную траекторию развития детей, уровень мотивации, побуждать к поиску уникальных решений в процессе совместной работы по направлению «Дети учат детей»;
- пропагандировать достижения отечественной науки, техники, литературы, искусства;
- создание оптимальных условий для развития и реализации творческих способностей детей;
- формировать единое школьное научное сообщество со своими традициями.

№	Основные направления	Сроки	Ответственные	Прогнозируемый результат
1. Организационная работа «Школы наставников проектного обучения» по направлению «Дети учат детей»				
1.1	Формирование творческих групп старшеклассников – игротехников (наставников) «Школы наставников проектного обучения» по направлению «Дети учат детей» для активизации проектно-исследовательской работы.	В течение года	Методист ПИР Азбаева Г.Ю. Обучающиеся 8-11-х классов	Практическое занятие
1.2	Организация работы творческих проектных мастерских для обучения игротехников-старшеклассников (наставников) для реализации образовательного направления «Школа наставников проектного обучения» трека «Дети учат детей»	В течение года	Методист ПИР Азбаева Г.Ю. Обучающиеся 8-11-х классов	Защита мини-проектов
1.3	Занятие-практикум для творческих групп (старшеклассники-участники+старшеклассники-наставники) по направлению «Дети учат детей» для пропаганды активного участия в работе профориентационных лагерей, профильных школ, образовательных сессий по направлению «Социальное партнерство: Диалог науки и образования»	В течение года	Методист ПИР Азбаева Г.Ю. Обучающиеся 8-11-х классов	Образовательные сессии Проекты Учебно-консультативные сессии
2. Диагностическая работа «Школы наставников проектного обучения» по направлению «Дети учат детей»				
2.1	Выявление наиболее одаренных обучающихся для обучения в роли наставников-игротехников «Школы наставников проектного обучения» в разных областях науки, развитие их творческих возможностей, создание условий для их самоопределения и самореализации.	В течение года	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	База данных
3. Интеллектуальное развитие по направлению практики наставничества «Дети учат детей»				
3.1	Участие в очных командных проектах окружного и федерального уровней (УрФУ, НГУ, ТИУ, УрГЭУ) для обучения старшеклассников в роли	В течение года	Методист ПИР Победители и призеры ПИР Творческая группа	Проект

	игротехников-наставников.			
3.2	Участие в интернет-проектах окружного и федерального уровней (УрФУ, НГУ, ТИУ, УрГЭУ) для обучения старшеклассников в роли игротехников-наставников.	В течение года	Методист ПИР Победители и призеры ПИР Творческая группа	Выявление и поддержка исследователей Проект
3.3	Участие в научно-практических конференциях окружного, регионального и федерального уровней (УрФУ, ТюмГУ, ТИУ, СурГУ, НГУ, СамГУ, ТГУ, НИУ ВШЭ, Образовательный Центр «Сириус») для обучения старшеклассников в роли игротехников-наставников.	В течение года	Методист Победители и призеры ПИР	Выявление и поддержка исследователей Проект
3.4	Участие в образовательных сессиях, работе профильных школ, профориентационных лагерей по теме «Социальное партнерство: Диалог науки и образования» (ТГУ, УрФУ, УрГЭУ, языковой образовательный лагерь «Диалог», ЮФМЛ ХМАО-Югра, НГУ, ТИУ, образовательные лагеря онлайн-школы Фоксфорда, международные кейс-чемпионаты по решению задач) для обучения старшеклассников в роли игротехников-наставников	В течение года	Методист ПИР Обучающиеся 5-11-х классов Победители и призеры ПИР	Образовательные сессии Профильные школы Профориентационный лагерь
3.5	Участие во всероссийских, международных образовательных акциях для трансляции положительного опыта работы старшеклассников в роли игротехников-наставников «Школы наставников проектного обучения»	В течение года	Методист ПИР Обучающиеся 5-11-х классов Победители и призеры ПИР	Школа наставников проектного обучения
3.6	Планирование работы со старшеклассниками - игротехниками (наставниками) в рамках ПИР. Практические занятия с игротехниками - старшеклассниками «Основы библиотечно-библиографической грамотности», «Компьютерный практикум», «Рекомендации по планированию и оформлению работы», «Представление результатов исследовательской деятельности Риторическая отработка выступления».	Сентябрь Май	Методист ПИР	Выявление и поддержка исследователей Проектная работа Практическая работа Индивидуальные консультации
3.7	Оргдеятельностная игра «Научное погружение - Реферат» для обучающихся 10-х профильных классов.	Декабрь	Методист ПИР Обучающиеся 10-х классов Игротехники-наставники-обучающиеся 11-х классов	Выявление и поддержка исследователей Реферат
3.8	Оргдеятельностная игра «Научное	Апрель	Методист ПИР	Выявление и

	погружение - Реферат»»» для обучающихся 9-х предпрофильных классов.		Обучающиеся 10-х классов Игротехники-наставники-обучающиеся 10-х,11-х классов	поддержка исследователей Реферат
3.9	Деловая игра «Инженерные старты», «Стартап-идеи» для решения проектных задач и бизнес-ситуаций для 10-х профильных классов	Февраль	Методист ПИР Учителя-предметники Обучающиеся 10-х классов Игротехники-наставники-обучающиеся 11-х классов	Выявление и поддержка исследователей Проектная работа
3.10	Деловая игра «Кидбург-Детский Город профессий»	Март	Методист ПИР Обучающиеся 5-х классов Игротехники-наставники-обучающиеся 10-11-х классов	Выявление и поддержка исследователей Проектная работа
3.11	Деловая игра «Ярмарка профессий» для обучающихся 8-9-х классов	Апрель	Методист ПИР Обучающиеся 8-9-х классов Игротехники-наставники-обучающиеся 10-11-х классов	Выявление и поддержка исследователей Проектная работа
3.12	Деловая игра «Ярмарка проектов» для обучающихся 5-8-х классов	Сентябрь	Методист ПИР Обучающиеся 5--х классов Игротехники-наставники-обучающиеся 9-11-х классов	Выявление и поддержка исследователей Проектная работа В творческих проектных мастерских
3.13	Проектирование дорожной карты наставничества «Школы наставников проектного обучения» для организации ПИР обучающихся 5-7-х, 8-9-ых, 10-11-х классов	Май	Методист ПИР	Выявление и поддержка юных исследователей, юных ученых
3.14	Подготовка и проведение школьной конференции проектных работ «Первые шаги в Науку» для обучающихся 5-8-х классов с участием игротехников-наставников-обучающихся 9-11-х классов в качестве организаторов мероприятия и членов жюри	Апрель Май	Методист ПИР	Выявление и поддержка юных исследователей, юных ученых
3.15	Подготовка и проведение школьного этапа научно-практической конференции проектно-исследовательских работ «Шаг в будущее» для обучающихся 9-11-х классов в качестве организаторов	Апрель Май	Методист ПИР	Выявление и поддержка исследователей, наставников-игротехников проектного

	мероприятия и членов жюри			обучения
4. Роль семьи в развитии направления практики наставничества «Дети учат детей»				
4.1	Информирование родителей по результатам достижений учащимися определенного уровня образования, развития творческих способностей.	В течение года	Администрация школы, классный руководитель Учителя-предметники Методист	Грамоты, Родительские собрания Праздничные объявления на сайте гимназии
4.2	Поддержка и поощрение родителей юных исследователей	Май	Администрация школы Классный руководитель	Общешкольные родительские собрания Праздничные объявления
4.3	Проведение пресс-конференции для трансляции результатов исследовательских проектов в различного рода конкурсах и конференциях, индивидуальных достижений каждого участника (ученика и наставника) в работе профориентационных образовательных лагерей по направлению «Социальное партнерство: Диалог науки и образования»	В течение года	Администрация школы, классный руководитель Учителя-предметники Методист	Пресс-релиз Родительские собрания Пресс-конференция в СМИ сайт гимназии Совет Гимназии

Дорожная карта реализации трека наставничества «Школы наставников проектного обучения» по направлению «Дети учат детей»

Класс	5	6	7	8	9	10	11
Цель:	1.Пробы совместных возможностей: учебные сессии, профильные школы, образовательные лагеря, исследования, проектная деятельность, социальные практики, образовательные экспедиции, путешествия, олимпиады, образовательные события в рамках прохождения элективных курсов и т.д. 2.Планирование результата выбора дальнейшей деятельности, профессиональное определение.						
Сентябрь	1. Обучение игротехников-наставников в «Школе наставников проектного обучения» 2. Мониторинг запроса для участия в образовательных выездных профильных сессиях (профильные школы, профильные лагеря, экспедиции, экскурсии-путешествия и др.) 3. Деловая игра «Ярмарка проектов» для организации работы творческих проектных мастерских в 5-8-ых классах						
Октябрь	Деловая игра «Кидбург-Детский город профессий» 5-е классы, 8-11-е классы		Выездные практики 6-11 классы: 1. Научная сессия старшекласников Округа, ЮФМЛ ЮНИИ и ИТ. 2. Осенняя профильная сессия «Идефикс» Учебно-научной школы по иностранным языкам и праву ТюмГУ. 3. Осенняя профильная сессия по гуманитарным и лингвистическим дисциплинам УрФУ. 4. Образовательная сессия-путешествие «Тобольск – ворота Сибири». 5. Учебно-консультационная сессия Учебно-научной школы «УрГЭУ-территория успеха», «Вместе с УрГЭУ». 6. Образовательная сессия-путешествие				

		«Блистательный Санкт-Петербург: страницы истории и литературы».
Ноябрь	Школьные практики 8-11 классы: 1. Учебная сессия по естественно-научным дисциплинам СурГПУ. 2. Учебная сессия по социально-гуманитарным дисциплинам УрФУ. 3. Деловая игра «Экологическая тропа».	
Декабрь	Школьные практики 10-11 классы: ОДИ «Научное погружение – «Реферат»» в 10 –х классах	
Январь	Выездные практики 5-11 класс: 1. Зимняя профильная сессия «Квадрат Декарта» Учебно-научной школы по математике и физике ТюмГУ. 2. Зимняя образовательная сессия «Диалог» Челябинской общественной организации «Ассоциация преподавателей ВУЗов».	
Февраль	Школьные практики 10 -11 класс: 1. Деловая игра «Инженерные старты». 2. Деловая игра «Стартап-идеи». 3. Деловая игра «Ярмарка профессий». 4. Профильная сессия по направлению «Нефтегазовое дело» РГУ нефти и газа им. И.М. Губкина	
Март	Выездные практики 5-11 класс: 1. Весенняя профильная сессия «Гуманитариус» Учебно-научной школы по русскому языку, литературе, истории и обществознанию ТюмГУ. 2. Весенняя профильная сессия по русской и зарубежной литературе, германской филологии УрФУ. 3. Образовательная сессия-путешествие «Блистательный Санкт-Петербург: страницы истории и литературы». 4. Образовательная сессия-путешествие «Тобольск-ворота Сибири». 5. Профильная сессия «Инженерная компетентность», «Кванториум». Школьные практики 5-11 класс: 1. Учебная сессия по экономическим дисциплинам УрФУ.	
Апрель	Выездные практики 5-11 класс: 1. Профильная сессия по направлению «Нефтегазовое дело» РГУ нефти и газа им. И.М. Губкина. Школьные практики 5-11 класс: 1. ОДИ «Научное погружение – «Реферат»» в 9-ых классах. 2. Радуга проектов в 5-8-ых классах – предзащитная проектная сессия. 3. Проектная сессия для 8-11-х классов «От вопроса к исследованию». 4. Деловая игра «Ярмарка профессий» в 8-9-ых классах.	
Май	Школьные практики 5-11 класс: 1. Проектная сессия: НПК «Шаг в будущее», школьная конференция «Первые шаги в Науку».	
Июнь	Выездные практики 5-11 класс: 1. Летняя профильная сессия «Квинтэссенция» Учебно-научной школы биологии, экологии, химии, географии, по информатике и робототехнике «Рацио» ТюмГУ. 2. Летняя профильная школа по математике, физике, информатике ЮФМЛ ЮНИИиИТ. 3. Летняя профильная школа по математике, физике, информатике и химии СУНЦ НГУ.	

Циклограмма мероприятий к плану работы по организации проектно-исследовательской деятельности «Школы наставников проектного обучения» в МАОУ №5 «Гимназия» по направлению «Дети учат детей» на 20__-20__ уч.г.

Сентябрь

Направления в работе	Мероприятия	Сроки	Ответственный	Участники	Итоговый документ
1. Работа с педагогическими кадрами	Практическое занятие «Организация форм работы в творческих проектных мастерских в 5-8-х классах. Формирование творческих групп учителей и обучающихся по ПИР»	04.09.	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Учителя-предметники 5-8-е классы	Отчёт
	Подготовка материалов для участия в муниципальном этапе научно-практической конференции «Шаг в будущее»	сентябрь-октябрь	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Учителя профильных предметов Руководители ПИР	Заявка Материалы конференции в бумажном и электронном виде Отчёт
	Практикум «Презентация форм работы в творческих проектных мастерских для обучающихся 5-8-ых классов»	20.09.	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Учителя-предметники 5-8-е классы	Протокол
	Проектирование деловой игры для 5-8-х классов «Ярмарка проектов»	21.09.	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Учителя-предметники Игротехники–обучающиеся 9-11-х классов	Отчет
	Индивидуальные консультации по теме «Организация работы в творческих проектных мастерских в 5-8-х классах. Формирование творческих групп учителей и обучающихся по ПИР»	сентябрь	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Учителя-предметники 5-8-е классы	Отчет
2. Работа с обучающимися	Формирование творческих групп обучающихся для участия в научных сессиях (образовательные лагеря, профильные школы) по направлению «Социальное партнерство: Диалог науки и образования»	начало сентября	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Обучающиеся 7-11-е классы	Отчет

	Деловая игра для 5-8-х классов «Ярмарка проектов»	28.09. 29.09.	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Учителя-предметники Игротехники–обучающиеся 9-11-х классов	Отчет
	Подготовка материалов для участия в муниципальном этапе научно- практической конференции «Шаг в будущее»	сентябрь- октябрь	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Победители и призеры школьного этапа НПК	Заявка Материалы конференции в бумажном и электронном виде
	Подготовка материалов для участия в осенней образовательной сессии Учебно-научной школы ТюмГУ «Идефикс»	сентябрь- октябрь	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Победители и призеры муниципального этапа ВОШ по иностранным языкам, экономике и праву	Заявка и материалы в электронном виде
	Организационное совещание для участия во Всероссийской заочной конференции «Россия. Мир. Мы», научных конкурсах и конференциях для детей и молодёжи «Инновация»	сентябрь- октябрь	Азбаева Г.Ю.	Победители и призеры школьного этапа НПК	Материалы в электронном виде
	Организационное совещание для участия в заочной школе ТюмГУ	сентябрь- октябрь	Азбаева Г.Ю.	Обучающиеся 8-11-е классы	Материалы в электронном виде

Октябрь

Направления в работе	Мероприятия	Сроки	Ответственный	Участники	Итоговый документ
1. Работа с педагогическими кадрами	Участие в муниципальном этапе научно-практической конференции «Шаг в будущее»	22.10. 25.10.	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Руководители ПИР	Заявка Отчет
	Практическое занятие с педагогами 8-10-х классов в рамках проектной деятельности «Оргдеятельностная игра как способ организации коллективной мыследеятельности»	02.10.	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Учителя-предметники 8-10-х классов	Протокол
	Организационное совещание по участию в проектах «Интеллектуально-творческий потенциал России», научных конкурсах и конференциях для детей и молодёжи «Инновация»	02.10.	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Учителя-предметники 5-11-е классы	Отчет

	Участие учителей географии и экологии в Образовательном Форуме ТюмГУ по организации ПИР	07.10.	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Учителя-географии	Отчет
	Установочный доклад для учителей-наставников по теме «Проведение деловой профориентационной игры «Проведи День Гимназии в КидБурге–Детском Городе профессий». Конструирование деловой игры по профориентации «Кидбург-Детский Город профессий»	12.10. 18.10.	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Игротехники-обучающиеся 9-11-х классов	Информационная карта Отчет
2. Работа с обучающимися	Участие в муниципальном этапе научно-практической конференции «Шаг в будущее»	22.10. 25.10.	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Победители и призеры школьного этапа НПК, руководители проектных работ	Отчет
	Организационное совещание по участию в проектах «Интеллектуально-творческий потенциал России», научных конкурсах и конференциях для детей и молодёжи «Инновация»	октябрь	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Обучающиеся 5-10-х классов	Отчет
	Очное участие в осенней образовательной сессии Учебно-научной школы ТюмГУ «Идефикс»	26.10. 05.11.	Азбаева Г.Ю., сопровождающий педагог	Победители и призеры муниципального этапа ВОШ по иностранным языкам, экономике и праву	Заявка Отчет Дневник сессии
	Заочное участие во Всероссийской акции «Мы – первые», посвященной запуску первого ИСЗ	04.10.	Методист ПИР Азбаева Г.Ю. Педагог-организатор Беца И.С.	Творческая группа обучающихся 5-11-х классов Обучающиеся начальных классов	Фотоотчет Видеотчет
	Заочное участие во Всероссийском инженерном конкурсе «Спутник» (1 этап)	октябрь-декабрь	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Победители и призеры школьного, муниципального этапов НПК	Онлайн-заявка Материалы конкурса в электронном виде

	Установочный доклад для игротехников по теме «Проведение деловой профориентационной игры «Проведи День Гимназии в КидБурге–Детском Городе профессий»	18.10.	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Игротехники- обучающиеся 9-11-х классов	Информационная карта Отчет
	Деловая профориентационная игра «КидБург» - Детский Город профессий»	19 октября	Азбаева Г.Ю., Игротехники 10-11-х классов	Обучающиеся 5-х классов	Отчет

Ноябрь

Направления в работе	Мероприятия	Сроки	Ответственный	Участники	Итоговый документ
1. Работа с учителями	Подготовка к участию в региональном этапе научно-практической конференции «Шаг в будущее»	ноябрь	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Руководители проектных работ	Заявка Материалы конференции в бумажном и электронном виде Отчёт
2. Работа с обучающимися	Участие в региональном этапе научно-практической конференции «Шаг в будущее»	07.12.	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Победители муниципального этапа НПК	Заявка Материалы конференции в бумажном и электронном виде
	Участие в XV Научной сессии старшеклассников ХМАО-Югры по математике и физике	29.10. 01.11.	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Победители и призеры муниципального этапа ВОШ по математике, физике	Заявка Отчет Дневник сессии
	Подготовка материалов для участия в зимней образовательной сессии Учебно-научной школы ТюмГУ «Квадрат Декарта»	ноябрь	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Победители и призеры муниципального этапа ВОШ по математике, физике	Заявка Материалы электронном виде
	Участие в интеллектуальных мероприятиях на Всероссийском портале «Одаренные дети» (интеллектуальный марафон «Вам слово!», школа «ПатриУм»)	ноябрь	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Обучающиеся 9-11-х классов	Отчет

	Участие в интеллектуальных мероприятиях по направлению «Личностное развитие» Российского Движения Школьников	ноябрь	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Обучающиеся 5-11-х классов	Отчет
	Осенняя образовательная сессия – путешествие «Ворота Сибири»	01.11. 07.11.	классные руководители 6а,7б классов	Обучающиеся 6,7-х классов	Отчет Дневник сессии

Декабрь

Направления в работе	Мероприятия	Сроки	Ответственный	Участники	Итоговый документ
1. Работа с учителями	Установочный доклад для наставников-игротехников по теме «Проведение оргдеятельностной игры «Научное погружение «Реферат»» для обучающихся 10м, 10г классов – мастер-класс проведения ОДИ	01.12. 06.12.	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Учителя-предметники – игротехники, обучающиеся 11-х классов	Информационная карта Памятка для игротехников
	Практический семинар «Современные технологии в проектной деятельности учителя-предметника в целях реализации системно-деятельностного подхода в рамках ФГОС ООО»	декабрь	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Учителя-предметники 5-7-х классов	Протокол
2. Работа с обучающимися	Оргдеятельностная игра «Научное погружение «Реферат»» для обучающихся 10м, 10г классов	08.12. 10.12.	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Учителя-предметники – игротехники, игротехники-обучающиеся 11-х классов	Отчёт Публичная защита работ
	Заочное участие во Всероссийской заочной конференции «Россия. Мир. Мы», научных конкурсах и конференциях для детей и молодёжи «Инновация», «Интеграция»	декабрь	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Победители и призеры школьного, муниципального этапов НПК	Онлайн-заявка Материалы конференции в электронном виде
	Заочное участие во Всероссийском инженерном конкурсе «Спутник» по решению проектных задач (2 этап)	декабрь	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Победители и призеры школьного, муниципального этапов НПК	Онлайн-заявка Материалы конференции в электронном виде

	Заочное участие в Конкурсе исследовательских и проектных работ школьников «Высший пилотаж» на базе Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики»	декабрь	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Победители и призеры школьного, муниципального этапов НПК	Онлайн-заявка Материалы конференции в электронном виде
	Подготовка материалов для очного участия в зимней образовательной сессии Учебно-научной школы ТюмГУ «Квадрат Декарта»	декабрь	Методист ПИР Азбаева Г.Ю., сопровождающий педагог	Победители и призеры муниципального этапа ВОШ по математике, физике, сопровождающий педагог	Заявка Материалы в электронном виде

Январь

Направления в работе	Мероприятия	Сроки	Ответственный	Участники	Итоговый документ
1. Работа с педагогическими кадрами	Семинарское занятие «Проектирование дорожной карты проекта»	18.01.	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Методист Учителя-предметники 5-8-х классов Учителя-предметники профильного обучения	Отчет
	Индивидуальные консультации по проектированию дорожной карты проекта	в течение месяца			
	Конструирование и проектирование деловой игры «Мир профессий»	25.01.	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Классные руководители 9-х классов Игротехники-обучающиеся 10,11-х классов Студенты профильных ВУЗов Работники предприятия	Информационная карта Отчет
2. Работа с обучающимися	Очное участие в зимней образовательной сессии Учебно-научной школы ТюмГУ «Квадрат Декарта»	04.01. 14.01.	Методист ПИР Азбаева Г.Ю., сопровождающий педагог	Победители и призеры муниципального этапа ВОШ по математике, физике, сопровождающий педагог	Заявка, Отчет Дневник сессии

	Очное участие в образовательном лингвистическом проекте языкового лагеря «Диалог» Челябинской Ассоциации преподавателей	03.01. 10.01.	Методист ПИР Азбаева Г.Ю., педагоги иностраных языков	Обучающиеся 4-10-х классов	Заявка Отчет Дневник сессии
	Подготовка материалов для заочного участия во Всероссийских конкурсных мероприятиях Национальной системы «Интеграция», научных конкурсах и конференциях для детей и молодёжи «Инновация»	январь	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Победители и призеры школьного, муниципального этапов НПК	Онлайн-заявка, Материалы конференции в электронном виде Отчет
	Установочный доклад для игротехников по теме «Проведение деловой игры «Мир профессий»», конструирование деловой игры	25.01.	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Игротехники- обучающиеся 10,11-х классов Участники – обучающиеся 9-ых классов Специалисты предприятий- выпускники гимназии	Информационная карта Памятка для игротехников

Февраль

Направления в работе	Мероприятия	Сроки	Ответственный	Участники	Итоговый документ
1. Работа с педагогическими кадрами	Круглый стол с педагогами 5-11-х классов в рамках проектной деятельности «Системно-деятельностный подход как основа реализации ПИР обучающихся»	28.02.	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Учителя-предметники 5-11-х классов	Протокол
	Практические занятия по участию в цикле открытых дистанционных занятий и мастер-классов в рамках Открытого университетского класса ТГУ по направлениям: «Экспериментальная часть исследования, экспертиза и критерии оценки исследовательских работ», «Поиск ресурсов для проектов и экспертная оценка проектов	февраль	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Учителя-предметники 5-11-х классов	Отчет

	на конкурсах»				
	Проектирование деловых игр для 10-х классов «Инженерные старты» и «Стартап-идеи»	01.02.	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	учителя профильных предметов	Информационная карта
2. Работа с обучающимися	Деловая игра «Инженерные старты»	09.02.	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Обучающиеся 10м класса	Публичная презентация проектных решений Отчёт
	Деловая игра «Стартап-идеи»	09.02.	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Обучающиеся 10г класса	Публичная презентация проектных решений Отчёт
	Заочное участие в проектах компании «Сименс», «Надежная смена», конкурсах проектных и исследовательских работ «Высший пилотаж» Фонда «Талант и успех»	февраль	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Победители и призеры школьного, муниципального этапов НПК	Онлайн-заявка Приказ Материалы конференции в электронном виде Отчет
	Участие в зональном и региональном этапах Всероссийского конкурса научно-технологических проектов Образовательного центра «Сириус – Сочи» (инженерная компетентностная олимпиада школьников ХМАО-Югры)	март	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Ученики 8-х, 10-х классов	Приказ Материалы конференции в электронном виде Отчет
	Цикл практических занятий для обучающихся 5-8,10-х классов по темам «Почему делать проекты и исследования сегодня перспективно?», «Актуальность и значимость исследования», Основные этапы проектной и исследовательской деятельности», «Актуальность проекта»	февраль	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Обучающиеся 5-8-х,10- х классов	Отчет
	Участие в Международной акции по проверке научной грамотности «Международная Лаборатория – ЛАБА»	09.02.	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Обучающиеся 7- 11-х классов	Онлайн-регистрация Приказ Отчет

	Подготовка материалов для участия в весенней образовательной сессии Учебно-научной школы ТюмГУ «Гуманитариус»	февраль	Методист ПИР Азбаева Г.Ю., сопровождающий педагог	Победители и призеры муниципального этапа ВОШ по русскому языку, литературе, истории, обществознанию	Заявка, Материалы в электронном виде
	Заочное и очное участие в VI Чемпионате Тюменской области по решению кейсов «TyumenCaseSchool»	февраль	Методист ПИР Азбаева Г.Ю., сопровождающий педагог	Обучающиеся 11-х класса	Заявка, Материалы в электронном виде
	Заочное и очное участие в Международном Чемпионате по решению кейсов «Школьная Лига» ТИУ	февраль	Методист ПИР Азбаева Г.Ю., сопровождающий педагог	Обучающиеся 10-х класса	Заявка, Материалы в электронном виде
	Деловая игра «Мир профессий»	08.02.	Азбаева Г.Ю. игротехники – обучающиеся 10,11-ых классов	Ученики 9-ых классов	Приказ Отчет Публичная защита презентаций работ

Март

Направления в работе	Мероприятия	Сроки	Ответственный	Участники	Итоговый документ
1. Работа с педагогическими кадрами	Участие в цикле открытых дистанционных занятий и мастер-классов в рамках Открытого университетского класса ТГУ по направлениям: «Структура оформления проектной работы», «Структура и требования к оформлению исследовательской работы»	март	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Учителя-предметники 5-11-х классов	Отчет
	Индивидуальные консультации по проектированию дорожной карты проекта	в течение месяца	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Методист Учителя-предметники 5-8-х классов Учителя-предметники профильного обучения	Отчет
2. Работа с обучающимися	Очное участие в весенней образовательной сессии Учебно-научной школы ТюмГУ «Гуманитариус»	22.03. 01.04.	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Победители и призеры муниципального этапа ВОШ по русскому	Заявка Отчет Дневник сессии

				языку, литературе, истории, обществознанию	
	Очное участие в весенней образовательной сессии по германской филологии, русской и зарубежной литературе на базе УрФУ	23.03. 30.03.	Методист ПИР Азбаева Г.Ю. Сопровождающие педагоги	Обучающиеся 8-10-х классов	Заявка Отчет Дневник сессии
	Заочное участие в региональном фестивале творческих и исследовательских работ «Пространство. Моя территория»	март	Азбаева Г.Ю. Башинская В.А.	Новоселова Е.В. ученики 5-х,10-11-х классов	Сопроводительное письмо Приказ
	Участие в региональном этапе Всероссийского конкурса молодежных авторских проектов «Моя страна-моя Россия»	март	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Ученики 11-х классов	Приказ Отчет
	Заочное участие в проектах «Интеллектуально-творческий потенциал России», Конкурсах проектных и исследовательских работ Образовательного центра «Сириус»	март	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Победители и призеры школьного, муниципального этапов НПК	Приказ Материалы конференции в электронном виде Отчет
	Участие в дистанционном этапе VI Всероссийской научно-инновационной конференции школьников «Открой в себе ученого»	февраль- март	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Ученики 5-11-х классов	Приказ Материалы конференции в электронном виде Отчет
	Весенняя образовательная сессия-путешествие «Блистательный Санкт-Петербург-страницы истории и литературы»	19.03. 29.03.	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Обучающиеся 8-11-х классов	Фотоотчет Дневник сессии

Апрель

Направления в работе	Мероприятия	Сроки	Ответственный	Участники	Итоговый документ
1. Работа с педагогическими кадрами	Теоретический семинар для учителей и обучающихся «Основы библиотечно-библиографической грамотности для исследователя»	05.04.	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Методист Учителя-предметники 5-8-х классов Учителя-предметники профильного обучения	Отчет

	Подготовка материалов для участия в Открытой городской учебно-практической конференции «Мы в ответе за Землю»	апрель	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Башинская В.А., Богомолова И.Р.	Материалы конференции в электронном и печатном виде
	Школьный этап научно-практической конференции «Шаг в будущее» - предзащита на кафедрах	29.04. 30.04.	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Руководители проектных работ	Отчет
	Мастер-класс для игротехников по теме «Проведение оргдеятельностной игры «Научное погружение «Реферат»»	06.04.	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Классные руководители – игротехники, обучающиеся 10,11-х классов	Информационная карта Памятка для игротехников
2. Работа с обучающимися	Очное участие в Открытой городской учебно-практической конференции «Мы в ответе за Землю»	апрель	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Башинская В.А., Богомолова И.Р.	Сопроводительное письмо, приказ
	Участие в зональном и региональном этапах Всероссийского конкурса проектных и исследовательских работ Образовательного центра «Сириус – Сочи» (инженерная компетентностная олимпиада школьников ХМАО-Югры)	апрель	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Ученики 8-10-х классов	Приказ Отчет
	Участие в очном этапе VI Всероссийской научно-инновационной конференции школьников «Открой в себе ученого»	апрель	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Ученики 7-11-х классов	Заявка Приказ Отчет
	Участие в Конкурсе проектных, исследовательских и творческих работ Национального исследовательского Томского государственного университета	апрель	Учителя-предметники Азбаева Г.Ю.	Ученики 5-х-11-х классов	Приказ Отчет
	Установочный доклад для игротехников по теме «Проведение оргдеятельностной игры «Научное погружение «Реферат»». Информационная карта мероприятия	06.04.	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Классные руководители – игротехники, обучающиеся 10,11-х классов	Информационная карта Памятка для игротехников
	Оргдеятельностная игра «Реферат» - Научное погружение»	12.04. 13.04.	Азбаева Г.Ю. игротехники – обучающиеся 10,11-ых классов	Ученики 9-ых классов	Приказ Отчет Публичная защита работ

	Обучающие теоретические семинары по ПИР для обучающихся: «Структура и требования к оформлению исследовательской работы», «Правила эффективной защиты и презентации проектной работы»	19.04. 26.04.	Методист ПИР Азбаева Г.Ю. Победители и призеры НПК «Шаг в будущее»- 2017	Ученики 10-х классов	Отчет
	Предзащита проектно-исследовательских работ на кафедрах	24.04. 25.04.	Учителя-предметники Азбаева Г.Ю.	Ученики 10 х-б, 10 ф-м, 10 с-г классов	Приказ Отчет
	Школьный этап научно-практической конференции «Шаг в будущее»	29.04. 30.04.	Методист ПИР Азбаева Г.Ю. Учителя-предметники 7-10-х классов	Ученики 7-10-ых классов	Приказ Заявка Материалы конференции в бумажном и электронном виде Отчет

Май

Направления в работе	Мероприятия	Сроки	Ответственный	Участники	Итоговый документ
1. Работа с педагогическими кадрами	Творческий диалог в рамках круглого стола по анализу работы творческих проектных мастерских «Проектная деятельность обучающихся в условиях реализации ФГОС: наши успехи и неудачи»	29.05.	Азбаева Г.Ю. учителя-предметники	Учителя-предметники 5-7-ых классов	Приказ Отчет
	Формирование творческих групп обучающихся для участия в работе профориентационных лагерей, профильных школ, образовательных сессий по направлению «Социальное партнерство: Диалог науки и образования»	май июнь	Азбаева Г.Ю. учителя-предметники	Ученики 7-10-х классов	Отчет
	Совещание для педагогов по анализу участия обучающихся в очных и дистанционных научно-практических конференциях, интеллектуальных и творческих проектах, образовательных и научных акциях по реализации ПИР	конец мая	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Учителя-предметники	Аналитический отчет

	Практическое занятие «Проектирование рабочей программы внеурочной проектной деятельности в соответствии с требованиями ФГОС ООО»	конец мая	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Учителя-предметники 5-8-е классы	Протокол
	Мониторинг результативности работы по ПИР	конец мая начало июня	Азбаева Г.Ю.	Учителя-предметники	Анализ работы ПИР
2. Работа с обучающимися	Подготовка материалов для участия в летней образовательной сессии Учебно-научной школы ТюмГУ «Квинтэссенция» и «Рацио»	май июнь	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Победители и призеры муниципального этапа ВОШ по биологии, географии, химии, экологии, информатике и программированию	Заявка, Материалы в электронном виде
	Очное участие в летней образовательной сессии Учебно-научной школы ТюмГУ «Квинтэссенция» и «Рацио»	21.06. 01.07. 03.07. 13.07.	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Победители и призеры муниципального этапа ВОШ по биологии, географии, химии, экологии, информатике и программированию	Заявка, Материалы в электронном виде Дневник сессии
	Подготовка материалов для участия в работе Летней очной физико-математической школы на базе ЮФМЛ ХМАО-Югры по математике, информатике и физике	май июнь	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Победители и призеры муниципального этапа ВОШ по математике, физике, информатике	Заявка
	Очное участие в работе Летней очной физико-математической школы на базе ЮФМЛ ХМАО-Югры по математике, информатике и физике	май июнь	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Победители и призеры муниципального этапа ВОШ по математике, физике, информатике	Приказ Отчет Дневник сессии
	Участие в заключительном этапе Всероссийского конкурса проектных и исследовательских работ Образовательного центра «Сириус – Сочи» (инженерная компетентностная олимпиада школьников ХМАО-Югры)	май июнь	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Ученики 8-х-10-х классов	Приказ Отчет

	Предзащита проектно-исследовательских работ в творческих проектных мастерских	10.05. 11.05.	Азбаева Г.Ю. Учителя-предметники 5-8-ых классов	Ученики 5-7-х классов	Приказ Отчет
	Школьная конференция проектно-исследовательских работ для обучающихся 5-7-х классов «Первые шаги в Науку»	18.05. 20.05.	Азбаева Г.Ю. Учителя-предметники 5-8-ых классов	Ученики 5-7-х классов	Приказ Отчет
	Заочное участие в проектах «Интеллектуально-творческий потенциал России»	май	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Ученики 10, 11-ых классов	Приказ Материалы в электронном виде Отчет
	Заочное и очное участие в XVII Межрегиональной студенческой научно-практической конференции «Инновационные процессы в науке и технике XXI века» на базе ТИУ	май	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Ученики 10, 11-ых классов	Приказ Материалы в электронном виде Отчет
	Заочное и очное участие в образовательных и творческих проектах и конкурсах по плану	В течение четверти	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Победители и призеры школьного, муниципального этапов НПК	Заявка, Материалы в электронном виде
3. Работа с родителями	Трансляция результатов проектно-исследовательских работ, индивидуальных достижений каждого участника (ученика и педагога), практики участия в работе профориентационных образовательных лагерей по направлению «Социальное партнерство: Диалог науки и образования»	Итоговые родительские собрания Совет Гимназии	Методист ПИР Азбаева Г.Ю.	Родители творческой группы обучающихся по реализации ПИР	Пресс-релиз фотоотчет на сайте гимназии

**Практика наставничества по направлению «Дети учат детей»:
Организационно-деятельностная игра «Научное погружение – Реферат»,
посвященная Международному Дню Космонавтики и авиации в честь первого полета Ю.А.
Гагарина в космос «Подними голову! Мы первые!»**

1. Общие положения

1.1. Оргдеятельностная игра «Научное погружение - реферат», посвященная 55-годовщине первого полета в космос Ю.А. Гагарина «Подними голову! Мы - первые! (далее ОДИ) – одна из ключевых форм образовательной работы Гимназии по организации и совершенствованию проектно-исследовательской деятельности обучающихся в учебном сотрудничестве, развитию универсальных учебных действий, навыков командной работы, личностного и профессионального потенциала.

1.2. ОДИ «Научное погружение - реферат» предполагает предварительный выбор обучающимся интересующей проблемы из области изучения космоса, космонавтики, астрономии и космологии, ее глубокое изучение, изложение результатов и выводов.

1.3. ОДИ «Научное погружение - реферат» позволяет выявить и раскрыть интересы и склонности старшеклассников к научному поиску, сформировать интеллектуальную среду, стимулирующую творческую активность школьников, развивать активную гражданскую позицию.

1.4. Реферат (с лат. - сообщать, доказывать) - краткое письменное изложение сущности какой-либо проблемы, результатов учебно-исследовательской деятельности. Реферат имеет регламентированную структуру, содержание и оформление. Учебный реферат – это новый авторский текст.

1.5. Реферат выполняется под руководством игротехников-старшеклассников (наставников) Гимназии – членов «школы наставников проектного обучения». Ребята-наставники проектного обучения, как правило, победители и призеры научно-практических конференций муниципального и регионального уровней. Экспертная комиссия ОДИ «Научное погружение – реферат» проводит рецензирование работ, осуществляет консультирование авторов и руководителей всех представленных на публичной защите работ, рекомендует лучшие работы для защиты на предметных кафедрах.

Идеология ОДИ

Мы все куда-то спешим... погружены в себя... всегда полно забот... когда мы решаем одни проблемы – появляются другие...

- У нас нет времени поднять голову и посмотреть вверх!

- Зачем? Ведь, кажется, что наверху нет ничего интересного.

- А может, стоит попробовать?

- Подними голову!

- Там много того, на что мы давно не обращаем внимания... Лучи солнца пробиваются сквозь листву? - Звёзды сияют на ночном небе. Это спутники связи, МКС?.. Космос безграничен!.. Наша оргдеятельностная игра посвящена 55 (56)-годовщине первого полета в космос Ю.А. Гагарина.

- Девиз игры «Подними голову! Мы - первые!» можно воспринимать и напрямую, и образно - «Поверь в себя», «Начни сначала», «Двигайся вперед», «Обрети новые силы», «Не бойся перемен».

2. Цели и задачи ОДИ

2.1. Формирование самостоятельной творческой личности, обладающей навыками научно – исследовательской деятельности.

2.2. Обучение партнерству – умению работать в коллективе, общаться, взаимодействовать с одноклассниками и игротехниками-старшеклассниками (наставниками проектного обучения).

2.3. Проведение смотра достижений обучающихся по профильному предмету, апробация результатов их совместной исследовательской работы.

2.4. Пропаганда творческой и научно – исследовательской деятельности, формирование у обучающихся активной жизненной позиции, популяризация выдающихся открытий в истории нашей страны.

2.5. Мотивация учащихся к применению проектной деятельности в образовательном пространстве школы.

2.6. Подготовка школьников предпрофильных и профильных классов к обучению в образовательных организациях высшего образования и образовательных организациях среднего профессионального образования, развитие навыков командной работы.

3. Участники и организаторы ОДИ

3.1. Участниками оргдеятельностной игры «Научное погружение - реферат» являются обучающиеся 9,10-х классов Гимназии, игротехники-наставники проектного обучения - это выпускники 11-х классов, экспертная комиссия ОДИ - преподаватели и администрация Гимназии.

3.2. Организатором ОДИ «Научное погружение - реферат» для обучающихся является методический совет гимназии, который формирует программу, состав команд-участников, команду игротехников – наставников из числа выпускников (членов «Школы наставников проектного обучения»), состав экспертной комиссии ОДИ.

3.3. Организаторы ОДИ – наставники-игротехники избираются методическим советом гимназии из числа старшеклассников – членов «Школы наставников проектного обучения», являющихся победителями и призерами проектно-исследовательских работ школьного, муниципального и регионального уровней, творческих и активных старшеклассников - участников профильных сессий профориентационных образовательных лагерей регионального и всероссийского уровней.

4. Порядок проведения ОДИ и публичной защиты работ

4.1. ОДИ «Научное погружение - реферат» проводится один раз в учебном году для параллели 9-х, 10-х профильных классов в течение трех дней.

4.2. ОДИ «Научное погружение - реферат» для обучающихся проводится по направлениям: Астрономия. Астрология. Космология. Космонавтика.

4.3. Сроки проведения ОДИ «Научное погружение - реферат» устанавливаются методическим советом Гимназии при планировании работы на учебный год: 10-е профильные классы – октябрь (приурочена к запуску первого искусственного спутника Земли - начало космической эры в освоении космонавтики), 9-е классы – апрель (первый полет Ю.А. Гагарина в космос).

4.4. Установочный доклад для игротехников проводится за 7 дней до проведения оргдеятельностной игры. Приложение 1

4.5. В течение первого дня ОДИ под руководством игротехников проводится «мозговой штурм» по выбору темы реферата из общего списка предложенных тем (Приложение 2), постановка задач, затем подключается «коллективный разум»: планирование работы в группе над рефератом, изучение основных источников по теме, составление библиографии, обработка информации (конспектирование, тезирование и др.), систематизация материала, определение основных понятий темы и составление плана согласно структуре реферата, пробное написание («сборка») чернового варианта реферата, публичный отчет работы в группах по итогам первого дня (Памятка1 для первого дня игры).

4.6. Во второй день ОДИ организуются для команд консультации игротехников-старшеклассников (наставников) в дистанционном формате. На третий день ОДИ выполняется корректировка чернового варианта реферата в соответствии с планом-структурой реферата: вводная часть, основная часть, где отображается основная суть проблемы и изложение объективных научных сведений по теме реферата, критический обзор источников, собственные сведения, версии и оценки, заключение с основными выводами, личной значимостью проделанной работы, возникшими трудностями и перспективами продолжения работы, оформление реферата по теме в соответствии с техническими требованиями, подготовка мультимедийного сопровождения и публичной защиты реферата в соответствии с критериями «Защита реферата» (Памятка 2 для второго дня игры).

4.7. Работы заслушиваются экспертной комиссией, состоящей из администрации школы, Методического совета гимназии, учителей – предметников, работающих в профильных классах. Защита является публичной.

4.8. На выступление участникам ОДИ предоставляется время по регламенту: 7 минут выступление, 3 минуты дискуссия, ответы на вопросы. Команда, при возникших затруднениях, во время дискуссии имеет полное право обратиться за помощью к игротехникам-наставникам.

4.9. Каждый участник ОДИ имеет право на собственную точку зрения, может выступать оппонентом по проблемам, рассматриваемым на публичной защите реферативных работ, в корректной форме задавать вопросы любому участнику научного погружения по выбранной теме.

4.10. Руководителем реферата является игротехник – старшеклассник (наставник проектного обучения). Деятельность руководителя включает в себя:

4.10.1. предложение или корректировка темы реферата, помощь в формулировке актуальности выбора темы и личной значимости;

4.10.2. обсуждение содержания и плана реферата согласно структуре;

4.10.3. рекомендации по подбору литературы;

4.10.4. планирование и контроль работы в группах по теме реферата;

4.10.5. написание отзыва, содержащего анализ реферата и оценку исследовательских качеств учащихся, проявленных в ходе выполнения работы.

5.Критерии оценивания работ

5.1.Экспертная комиссия по итогам публичной защиты работы в группах в течение первого дня ОДИ проводит корректировку работы в группах для устранения замечаний в изложении объективных научных сведений по теме реферата.

5.2.По результатам оценивания публичной защиты реферата экспертная комиссия проводит консультирование авторов и их руководителей, даёт рекомендации по дальнейшей работе над выбранной темой, представлению реферата для публичной защиты на заседаниях предметных кафедр.

5.3.Критерии оценивания реферата, критерии оценки доклада разрабатываются и принимаются методическим советом гимназии.

6.Подведение итогов ОДИ

6.1. По окончании работы экспертной комиссии присуждаются номинации.

6.2. Все решения экспертной комиссии заносятся в итоговый протокол и подписываются членами экспертной комиссии.

6.3. По окончании публичной защиты рефератов и подведения итогов ОДИ вручаются грамоты по номинациям командам – участникам ОДИ и игротехникам-старшеклассникам (наставникам).

6.4. Игротехники-наставники из числа старшеклассников проводят рефлексию ОДИ «Научное погружение-реферат» по итогам каждого дня ОДИ.

6.5. Во время торжественного награждения участников ОДИ, команды представляют творческую работу – синквейн по итогам трехдневной работы.

6.6. Торжественное награждение участников ОДИ завершается космическим флешмобом «Подними голову! Мы – первые!», которое организуют игротехники-старшеклассники (наставники) и команды-участники с привлечением всех присутствующих на мероприятии.

6.7. Итоги публичной защиты работ в рамках ОДИ «Научное погружение - реферат» публикуются на сайте гимназии.

Памятка для игротехников (1 день ОДИ)

1. «Мозговой штурм» - выбор темы реферата. При выборе темы реферата учитывать мнение большинства и предложения с обоснованием выбора.
2. Распределение ролей в группе: капитан, докладчики (спикеры), аналитики, секретарь, хронометрист. Составление плана работы в группе для работы по теме реферата.
3. «Коллективный разум» - изучение основных источников по теме. Составление библиографии:
 - Важнейший этап в подготовке реферата – изучение литературы по данной теме. Отобрать ее вам поможет библиограф компьютерной библиотеки.
 - По систематическому каталогу определите круг основной литературы по теме: сборники, работы отдельных авторов.
 - По алфавитному каталогу познакомьтесь с названием других изданий данных авторов, которые могут Вам пригодиться.
 - Рекомендуем Вам воспользоваться электронным каталогом, где представлены все издания, находящиеся в муниципальных библиотеках города.
4. Обработка информации (конспектирование, тезирование и др.). Систематизация информации. Определение основных понятий темы.
5. Разработка логики исследования темы, составление плана согласно структуре реферата.
6. Реализация плана. Пробное написание («сборка») чернового варианта реферата.
7. Публичный отчет работы в группе: выбор темы, распределение ролей, план работы над рефератом, задачи на 2 день игры, трудности (графическая информация).

Памятка для игротехников (2 день ОДИ)

1. «Коллективный разум» - совместное повторение памятки 1 дня игры «Как работать над рефератом», корректировка чернового варианта реферата.
2. Анализ чернового варианта реферата в соответствии с планом-структурой реферата: вводная часть, основная часть, где отображается основная суть проблемы и изложение объективных научных сведений по теме реферата, критический обзор источников, собственные сведения, версии и оценки, заключение с основными выводами, личной значимостью проделанной работы, возникшими трудностями и перспективами продолжения работы над темой. Изучение требований к содержанию реферата.
3. Оформление реферата по теме в соответствии с техническими требованиями.
4. Распределение обязанностей в группе по завершению работы над рефератом: печать реферата, подготовка мультимедийного сопровождения, подготовка публичной защиты реферата.
5. Подготовка публичной защиты реферата в соответствии с критериями «Защита реферата».
6. Публичная защита реферата: выбор темы, актуальность и новизна, личные мотивы, практическая значимость работы, цель работы, задачи, основная суть проблемы и изложение объективных научных сведений по теме реферата, критический обзор источников, собственные версии и оценки, основные выводы, результаты и личная значимость проделанной работы, возникшие трудности и перспективы продолжения работы над темой.
7. Обратите внимание на критерии оценки реферата
8. Рефлексия работы в группе:
 - ✓ *Выполнили поставленные задачи?*
 - ✓ *Что получилось хорошо?*
 - ✓ *Что было сделано ошибочно?*
 - ✓ *Что было выполнить легко?*
 - ✓ *Что было выполнить трудно?*
 - ✓ *Что узнал и чему научился?*
 - ✓ *Как я принимал участие в командной работе?*
 - ✓ *Получился ли запланированный результат совместной работы?*

Примерные темы рефератов

1. Одиноки ли мы во Вселенной? Внеземные цивилизации.
2. Теория Большого Взрыва.
3. Черные дыры во Вселенной.
4. Астрология: мифы и реальность. Причины ее популярности.
5. Тайные знаки на полях.
6. Загадка нашей Вселенной - НЛО: вымысел или правда?
7. Древние обсерватории – неразгаданная тайна.
8. Загадки метеорита со дна озера Чебаркуль.
9. Космос на службе человечества.
10. Проект Глобалстар.
11. История нашего календаря.
12. Легенды и мифы на звездном небе.
13. Промышленное освоение астероидов.
14. Возможность добычи полезных ископаемых на метеоритах и планетах.
15. Проблема Великого Молчания Внеземных Цивилизаций.
16. Для чего нужны оранжереи в космосе?
17. Колонизация планет Солнечной системы.

Анкета

по мониторингу запросов для участия в образовательных выездных профильных сессиях (профильные школы, профильные лагеря, экспедиции, экскурсии-путешествия и др.)
Диагностический инструментарий для изучения образовательных запросов обучающихся

Уважаемый гимназист!

Знаешь о своих талантах, уверен в своих силах и есть желание стать участником Образовательной сессии? Тебя ждет насыщенная творческая, досуговая программа, знакомство с университетами, экскурсии, творческие встречи и работа над собственным исследовательским проектом. На Образовательной сессии собираются настоящие единомышленники, интересные собеседники, неустанные спорщики, целеустремленные изыскатели, мыслящие критики, беспокойные творцы.

Ответь на несколько вопросов, в графе «Твой выбор» поставь «+»

ФИО _____ Класс _____

№	Вопрос	Варианты ответов	Твой выбор
1	Из предложенного перечня предметов, выбери предметы, которые тебе нужны для поступления и обучения в ВУЗе	Математика	
		Физика	
		Информатика и ИКТ	
		Химия	
		Биология	
		Обществознание	
		Экономика	
		Право	
		История	
		География	
		Экология	
		Русский язык	
		Литература	
		Иностранный язык	
		Второй иностранный язык	
2	Из перечисленных ниже профилей обучения выбери наиболее привлекательный для тебя профиль	физико-математический (математика, физика, информатика)	
		математический (математика)	
		химико-биологический (химия, биология)	
		социально-экономический (математика, обществознание, экономика, право, география)	
		социально-гуманитарный (русский язык, литература, история, обществознание, право)	
		филологический (русский язык, литература, иностранный язык, второй иностранный язык)	
		информационно-технологический (математика, информатика, ИКТ)	
		индустриально-технологический (физика, технология)	
		агротехнологический (биология, сельскохозяйственная техника)	
		технологический (швейное дело)	
		другой профиль (укажи какой)	
3	Из перечисленных направлений выездной образовательной сессии выберите наиболее важное для тебя направление	физико-математическая	
		социально-гуманитарная	
		инженерно-техническая	
		естественнонаучная	
		социально-экономическая	
		лингвистическая	

4	Выбери наиболее интересный для тебя формат организации образовательной сессии	образовательные лагеря и школы	
		профильные лагеря и профильные школы	
		научные школы	
		экспедиции (научные, языковедческие, исторические, культурологические, литературоведческие, экологические и др.)	
		выездные социальные практики	
		экскурсии-путешествия	
		образовательный форум предприятий-партнеров	
		тренинги с интересными людьми	
		видеоконференции, телемосты	
		другое (написать)	
5	Какой вид образовательной сессии для тебя наиболее приемлемый и подходящий	выездная образовательная сессия (ВУЗы-партнеры, партнеры-предприятия)	
		школьные практики с привлечением специалистов	

Спасибо за ответы! Желаем успехов!

Результаты мониторинга запроса гимназистов (победителей и призеров школьного, муниципального, регионального, всероссийского этапов ВОШ и НПК) для участия в образовательных выездных профильных сессиях (профильные школы, профильные лагеря, экспедиции, экскурсии-путешествия и др.)

Участники анкеты-запроса по изучению образовательных интересов: 110 обучающихся (7-11 классы)

Направление сессии						Формат организации										Вид сессии	
физико-математическая	социально-гуманитарная	инженерно-техническая	естественнонаучная	социально-экономическая	лингвистическая	образовательные лагеря и школы	профильные лагеря и профильные школы	научные школы	экспедиции (научные, языковедческие, исторические, культурологические, экологические и др.)	выездные социальные практики	экскурсии-путешествия	образовательный форум предприятий-партнеров	тренинги с интересными людьми	видеоконференции, телемосты	образовательная форсайт-сессия	выездная образовательная сессия (ВУЗы-партнеры, партнеры-предприятия)	школьные практики с привлечением специалистов
18	22	9	22	12	27	73	87	75	97	68	105	66	53	48	61	99	79
16%	20%	8%	20%	11%	25%	66%	79%	68%	88%	62%	95%	60%	57%	44%	55%	90%	72%

Формирование творческих групп обучающихся для участия в образовательных сессиях (образовательные лагеря, профильные школы, учебные экспедиции и т.д.) по направлению «Социальное партнерство: Диалог науки и образования» в 2018-2019уч.г. (сводная таблица)

Формирование творческих групп обучающихся для участия в образовательных сессиях (образовательные лагеря, профильные школы, учебные экспедиции и т.д.) по направлению «Социальное партнерство: Диалог науки и образования» в 20__-201__ уч.г.

[illegible]

Дневник сессии

**Весенняя профильная социально-гуманитарная сессия Учебно-научной школы ТюмГУ
«Гуманитариус» по истории, обществознанию, литературе и русскому языку
(март-апрель, 2018)**

Цель сессии: раннее вовлечение в научную, предметно-прикладную деятельность, развитие навыков самостоятельной исследовательской деятельности, повышение результативности выступления в олимпиадных и иных интеллектуальных конкурсных мероприятиях для школьников, погружение в интеллектуально-познавательную среду, развитие креативности, повышение уровня социализации личности.

Предметы: история, обществознание

Участники (класс): обучающиеся 8-11-х классов

Кол-во участников: 5

ВУЗ-партнер: Тюменский государственный университет

Программа мероприятий:

- предметные профильные учебные курсы (теоретические и практические занятия по профилирующим дисциплинам):
 - методы социологии, ВВП и НВП, Теория государства и права, семейный бюджет, международное право, конституционное право;
 - Пётр Первый, Иван Грозный, Смутное время, культура России в XVII-XVIII веках, историческое эссе;
 - решение олимпиадных заданий на соотнесение, работа с иллюстративным материалом, картография, анализ исторического источника, исторический проект, эссеистика;
 - творчество, интеллект, научно-популярные лекции, стратегическая игра «Стартап», ролевые игры «Коммуникация», познавательная игра «Информация», тактическая игра «Ва-банк», конкурсno-игровая программа «Вверх», литературно-музыкальный вечер «Без границ», творческий вечер «Восьмерка»;
- межпредметные, метапредметные, творческие мастер-классы и учебные спецкурсы;
- работа над собственным исследовательским проектом;
- насыщенная спортивная, творческая, досуговая программа;
- знакомство с ТюмГУ, экскурсии, творческие встречи.

Результаты участия:

Участники, класс	Результат участия
✓ 8 класс – Участники – 1 чел.: Васькина В. (обществознание), 8б	✓ Седельникова Д, 11м – Диплом I степени по обществознанию
✓ 9 класс – Участники – 1 чел.: Дмитриева О. (обществознание), 9в	✓ Мазихин М., 11г – Диплом I степени по истории
✓ 10 класс – Участники – 1 чел.: Липкин Д. (обществознание), 10г	✓ Васькина В. 8б, Дмитриева О., 9в, Липкин Д., 10г – Диплом участника
✓ 11 класс – Участник – 2 чел.: Седельникова Д. (обществознание), 11м, Мазихин М. (история), 11г	

Дневник сессии

XIV Научной профильной сессии старшеклассников ХМАО-Югры по математике, физике, информатике, химии (октябрь-ноябрь, 2018)

Цель сессии: выявление, развитие, поощрение и дальнейшая профессиональная поддержка одаренных и высокомотивированных обучающихся, раннее вовлечение в научную, предметно-прикладную деятельность, развитие навыков самостоятельной исследовательской деятельности, повышение результативности выступления в олимпиадных и иных интеллектуальных конкурсных мероприятиях для школьников, погружение в интеллектуально-познавательную среду, развитие креативности, повышение уровня социализации личности.

Предметы: физика, химия

Участники (класс): обучающиеся 10-х классов

Кол-во участников: 3

ВУЗ-партнер: БОУ «Югорский физико-математический лицей-интернат» на базе ЮНИИ и ИТ

Программа мероприятий:

- предметные профильные учебные курсы (теоретические и практические занятия по профилирующим дисциплинам):
 - пористые функциональные наноструктуры, векторный способ решения задач, олимпиадный тренинг по физике, относительность движения, все о 3D-печати, как инструмента или вида искусства, олимпиадные экспериментальные задачи, графический способ решения задач, физические явления и эффекты, нестандартные задачи, олимпиадные задачи;
 - олимпиадные задачи по химии, пористые функциональные наноструктуры, все о 3D-печати, как инструмента или вида искусства;
- межпредметные, метапредметные, творческие мастер-классы;
- насыщенная творческая, досуговая программа;
- знакомство с ЮНИИ и ИТ, экскурсии, творческие встречи.

Результаты участия:

Участники, класс	Результат участия
✓ 10 класс – Участники – 3 чел.: Гришин Г., 10м (физика), Огурцова Е., 10м (физика), Котелкина И., 10м (химия)	✓ Гришин Г., 10м – Сертификат участника: VI место по физике ✓ Огурцова Е., 10м – Сертификат участника: VI место по физике ✓ Котелкина И., 10м – Сертификат участника: VII место по химии

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА
«ДЕЛОВАЯ ИНТЕРАКТИВНАЯ ИГРА
«ПРОВЕДИ ДЕНЬ ГИМНАЗИИ В КИДБУРГЕ-ДЕТСКОМ ГОРОДЕ ПРОФЕССИЙ»»

Организатор ОДИ	Азбаева Г.Ю. - методист по организации ПИР																						
Класс	5-е классы (96 человек)																						
Участники мероприятия	Обучающиеся 5-х классов, наставники-игротехники-обучающиеся 8-11-х классов(Школа наставников проектного обучения по направлению «Дети учат детей»)																						
Дата проведения	19.10.2018																						
Место проведения	МАОУ №5 «Гимназия»: актовый зал, учебные кабинеты (1-3 этажи), библиотека, компьютерный класс, спортзал, тренажерный зал, класс хореографии, медпункт, мастерские, столовая																						
Тема мероприятия	Деловая игра «Проведи День Гимназии в Кидбурге-Детском Городе Профессий»																						
Тип мероприятия	Деловая интерактивная игра																						
Цель мероприятия	Знакомство с профессиями в игровой форме для реализациииранного профессионального самоопределения, организовать интересный и полезный внеклассный детский досуг, подготовить ребенка к взрослой самостоятельной жизни, воспитать в нем ответственность, трудолюбие, целеустремленность.																						
Задачи мероприятия	➤ социализация юных гимназистов для обучения в основной школе; ➤ помощь родителям и школе в воспитании гармоничной личности; ➤ самостоятельное принятие решения;умение добиваться поставленных целей; ➤ развитие гражданской активности, умение чувствовать себя незаменимой частью общества; ➤ умение работать в команде для развития навыков общения со сверстниками; ➤ воспитание уважения к социальным нормам и ценностям. Задача проекта – организовать интересный и полезный внеклассный детский досуг, популяризировать досуговый формат edutainment (обучение через развлечение). Интерактивный проект «Кидбург-Детский Город Профессий» — это современный мегаполис в миниатюре, в котором дети знакомятся с профессиями и учатся быть взрослыми: получают трудовую книжку, проходят обучение, работают, получают стартовый капитал, зарабатывают «профи». Для реализации проекта были разработаны, авторские сценарии знакомства с разными профессиями, которые проводят наставники и игротехники-обучающиеся 8-11-х классов.В Кидбурге ребенок не просто изучает азы профессий.Это взрослый мир в миниатюре, в котором дети могут узнать, какие бывают профессии, выбрать любимое дело и понять, какую радость может приносить работа, когда человек делает то, что ему по душе. В городе профессий ребята замечательно проводят время с друзьями и одноклассниками, а также учатся уважению и взаимовыручке. В нашемКидБурге представлено более 15 профессий, без которых не может обойтись ни один город мира. В городе работают банк, телестудия, полиция, больница, кулинария, библиотека, электростанция, почта и многое другое.Деловая игра поможет привить детям любовь к труду, ответственность за взятые обязательства, необходимость добиваться цели и ценить деньги как результат вложенных усилий.																						
Форма организации мероприятия	Работа в творческих мастерских, практические занятия в группах, мастер-классы																						
Структура мероприятия	Программа проведения деловой интерактивной игры «Проведи День Гимназии в Кидбурге-Детском Городе Профессий» <i>Установочный доклад.</i> Введение в игровую ситуацию: краткое описание ситуации. <i>Центр Труда:</i> Получение трудовых книжек. <i>Банк Гимназии:</i> Выдача стартового капитала-Профи <i>Работа творческих мастерских</i> согласно записи в трудовой книжке: На каждой «станции», в творческих мастерскихгимназистам рассказывают в интересной и занимательной форме о выбранной профессии, чем эти люди занимаются, а после прохождения такой учебы, все желающие могут устроиться на работу и примерить данную профессию на себя в действии на практике. <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;"><i>Творческая мастерская</i></td><td style="text-align: center;"><i>Профессия</i></td></tr> <tr> <td style="text-align: center;">Школа танцев</td><td style="text-align: center;">Хореограф</td></tr> <tr> <td style="text-align: center;">Ателье мод</td><td style="text-align: center;">Модельер</td></tr> <tr> <td style="text-align: center;">Ферма</td><td style="text-align: center;">Ветеринар</td></tr> <tr> <td style="text-align: center;">Кулинария «Гимназист»</td><td style="text-align: center;">Кондитер</td></tr> <tr> <td style="text-align: center;">Фитобар</td><td style="text-align: center;">Бармен фитобара</td></tr> <tr> <td style="text-align: center;">Школа мотокросса</td><td style="text-align: center;">Гонщик-механик</td></tr> <tr> <td style="text-align: center;">Спортплощадка</td><td style="text-align: center;">Тренер</td></tr> <tr> <td style="text-align: center;">Фитнесс- зал</td><td style="text-align: center;">Фитнесс-инструктор</td></tr> <tr> <td style="text-align: center;">Школа ремесел</td><td style="text-align: center;">Слесарь</td></tr> <tr> <td style="text-align: center;">Метеостанция</td><td style="text-align: center;">Метеоролог</td></tr> </table>	<i>Творческая мастерская</i>	<i>Профессия</i>	Школа танцев	Хореограф	Ателье мод	Модельер	Ферма	Ветеринар	Кулинария «Гимназист»	Кондитер	Фитобар	Бармен фитобара	Школа мотокросса	Гонщик-механик	Спортплощадка	Тренер	Фитнесс- зал	Фитнесс-инструктор	Школа ремесел	Слесарь	Метеостанция	Метеоролог
<i>Творческая мастерская</i>	<i>Профессия</i>																						
Школа танцев	Хореограф																						
Ателье мод	Модельер																						
Ферма	Ветеринар																						
Кулинария «Гимназист»	Кондитер																						
Фитобар	Бармен фитобара																						
Школа мотокросса	Гонщик-механик																						
Спортплощадка	Тренер																						
Фитнесс- зал	Фитнесс-инструктор																						
Школа ремесел	Слесарь																						
Метеостанция	Метеоролог																						

	Арт-терапия	Арт-терапевт
	Радиостанция	Радиоведущий, Журналист
	Библиотека	Библиотекарь
	Салон красоты	Стилист, Визажист
	Семейная клиника	Медкабинет
	Почта Гимназии	Почтальон
	Уголовный розыск	Оперуполномоченный
	Мастерская света«Фотон»	Электрик
	HAND-MADE	Мыловар
	Центр труда	Специалист
	Гимназия Банк	Кассир
	Работа Банка Гимназии. Работа Центра Труда. Итоги игры. Награждение. Рефлексия с игротехниками	
Технологии, методы	ТРИЗ-технология, проектный метод, «Мозговой штурм», экспериментальный метод	
Оборудование	Мультимедиа установка, компьютер с выходом в Интернет, принтер, дополнительное оборудование для оформления работы творческих мастерских	
Предполагаемый результат	1. Трудовая книжка с записями о прохождении обучения 2. Дальнейшие перспективы работы над проектом в классах	

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА

«II ШКОЛЬНАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ ПРОЕКТНЫХ РАБОТ «ПЕРВЫЕ ШАГИ В НАУКУ»,

Организатор школьного этапа НПК	Азбаева Г.Ю. - методист по организации ПИР
Классы	5-7 классы
Участники мероприятия	Обучающиеся 5-7-х классов, активные слушатели конференции из 5-8-х классов
Дата проведения	26.05.2018
Место проведения	МАОУ №5 «Гимназия»: актовый зал
Тема мероприятия	II Школьная конференция проектных работ «Первые шаги в Науку»
Тип мероприятия	Публичная защита проектно-исследовательских работ
Цель мероприятия	развитие интеллектуального творчества, активизация проектной деятельности обучающихся и раскрытие их научно-исследовательского, реализация профессионального самоопределения
Задачи мероприятия	➤ формирование самостоятельной творческой личности, обладающей навыками научно – исследовательской деятельности; ➤ обучение партнерству – умению работать в коллективе, общаться, взаимодействовать с одноклассниками и старшеклассниками; ➤ проведение смотра достижений обучающихся по профильному предмету, апробация результатов их исследовательской работы; ➤ пропаганда творческой и научно – исследовательской деятельности, формирование у обучающихся активной жизненной позиции.
Форма организации мероприятия	Публичная защита проектно-исследовательских работ, дискуссия, публичная презентация проектного продукта
Структура мероприятия	<i>Программа проведения Школьная конференция проектных работ «Первые шаги в Науку»</i> 8.45-8.55 Жеребьевка. Техническая подготовка (загрузка медиафайлов) 09.00-09.15 Торжественное открытие конференции 09.15-9.20 Установочный доклад 09.20-10.55 Защита проектных работ 5-6-х классов 10.55-11.00 Перерыв 11.00-11.55 Защита проектных работ 7-ых классов 11.55-12.15 Перерыв 12.15-13.00 Защита проектных работ 7-ых классов 14.00 Подведение итогов 14.30 Работа экспертной комиссии 15.00 Торжественное награждение участников конференции. Торжественное закрытие
Технологии, методы	проектный метод, технология критического мышления
Оборудование	Мультимедиа установка, компьютер с выходом в Интернет, принтер, дополнительное оборудование для презентации публичной защиты работы
Предполагаемый результат	➤ Публичная защита проектно-исследовательской работы ➤ Дальнейшие перспективы работы над проектом (информационная модель) ➤ Публичная защита проектно-исследовательской работы на муниципальном этапе НПК «Шаг в будущее»

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА «ШКОЛЬНЫЙ ЭТАП НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКОЙ КОНФЕРЕНЦИИ «ШАГ В БУДУЩЕЕ», 2017-2018 УЧ.Г.

Организатор школьного этапа НПК	Азбаева Г.Ю. - методист по организации ПИР
Классы	8-11 классы
Участники мероприятия	Обучающиеся 8-11-х классов, активные слушатели конференции из 5-11-х классов
Дата проведения	04.05.2018, 05.05.2018
Место проведения	МАОУ №5 «Гимназия»: актовый зал
Тема мероприятия	Школьный этап научно-практической конференции «Шаг в будущее»
Тип мероприятия	Публичная защита проектно-исследовательских работ
Цель мероприятия	развитие интеллектуального творчества, активизация проектной деятельности обучающихся и раскрытие их научно-исследовательского, реализация профессионального самоопределения
Задачи мероприятия	➤ формирование самостоятельной творческой личности, обладающей навыками научно – исследовательской деятельности; ➤ обучение партнерству – умению работать в коллективе, общаться, взаимодействовать с одноклассниками и старшеклассниками; ➤ проведение смотра достижений обучающихся по профильному предмету, апробация результатов их исследовательской работы; ➤ пропаганда творческой и научно – исследовательской деятельности, формирование у обучающихся активной жизненной позиции.
Форма организации мероприятия	Публичная защита проектно-исследовательских работ, дискуссия, публичная презентация проектного продукта
Структура мероприятия	<i>Программа проведения школьного этапа научно-практической конференции «Шаг в будущее»</i> <i>1 день</i> 8.45-8.55 Жеребьевка. Техническая подготовка (загрузка медиафайлов) 09.00-09.15 Торжественное открытие школьного этапа НПК 09.15-9.20 Установочный доклад 09.20-10.55 Защита проектных работ по направлению «Социально-гуманитарные и экономические науки» 10.55-11.00 Перерыв 11.00-11.55 Защита проектных работ по направлению «Естественные науки и современный мир» 11.55-12.15 Перерыв 12.15-13.00 Защита проектных работ по направлению «Инженерные науки в техносфере настоящего и будущего» 14.00 Подведение итогов 14.30 Работа экспертной комиссии <i>2 день</i> 13.30 Торжественное награждение участников конференции. Торжественное закрытие школьного этапа НПК
Технологии, методы	проектный метод, технология критического мышления
Оборудование	Мультимедиа установка, компьютер с выходом в Интернет, принтер, дополнительное оборудование для презентации публичной защиты работы
Предполагаемый результат	➤ Публичная защита проектно-исследовательской работы ➤ Дальнейшие перспективы работы над проектом (информационная модель) ➤ Публичная защита проектно-исследовательской работы на муниципальном этапе НПК «Шаг в будущее»

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА «ДЕЛОВАЯ ИГРА «ИНЖЕНЕРНЫЕ СТАРТЫ»

Организатор ОДИ	Азбаева Г.Ю. - методист по организации ПИР
Класс	10 м класс
Участники мероприятия	Обучающиеся 10м класса, наставники-игротехники-обучающиеся 11-х профильных классов (ф-м, х-б) (Школа наставников проектного обучения по направлению «Дети учат детей»)
Дата проведения	10.02.2018
Место проведения	МАОУ №5 «Гимназия»: актовый зал, учебные кабинеты (2 этаж), библиотека, компьютерный класс
Тема мероприятия	Деловая игра «Инженерные старты»
Тип мероприятия	Деловая игра
Цель мероприятия	развитие интеллектуального творчества, активизация проектной деятельности обучающихся и раскрытие их научно-исследовательского потенциала, реализация профессионального самоопределения
Задачи мероприятия	➤ формирование самостоятельной творческой личности, обладающей навыками научно – исследовательской деятельности; ➤ обучение партнерству – умению работать в коллективе, общаться, взаимодействовать с одноклассниками и старшеклассниками; ➤ проведение смотра достижений обучающихся по профильному предмету, апробация результатов их исследовательской работы; ➤ пропаганда творческой и научно – исследовательской деятельности, формирование у обучающихся активной жизненной позиции.
Форма организации мероприятия	Работа в группах, решение кейсов с проектными задачами, дискуссия, публичная презентация проекта
Структура мероприятия	<i>Программа проведения деловой игры «Инженерные старты»</i> Установочный доклад. <i>Введение в проблему:</i> краткое описание ситуации, изложение сути проблемы в кейсе Работа в группах: <i>«Мозговой штурм» - Постановка проблемы:</i> извлечение смысловой информации из кейса Работа в группах: <i>«Коллективный разум» - Анализ содержания кейса:</i> выводы учащихся по данной проблеме, описание всех существенных признаков сопоставление важных аспектов проблемы, поиск и оценивание информации Работа в группах: <i>«Коллективный разум» - Рассмотрение альтернатив:</i> разработка различных решений, изучение альтернативных вариантов Обед. Технический перерыв Работа в группах: <i>«Коллективный разум» - Принятие решения:</i> оценка вариантов решения проблемы, выбор оптимального решения Работа в группах: <i>«Коллективный разум» - Анализ стратегий поиска решений, сравнение с фактически принятым решением, разработка плана мероприятий по реализации решения</i> <i>Публичная презентация решения:</i> представление решения, аргументация выбора Работа жюри. Рефлексия работы в группах Итоги игры. Рефлексия с игротехниками <i>Кейсы:</i> <u>1 Проектное задание:</u> В современной энергетике очень много затрат приходится на передачу электроэнергии по проводам — поэтому, например, до сих пор не строятся массивы солнечных батарей в Сахаре и Каракумах, для обеспечения электричеством Европы, России, Казахстана, Китая. Требуется разработать систему передачи энергии либо без использования проводов, либо с условием самоподдерживающейся генерации энергии в самих проводах, Как могли бы быть устроены такие передатчики, приёмники, провода, заведомо в пределах известных законов физики? <u>2 Проектное задание:</u> В одном из фантастических рассказов Станислава Лема упоминается изобретение профессора Тарантоги, использующее энергию детей для производства электричества. В самом деле, человек постоянно производит много движений, энергия которых уходит впустую. Уже существуют способы превращения спонтанно осуществляемых силовых действий человека в электроэнергию. Однако, на сегодняшний день они используются только в особых рюкзаках, использующих энергию ходьбы для подзарядки мобильных устройств. При том, что объективно возможно создать систему устройств, позволяющую энергию перемещения людей по квартире, в том числе часто хаотических детских движений, использовать для того, чтобы квартиру хотя бы осветить? Однако, какие-то факторы этому мешают. Выявить причины, по которым столь очевидный потенциальный источник электроэнергии, как спонтанные механические движения людей, неизбежно производимые в процессе жизнедеятельности, не используется в домохозяйствах, и разработать программу (или схему устройства), в результате которой, ряд потребностей домохозяйств в электричестве обеспечивался бы ими самими за счёт «внутренних ресурсов». Разработать программу (или схему

устройства), в результате которой, ряд потребностей домохозяйств в электричестве обеспечивался бы ими самими за счёт «внутренних ресурсов».

3 Проектное задание: Как известно, очень многие энергозатраты связаны напрямую с сезонными изменениями климата, при необходимости более-менее стабильный температурный режим функционирования для многих производственных процессов и, соответственно, рабочих помещений. Так, зимой основное количество энергии тратится на обогрев, а летом — на охлаждение. Разработать систему теплоизоляции для транспортных структур, производственных и офисных помещений, позволяющую сохранять одинаковый температурный режим, независимо от изменений погоды.

4 Проектное задание: Современный человек (за исключением некоторых хорошо подготовленных спортсменов и йогов) может лишь очень приблизительно определять параметры своего организма, критичные для его функционирования: уровень адреналина, уровень инсулина, температуру тела, давление, в том числе внутричерепное, тем более, не умеет ими управлять. Как правило, для определения этих параметров нужны специальные приборы, а для управления — особые медицинские препараты.

Появление специализированного медицинского оборудования личного пользования очень условно решает проблему, поскольку, человек, не имеющий медицинского образования, зачастую не знает, как использовать полученные диагностические данные, как преодолевать опасные проявления своего организма, как организовывать лечение.

Требуется:

—построить комплексную (психологическую, психофизиологическую, биофизическую) модель самочувствия;

—на её основе разработать комплекс упражнений, позволяющих «среднему» человеку, в том числе школьнику, без долгих спортивных тренировок (и, тем более, без серьёзных многолетних занятий йогой, требующих полной концентрации и отказа от других видов деятельности) научиться управлять хотя бы основными параметрами.

5 Проектное задание:

Предлагается придумать и описать модель «умного» автомобиля с условным названием «Сивка-Бурка» или «Конёк-Горбунок», который:

—появляется по зову хозяина, в том числе, самостоятельно отворяя и закрывая гараж;

—определяет, в какой точке желания хозяина удовлетворятся с наибольшей вероятностью и с наименьшими затратами (в том числе, времени и бензина — на дорогу до этой точки), и самостоятельно строит свой маршрут к этой точке;

—при необходимости, защищает хозяина от внешних опасностей, начиная от объезда опасных мест заканчивая столкновением с грабителями;

—блокирует действия хозяина по управлению машиной, которые чреваты опасностью для самого хозяина.

В решении задачи, точно необходимо описать следующие параметры:

—общая логика и конкретные конструктивные решения по организации искусственного интеллекта такого автомобиля;

—модель передачи решений от встроенного компьютера к механической составляющей автомобиля;

—модель постоянного получения и обработки дополнительных «вводных» от хозяина;

—особенности конструкции такого автомобиля: может быть, ему нужно будет уметь прыгать или подниматься в воздух — это тоже можно предусмотреть, но тогда и предусмотреть необходимые изменения в общей механической модели.

6 Проектное задание: В нашей стране, особенно на Крайнем Севере, в Сибири, на Дальнем Востоке, много труднопроходимых местностей. Даже при наличии карты, не каждый водитель легко может определить, по какой тропе лучше проехать, где тропу не пересечёт недавно образовавшийся завал или разлившийся ручей, где он не завязнет в грязи или в снегу без надежды на помощь. Не сможет этого сделать и самый изощренный искусственный интеллект автомобиля, даже находясь на постоянной связи со спутником. Сконструируйте (в виде принципиальной схемы или действующего макета) модель автомобиля для таких труднопроходимых местностей, который сам смог бы преодолевать завалы, небольшие, но бурные реки, сам вытаскивать себя из грязи и снега, при этом, не затрачивая больших ресурсов топлива на каждую из подобных экстремальных операций, и легко трансформируясь в «обычный» автомобиль на нормальной дороге. Заведомо необходимо просчитать порядок роста расходования топлива при преодолении экстремальных участков пути. Дополнительные баллы получают те разработчики, которые предложат вариант получения автомобилем энергии для преодоления экстремальных участков пути, не от бензина, запас которого ограничен и именно на сложных перегонах, как правило, слабо пополняем, а от неких собственных, механических свойств конструкции автомобиля.

7 Проектное задание: *Правильная осанка* — это не только вопрос красивого внешнего вида, но и условие нормальной работы кровеносной системы, нервной системы, ряда внутренних органов. Но сохранять её сложно, особенно, в условиях постоянной сидячей

	работы, даже при использовании эргономичной мебели. Корсеты, которые используются современной медициной для лечения и профилактики искривлений позвоночника, неудобны и мешают многим естественным движениям, в том числе спонтанному изменению позы. Предлагается придумать одежду (не менее трёх моделей, с изготовлением эскиза каждой из них), не стесняющую движения и одновременно поддерживающую мышцы, отвечающие за правильное положение спины, в нужном тоне. Необходимо ответить на вопросы: — из какого материала она должна быть изготовлена; — какой должен быть её фасон, типы; — как совместить требования поддерживать мышечный тонус и не стеснять движений; — весь ли комплект одежды должен иметь нужные качества, или только отдельные части гардероба? При решении данной задачи, предлагается разрабатывать элементы и комплекты одежды не абстрактно, а в соответствии с одним из приведённых ниже вариантов её носки и использования: — повседневная бытовая одежда, используемая дома или на даче; — деловой комплект одежды, соответствующий «офисному» дресс-коду; — одежда для человека, не выполняющего представительских функций, зато большую часть рабочего времени проводящего за компьютером (например, программиста) или в целом за рабочим столом (инженера); — одежда для человека, работающего в экстремальных условиях (на выбор участников: полярника, рабочего в прокатном или электролизном цеху, спасателя, бойца отряда быстрого реагирования); — одежда для человека, чья работа требует постоянного движения, ловких и точных действий (от егеря-обходчика до кузнеца или слесаря). Предлагается придумать одежду, не стесняющую движения и одновременно поддерживающую мышцы, отвечающие за правильное положение спины, в нужном тоне, создать эскиз такой одежды.
Технологии, методы	ТРИЗ-технология, кейс-технологии, проектный метод, «Мозговой штурм», анализ и синтез информации, систематизация материала, обобщение, технология критического мышления
Оборудование	Мультимедиа установка, компьютер с выходом в Интернет, принтер, дополнительное оборудование для оформления публичной защиты работы в группах по итогам игры
Предполагаемый результат	➤ Публичная защита работы в группах по решению проектных задач ➤ Дальнейшие перспективы работы над проектом (информационная модель)

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА «ДЕЛОВАЯ ИГРА «СТАРТАП-ИДЕИ»

Организатор ОДИ	Азбаева Г.Ю. - методист по организации ПИР
Класс	10 г класс
Участники мероприятия	Обучающиеся 10г класса, наставники-игротехники-обучающиеся 11-х профильных классов (с-г) (Школа наставников проектного обучения по направлению «Дети учат детей»)
Дата проведения	07.04.2018
Место проведения	МАОУ №5 «Гимназия»: актовый зал, учебные кабинеты (2 этаж), библиотека, компьютерный класс
Тема мероприятия	Деловая игра «Стартап-идеи»
Тип мероприятия	Деловая игра
Цель мероприятия	развитие интеллектуального творчества, активизация проектной деятельности обучающихся и раскрытие их научно-исследовательского,реализация профессионального самоопределения
Задачи мероприятия	➤ формирование самостоятельной творческой личности, обладающей навыками научно – исследовательской деятельности; ➤ обучение партнерству – умению работать в коллективе, общаться, взаимодействовать с одноклассниками и старшеклассниками; ➤ проведение смотра достижений обучающихся по профильному предмету, апробация результатов их исследовательской работы; ➤ пропаганда творческой и научно – исследовательской деятельности, формирование у обучающихся активной жизненной позиции.
Форма организации мероприятия	Работа в группах, решение кейсов с идеями стартапов, дискуссия, публичная презентация стартап-идей
Структура мероприятия	<i>Программа проведения деловой игры «Стартап-идеи»</i> Установочный доклад. <i>Введение в проблему:</i> краткое описание ситуации, изложение сути проблемы в кейсе Работа в группах: <i>«Мозговой штурм» - Постановка проблемы:</i> извлечение смысловой информации из кейса Работа в группах: <i>«Коллективный разум» - Анализ содержания кейса:</i> выводы учащихся по данной проблеме, описание всех существенных признаков сопоставление важных аспектов проблемы, поиск и оценивание информации Работа в группах: <i>«Коллективный разум» - Рассмотрение альтернатив:</i> разработка различных решений, изучение альтернативных вариантов Обед. Технический перерыв Работа в группах: <i>«Коллективный разум» - Принятие решения:</i> оценка вариантов решения проблемы, выбор оптимального решения Работа в группах: <i>«Коллективный разум» - Анализ стратегий поиска решений, сравнение с фактически принятым решением, разработка плана мероприятий по реализации решения</i> <i>Публичная презентация решения:</i> представление решения, аргументация выбора Работа жюри. Рефлексия работы в группах Итоги игры. Рефлексия с игротехниками Слово является транслитерацией английского startup. Стартап – это то, что поспособствует быстрому запуску проекта. Главной особенностью стартапов является использование интересных идей и перспективных начинаний и хорошая команда для старта. Успех startup строится не только на идеях, но и на инновационных технологиях. Во многих проектах задействуются новейшие разработки.Как создать стартап? Чтобы быть уверенным, что идея проекта станет популярна, надо рассмотреть само понятие стартапа – что такое, как правильно начать развитие проекта, на что ориентироваться, чтобы понять, на чем они основываются: Продумывание идеи. Ключевая особенность проекта не должна иметь аналогов в стране или регионе, которые будут задействованы при раскрутке. <i>Поиск команды.</i> Люди, занимающиеся проектом, не обязательно должны знать все о той отрасли, которую охватывает startup. Это приветствуется, но все сотрудники могут заниматься разработкой независимо от знаний. <i>Составление бизнес-плана.</i> План является самой главной частью любого проекта, без которой случайная неудача может стать фатальной для всей задумки. К этапу разработки стоит подходить со всей ответственностью, что поспособствует продажам продукта проекта. <i>Поиск инвесторов или стартового капитала.</i> Даже самые перспективные задумки стоят больших денег на этапе реализации. Заниматься поиском финансов непросто, но возможно. Инвестиции могут предоставить банки, друзья, родственники, другие люди, которых заинтересовала изначальная задумка. <i>Кейсы:</i> <u><i>1Стартап-идея:«Школа юного гида» в городе.</i></u> Это уникальный социально значимый проект, направленный на развитие внутреннего туризма. В его основе две очень

	популярные темы: туризм и дополнительное образование - организация экскурсий для представителей делегации на иностранном языке, не прибегая к услугам профессиональных экскурсоводов. А ассортимент услуг позволяет привлечь не только отдельных потребителей, но и организации: центры по изучению иностранных языков, школы и др <u>2Стартап-идея:</u>«Парикмахерская для детей». Клиенты парикмахерской – дети от 1 месяца, подростки и их родители. Это направление только начинает свое развитие в России. Персонал проходит психологическую подготовку для работы с самыми сложными клиентами. Парикмахерская будет незаменимой для родителей неусидчивых детей, детей с различными заболеваниями (аутизмом, синдромом Дауна, ДЦП). Также парикмахерская дополнительно зарабатывает, продавая косметику и детские аксессуары, проводя детские праздники. Поход в парикмахерскую должен превращаться в весёлое времяпрепровождение для всей семьи! <u>3Стартап-идея:</u>«Эдисон» - центр лайфхаков и изобретений для детей. Лайфхак переводится с английского как «взлом жизни». Это маленькая хитрость, помогающая решать бытовые проблемы и экономить тем самым время, силы и средства, оптимизировать повседневную жизнь. В центре «Эдисон» дети в возрасте от 7 лет должны своими руками мастерить оригинальные устройства и приспособления. <u>4Стартап-идея:</u>«Эксклюзивноедистрибьюторство антистрессовых футболок-раскрасок». Оригинальные наборы для детей и взрослых, объединяющие в себе одежду, игрушку и творческую составляющую (футболки с разнообразными принтами для самостоятельного раскрашивания). Вы сдаёте готовую продукцию на реализацию в магазины, а также можете производить её самостоятельно или заключить договор с типографией в вашем городе. Эксклюзив на город. <u>5Стартап-идея:</u>«Дизайн и продажа одежды и аксессуаров с фирменным лейблом гимназии». Проект должен пользоваться наибольшим спросом – этот товар должен привлечь не только новоявленных гимназистов, но и выпускников, которые захотят купить себе или своим знакомым что-нибудь на память. <u>6Стартап-идея:</u>«Ученический портал для гимназистов». В наше время каждая школа, имеют свою интернет-страничку. Почему бы не создать свой ученический портал и наполнять интернет-ресурс не только фактами административного характера, но и новостями из жизни всех школьников разных классов, их увлечениями, наконец, учебными материалами и так далее? <u>7Стартап-идея:</u>«Школьное кафе». Гимназистам предлагается организовать питание самостоятельно в своем «кафе». <u>8Стартап-идея:</u>«Утилизация школьного мусора».Нужно стремиться улучшить экологию города. Этот проект предусматривает сортировку различных школьных отходов, в том числе, макулатуру, а также различных пищевых отходов из буфета. В результате значительно меньше отходов попадут на свалку. Памятка по составлению бизнес-плана: ✓ разработка идеи; ✓ поиск команды; ✓ анализ потребностей целевой аудитории (анкетирование); ✓ ошибки предшественников; ✓ поиск инвестиций; ✓ анализ возможных рисков; ✓ реализацию идеи; ✓ продвижение, рекламу, работу с аудиторией; ✓ поиск инвесторов.
Технологии, методы	ТРИЗ-технология, кейс-технологии, проектный метод, «Мозговой штурм», анализ и синтез информации, систематизация материала, обобщение, технология критического мышления
Оборудование	Мультимедиа установка, компьютер с выходом в Интернет, принтер, дополнительное оборудование для оформления публичной защиты работы в группах по итогам игры
Предполагаемый результат	➤ Публичная защита работы в группах по представлению идей стартапов ➤ Дальнейшие перспективы работы над проектом (информационная модель)

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА «ОДИ - РЕФЕРАТ»

Организатор ОДИ	Азбаева Г.Ю. - методист по организации ПИР
Класс	9-е классы (44 чел.)
Участники мероприятия	Обучающиеся 9-ых классов, наставники-игротехники-обучающиеся 10,11-х профильных классов (с-г,х-б,ф-м) (Школа наставников проектного обучения по направлению «Дети учат детей»)
Дата проведения	11.05.2018-12.05.2018
Место проведения	МАОУ №5 «Гимназия»: актовый зал, учебные кабинеты (2 этаж), библиотека, компьютерный класс
Тема мероприятия	Научное погружение-Реферат (Астрономия. Экология)
Тип мероприятия	Оргдеятельностная игра
Цель мероприятия	развитие интеллектуального творчества, активизация проектной деятельности обучающихся и раскрытие их научно-исследовательского потенциала
Задачи мероприятия	➤ формирование самостоятельной творческой личности, обладающей навыками научно – исследовательской деятельности; ➤ обучение партнерству – умению работать в коллективе, общаться, взаимодействовать с одноклассниками и старшеклассниками; ➤ проведение смотра достижений обучающихся по профильному предмету, апробация результатов их исследовательской работы; ➤ пропаганда творческой и научно – исследовательской деятельности, формирование у обучающихся активной жизненной позиции.
Форма организации мероприятия	Работа в группах, работа в парах, дискуссия, публичная презентация работы
Структура мероприятия	Программа проведения оргдеятельностной игры «Реферат» <i>Первый день ОДИ</i> Установочный доклад ОДИ «Реферат». Работа в группах: выбор темы, постановка задач, планирование работы в группе над рефератом, составление план работы над рефератом Обед Работа в группах: составление плана-структуры реферата, сбор и анализ информации, систематизация материала, пробное написание черновика реферата – «сборка реферата» Отчет работы в группах (+информационная модель) Рефлексия работы в группах Рефлексия ОДИ с игротехниками Задачи ОДИ на второй день. <i>Второй день ОДИ (дистанционный)</i> <i>Третий день ОДИ</i> Установочный доклад ОДИ «Реферат» Работа в группах: оформление письменной части реферата согласно требованиям, подготовка публичной защиты реферата с мультимедийным сопровождением Обед Публичная защита рефератов Работа жюри. Рефлексия работы в группах (составление синквейна) Итоги ОДИ. Торжественное награждение. Рефлексия ОДИ с игротехниками
Технологии, методы	ТРИЗ-технология, проектный метод, «Мозговой штурм», анализ и синтез информации, систематизация материала, обобщение, технология критического мышления
Оборудование	Мультимедиа установка, компьютер с выходом в Интернет, принтер, дополнительное оборудование для оформления публичной защиты работы в группах по итогам 1 дня ОДИ
Предполагаемый результат	3. Публичная защита работы в группах по итогам 1 дня ОДИ 4. Публичная защита реферата по итогам 3-х дневной работы в группах (1 день дистанционный) 5. Составление синквейна

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА «ОДИ - РЕФЕРАТ»

Организатор ОДИ	Азбаева Г.Ю. - методист по организации ПИР
Класс	10 м, 10 г класс
Участники мероприятия	- Обучающиеся 10м класса, наставники-учителя профильного обучения по направлению «Математика. Физика. Информатика», «Биология. Экология. Химия», игротехники-обучающиеся 11-х профильных классов (ф-м, х-б) (Школа наставников проектного обучения по направлению «Дети учат детей») - Обучающиеся 10г класса, наставники-учителя профильного обучения по направлению «История. Обществознание. Право. Экономика. Литература. Иностранный язык», игротехники-обучающиеся 11-х профильных классов (с-г) (Школа наставников проектного обучения по направлению «Дети учат детей»)
Дата проведения	08.12.2018-10.12.2018
Место проведения	МАОУ №5 «Гимназия»: актовый зал, учебные кабинеты (2 этаж), библиотека, компьютерный класс
Тема мероприятия	Научное погружение-Реферат
Тип мероприятия	Оргдеятельностная игра
Цель мероприятия	развитие интеллектуального творчества, активизация проектной деятельности обучающихся и раскрытие их научно-исследовательского потенциала
Задачи мероприятия	- формирование самостоятельной творческой личности, обладающей навыками научно – исследовательской деятельности; - обучение партнерству – умению работать в коллективе, общаться, взаимодействовать с одноклассниками и старшеклассниками; - проведение смотра достижений обучающихся по профильному предмету, апробация результатов их исследовательской работы; - пропаганда творческой и научно – исследовательской деятельности, формирование у обучающихся активной жизненной позиции.
Форма организации мероприятия	Работа в группах, работа в парах, дискуссия, публичная презентация работы
Структура мероприятия	Программа проведения оргдеятельностной игры «Реферат» <i>Первый день ОДИ</i> Установочный доклад ОДИ «Реферат». Работа в группах: выбор темы, постановка задач, планирование работы в группе над рефератом, составление план работы над рефератом Обед Работа в группах: составление плана-структуры реферата, сбор и анализ информации, систематизация материала, пробное написание черновика реферата – «сборка реферата» Отчет работы в группах (+информационная модель) Рефлексия работы в группах Рефлексия ОДИ с игротехниками Задачи ОДИ на второй день. <i>Второй день ОДИ (дистанционный)</i> <i>Третий день ОДИ</i> Установочный доклад ОДИ «Реферат» Работа в группах: оформление письменной части реферата согласно требованиям, подготовка публичной защиты реферата с мультимедийным сопровождением Обед Публичная защита рефератов Работа жюри. Рефлексия работы в группах (составление синквейна) Итоги ОДИ. Торжественное награждение. Рефлексия ОДИ с игротехниками
Технологии, методы	ТРИЗ-технология, проектный метод, «Мозговой штурм», анализ и синтез информации, систематизация материала, обобщение, технология критического мышления
Оборудование	Мультимедиа установка, компьютер с выходом в Интернет, принтер, дополнительное оборудование для оформления публичной защиты работы в группах по итогам 1 дня ОДИ
Предполагаемый результат	- Публичная защита работы в группах по итогам 1 дня ОДИ - Публичная защита реферата по итогам 3-х дневной работы в группах (1 день дистанционный) - Составление синквейна

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА «ДЕЛОВАЯ ИГРА «ЯРМАРКА ПРОЕКТОВ»

Организатор школьного этапа НПК	Азбаева Г.Ю. - методист по организации ПИР																																																																																																												
	Учителя-предметники-руководители творческих проектных мастерских																																																																																																												
Классы	5-е классы																																																																																																												
Участники мероприятия	Обучающиеся 5-8-х классов, наставники-игротехники из «школы наставников проектного обучения по направлению «Дети учат детей»№																																																																																																												
Дата проведения	28.09.2018, 29.09.2018																																																																																																												
Место проведения	МАОУ №5 «Гимназия»: актовый зал, учебные кабинеты-творческие проектные мастерские																																																																																																												
Тема мероприятия	Деловая игра «Ярмарка проектов»																																																																																																												
Тип мероприятия	Самостоятельные пробы в предметных областях																																																																																																												
Цель мероприятия	развитие интеллектуального творчества, активизация проектной деятельности обучающихся и раскрытие их научно-исследовательского,реализация профессионального самоопределения																																																																																																												
Задачи мероприятия	➤ формирование самостоятельной творческой личности, обладающей навыками научно – исследовательской деятельности; ➤ обучение партнерству – умению работать в группе, общаться, взаимодействовать с одноклассниками и старшеклассниками; ➤ проведение смотра достижений обучающихся в предметной области, апробация результатов мини-исследований; ➤ пропаганда творческой и научно – исследовательской деятельности, формирование у обучающихся активной жизненной позиции.																																																																																																												
Форма организации мероприятия	Публичная защита мини-проектов, дискуссия, публичная презентация проектного продукта																																																																																																												
Структура мероприятия	Программа проведения деловой игры «Ярмарка проектов» 11.30-11.50 Установочный доклад 12.00-12.40Работа в творческих проектных мастерских 12.50-13.30Работа в творческих проектных мастерских 13.40-14.20Работа в творческих проектных мастерских 14.30-15.10 Работа в творческих проектных мастерских <table><tr><td>Творческая мастерская</td><td colspan="2">5а класс</td><td colspan="2">5б класс</td><td colspan="2">5в класс</td><td colspan="2">5г класс</td></tr><tr><td colspan="9">1 день</td></tr><tr><td>Полиглот</td><td>13.40</td><td>7</td><td>12.00</td><td>5</td><td>14.20</td><td>8</td><td>12.50</td><td>6</td></tr><tr><td>Сисадмин</td><td>12.00</td><td>8</td><td>12.50</td><td>8</td><td>13.40</td><td>6</td><td>14.20</td><td>6</td></tr><tr><td>Юный математик</td><td>12.50</td><td>7</td><td>14.20</td><td>7</td><td>12.00</td><td>7</td><td>13.40</td><td>7</td></tr><tr><td>Первые шаги в Физику</td><td>13.20</td><td>9</td><td>13.40</td><td>6</td><td>12.40</td><td>6</td><td>12.00</td><td>8</td></tr><tr><td colspan="9">2 день</td></tr><tr><td>Алхимик</td><td>13.40</td><td>8</td><td>12.00</td><td>6</td><td>14.20</td><td>7</td><td>12.50</td><td>7</td></tr><tr><td>ЭКОС</td><td>12.00</td><td>5</td><td>12.50</td><td>7</td><td>13.40</td><td>6</td><td>14.20</td><td>6</td></tr><tr><td>Архивариус</td><td>12.50</td><td>6</td><td>14.20</td><td>6</td><td>12.00</td><td>7</td><td>13.40</td><td>7</td></tr><tr><td>Геродот</td><td>13.20</td><td>5</td><td>13.40</td><td>8</td><td>12.40</td><td>6</td><td>12.00</td><td>8</td></tr></table> 15.30 Публичная защита мини-проектов по решению экспертной комиссии (2 день)										Творческая мастерская	5а класс		5б класс		5в класс		5г класс		1 день									Полиглот	13.40	7	12.00	5	14.20	8	12.50	6	Сисадмин	12.00	8	12.50	8	13.40	6	14.20	6	Юный математик	12.50	7	14.20	7	12.00	7	13.40	7	Первые шаги в Физику	13.20	9	13.40	6	12.40	6	12.00	8	2 день									Алхимик	13.40	8	12.00	6	14.20	7	12.50	7	ЭКОС	12.00	5	12.50	7	13.40	6	14.20	6	Архивариус	12.50	6	14.20	6	12.00	7	13.40	7	Геродот	13.20	5	13.40	8	12.40	6	12.00	8
Творческая мастерская	5а класс		5б класс		5в класс		5г класс																																																																																																						
1 день																																																																																																													
Полиглот	13.40	7	12.00	5	14.20	8	12.50	6																																																																																																					
Сисадмин	12.00	8	12.50	8	13.40	6	14.20	6																																																																																																					
Юный математик	12.50	7	14.20	7	12.00	7	13.40	7																																																																																																					
Первые шаги в Физику	13.20	9	13.40	6	12.40	6	12.00	8																																																																																																					
2 день																																																																																																													
Алхимик	13.40	8	12.00	6	14.20	7	12.50	7																																																																																																					
ЭКОС	12.00	5	12.50	7	13.40	6	14.20	6																																																																																																					
Архивариус	12.50	6	14.20	6	12.00	7	13.40	7																																																																																																					
Геродот	13.20	5	13.40	8	12.40	6	12.00	8																																																																																																					
Технологии, методы	проектный метод, технология критического мышления, эксперимент, моделирование																																																																																																												
Оборудование	Мультимедиа установка, компьютер с выходом в Интернет, принтер, дополнительное оборудование для презентации публичной защиты работы																																																																																																												
Предполагаемый результат	➤ Публичная защита мини-исследования ➤ Дальнейшие перспективы работы над проектом (информационная модель)																																																																																																												

ПРИНЯТО

на заседании педагогического совета

Директор МАОУ № 5 «Гимназия»

протокол

от 25.08.2015 № 1

приказ от 27.08.2015 №269-О

**Положение
о школьной конференции проектных работ обучающихся «Первые шаги в Науку»**

1. Общие положения

- 1.1. Настоящее положение разработано на основании п.20 ч.3 ст. 28 Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- 1.2. Школьная конференция проектных работ обучающихся «Первые шаги в Науку» – одна из основных форм образовательной работы Гимназии по организации и совершенствованию учебной проектной и исследовательской деятельности обучающихся.
- 1.3. Школьная конференция проектных работ обучающихся «Первые шаги в Науку» подводит итоги учебной проектной и исследовательской деятельности обучающихся Гимназии в рамках организации внеурочной деятельности за учебный год.
- 1.4. Школьная конференция проектных работ обучающихся «Первые шаги в Науку» в лице экспертного совета конференции проводит рецензирование работ и осуществляет консультирование авторов и руководителей всех представленных на конференцию работ, рекомендует лучшие работы к участию в муниципальном этапе окружной научной конференции молодых исследователей научно-социальной программы «Шаг в будущее».

2. Цели и задачи конференции

- 2.1. Формирование у гимназистов глубокого интереса к изучению естественно-научных, гуманитарных, художественно-эстетических, технических наук.
- 2.2. Развитие индивидуальных способностей обучающихся через научно-исследовательскую и проектную деятельность.
- 2.3. Создание предпосылок и условий для осуществления научно-исследовательской и творческой деятельности обучающихся в течение всего учебного года.
- 2.4. Мотивация учащихся и педагогов к применению проектной деятельности в образовательном пространстве школы.
- 2.5. Выявление творчески одаренных обучающихся.
- 2.6. Формирование банка данных «одаренных детей» для дальнейшего создания условий развития их способностей, интересов и склонностей.
- 2.7. Стимулирование внедрения новых образовательных технологий в Гимназии.

***3. Участники и организаторы школьной конференции обучающихся
«Первые шаги в Науку»***

- 3.1. Участниками школьной конференции проектных работ обучающихся «Первые шаги в Науку» являются обучающиеся Гимназии, преподаватели и администрация Гимназии в рамках организации дополнительного образования детей во внеурочной деятельности. По решению Экспертного совета конференции приглашаются для работы в жюри победители и призеры школьного этапа научно-практической конференции «Шаг в будущее» текущего учебного года.
- 3.2. Организатором школьной конференции проектных работ обучающихся «Первые шаги в Науку» является методический совет гимназии, который формирует программу, состав участников, экспертный совет конференции.
- 3.3. Экспертный совет конференции избирается методическим советом гимназии из числа высококвалифицированных авторитетных педагогов Гимназии, с учётом предметной направленности представленных на конференцию работ обучающихся не позднее, чем за две недели до даты проведения конференции.

4. Порядок проведения конференции

- 4.1. Школьная конференция проектных работ обучающихся «Первые шаги в Науку» проводится один раз в учебном году в два этапа:

I этап- предварительная защита и экспертная оценка проектов в творческих проектных мастерских,

II этап- заключительный.

4.2. Школьная конференция проектных работ обучающихся «Первые шаги в Науку» проводится по следующим направлениям:

- ✓ Инженерные науки в техносфере настоящего и будущего;
- ✓ Естественные науки и современный мир;
- ✓ Математика и информационные технологии;
- ✓ Социально-гуманитарные и экономические науки;
- ✓ Прикладное искусство.

4.3. В каждом направлении могут быть выделены группы по параллелям классов.

4.4. Сроки проведения школьной конференции проектных работ обучающихся «Первые шаги в Науку» устанавливаются методическим советом Гимназии при планировании работы на учебный год.

4.5. Конференция проводится в один день. Подведение итогов осуществляется в день проведения конференции.

4.6. Заявки на участие в конференции, визитные карточки и тексты работ подаются в экспертный совет конференции не менее чем за 10 дней до её проведения. Приложение 5

4.7. На выступление участнику конференции предоставляется время по регламенту: 7 минут - выступление, 3 минуты - дискуссия, ответы на вопросы.

4.8. Каждый участник школьной конференции проектных работ обучающихся имеет право на собственную точку зрения, может выступать оппонентом по проблемам, рассматриваемым на конференции, в корректной форме задавать вопросы любому участнику конференции.

5. Требования к содержанию и оформлению работ

5.1. На школьную конференцию проектных работ обучающихся «Первые шаги в Науку» принимаются научные, исследовательские, прикладные и творческие проектные работы по направлениям, перечисленным в данном Положении. Рефераты не принимаются.

5.2. Работы должны быть выполнены обучающимися самостоятельно, содержать новые научные, инженерные, исследовательские или прикладные результаты. Авторы могут представить на конференцию несколько проектных работ. У работы может быть более трех авторов.

5.3. Проблема, затронутая в работе, должна быть, как правило, оригинальной. Если проблема не оригинальна, то должно быть оригинальным ее решение. Ценным является творчество, интеллектуальная продуктивность, открытие и генерация новых идей.

5.4. В работе необходимо четко обозначить теоретические и практические достижения автора, области использования результатов. В случае если результаты нашли применение, должны быть предложены подтверждающие материалы.

5.5. Вся работа выполняется на стандартных страницах белой бумаги формата А4 (размеры: горизонталь – 210 мм, вертикаль – 297 мм). Текст печатается ярким шрифтом (размер шрифта – 12 кегель) через полтора интервала между строками на одной стороне листа. Весь машинописный и чертежный материал должен быть хорошо читаемым.

5.6. В состав работы входят следующие части: титульный лист, аннотация, план исследований и научная статья (описание работы). Эти части работы выполняются на отдельных листах и скрепляются между собой.

Аннотация и научная статья имеют стандартный заголовок. На первой странице каждой части сначала печатается название работы, затем посередине фамилии авторов, ниже указывается регион, город, учебное заведение, номер школы, класс. Сокращения не допускаются.

5.6.1. Титульный лист содержит следующие атрибуты: названия конференции и работы, страны и населенного пункта; сведения об авторах (фамилия, имя, отчество, учебное заведение, класс) и руководителях (фамилия, имя, отчество, ученая степень и звание, должность, место работы). Сокращения не допускаются.

5.6.2. Аннотация должна содержать наиболее важные сведения о работе, в частности, включать следующую информацию: цель работы; методы и приемы, которые использовались в работе; полученные данные; выводы.

Аннотация не должна включать список литературы, благодарностей и описания работы, выполненной руководителем. Аннотация печатается на одной стандартной странице в следующем

порядке: стандартный заголовок, затем посередине слово «Аннотация», ниже текст аннотации. Приложение

5.6.3. План исследований должен содержать следующие разделы: проблема или вопрос, подлежащий исследованию, гипотеза; подробное описание метода; библиография (хотя бы три основные работы, относящиеся к предмету исследования). План исследований объемом не более четырех стандартных страниц печатается в порядке: стандартный заголовок, затем посередине слова «План исследований», ниже текст.

5.6.4. Научная статья (описание работы) в сопровождении иллюстраций (чертежи, графики, таблицы, фотографии) представляет собой описание исследовательской (творческой) работы.

Все сокращения в тексте статьи должны быть расшифрованы. Объем текста статьи, включая формулы и список литературы, не должен превышать 10 стандартных страниц. Для иллюстраций может быть отведено дополнительно не более 10 стандартных страниц. Иллюстрации выполняются на отдельных страницах, которые размещаются после ссылок в основном тексте. Не допускается увеличение формата страниц, склейка страниц иллюстраций буклетом и т.п. Нумерация страниц производится в правом верхнем углу. Основной текст доклада нумеруется арабскими цифрами, страницы иллюстраций - римскими цифрами.

На первой странице статьи сначала печатается стандартный заголовок, далее следует текст статьи, список литературы в порядке упоминания в тексте. Сокращения в названии статьи не допускаются. Если при выполнении работы были созданы компьютерные программы, то к работе прилагается исполняемый программный модуль для IBM совместимых компьютеров и описание содержания.

5.6.5. Сопровождающие материалы содержат отзывы на работу, рекомендации руководителей, рекомендательные письма, справки о внедрении или использовании результатов работы, другие сведения, характеризующие творческую деятельность автора.

5.6.6. По направлению «Прикладное искусство» авторы представляют реферат творческой работы по созданию моделей костюма, текстильного изделия, обуви, ювелирного украшения. По прибытию на Конференцию участник представляет оригиналы рисунков размером 40х60 см (фантазия на тему фигуры человека в различных ситуациях), живописи (натюрморт, выполненный акварелью, темперой или маслом), модель костюма, текстильного изделия, обуви или ювелирного изделия.

6. Регламент экспертизы и критерии оценивания работ

6.1. Экспертный совет кафедры проводит экспертизу и предварительное рецензирование всех заявленных на участие в конференции работ на I этапе.

6.1. Экспертный совет конференции проводит экспертизу и предварительное рецензирование всех заявленных на участие в конференции работ на заключительном этапе.

6.2. По результатам экспертизы и предварительного рецензирования работ экспертный совет проводит консультирование авторов и их научных руководителей, даёт рекомендации по изменению секции или презентации работы.

6.3. Дополнительно оценивается выступление (доклад) автора работы в своей секции на конференции. Приложение 2

6.4. Критерии экспертизы работ, критерии оценки доклада разрабатываются и принимаются методическим советом гимназии. Приложение 1

6.5. Критерии экспертизы работ, критерии оценки доклада могут быть пересмотрены, изменены, дополнены по решению экспертного совета по итогам конференции.

7. Подведение итогов конференции

7.1. По окончании работы экспертной комиссии выносится решение о победителях, призерах, присуждаются номинации. Приложение 3

7.2. Все решения экспертной комиссии заносятся в итоговый протокол и подписываются членами экспертной комиссии. Приложение 4

7.3. По окончании работы Конференции победителям (1 место) и призерам (2-3 место) вручаются дипломы.

7.4. В каждом из направлений (в каждой возрастной группе) определяется от трех до шести призовых мест.

7.5. Работы, занявшие призовые места, публикуются на сайте гимназии.

7.6. Проектные работы победителей конференции рекомендуются для участия в муниципальном этапе научно-практической конференции молодых исследователей научно-социальной программы «Шаг в будущее».

*Критерии оценивания проектов
для 5-6-х классов*

1.Критерий «Постановка цели, планирование путей ее достижения» (максимум 3 балла)	
Цель не сформулирована	0
Цель определена, но план ее достижения отсутствует	1
Цель определена, дан краткий план ее достижения	2
Цель определена, ясно описана, дан подробный план ее достижения	3
2. Критерий «Глубина раскрытия темы проекта» (максимум 3 балла)	
Тема проекта не раскрыта	0
Тема проекта раскрыта фрагментарно	1
Тема проекта раскрыта, автор показал знание темы в рамках школьной программы	2
Тема проекта раскрыта исчерпывающе, автор продемонстрировал глубокие знания, выходящие за рамки школьной программы	3
3.Критерий «Разнообразие источников информации, целесообразность их использования» (максимум 3 балла)	
Использована неподходящая информация	0
Большая часть представленной информации не относится к теме работы	1
Работа содержит незначительный объем подходящей информации из ограниченного числа однотипных источников	2
Работа содержит достаточно полную информацию из разнообразных источников	3
4. Критерий «Личная заинтересованность автора, творческий подход к работе» (максимум 3 балла)	
Работа шаблонная, показывающая формальное отношение автора	0
Автор проявил незначительный интерес к теме проекта, не продемонстрировал самостоятельности в работе, не использовал возможности творческого подхода	1
Работа самостоятельная, демонстрирующая серьезную заинтересованность автора, предпринята попытка представить личный взгляд на тему проекта, применены элементы творчества	2
Работа отличается творческим подходом, собственным оригинальным отношением автора к идее проекта	3
5. Критерий «Соответствие требованиям оформления письменной части» (максимум 3 балла)	
Письменная часть проекта отсутствует	0
В письменной части работы отсутствуют установленные правилами порядок и четкая структура, допущены серьезные ошибки в оформлении	1
Предприняты попытки оформить работу в соответствии с установленными правилами, придать ей соответствующую структуру	2
Работа отличается четким и грамотным оформлением в точном соответствии с установленными правилами	3
6. Критерий «Качество проектного продукта» (максимум 3 балла)	
Проектный проект отсутствует	0
Проектный продукт не соответствует требованиям качества (эстетика, удобство использования, соответствие заявленным целям)	1
Продукт не полностью соответствует требованиям качества	2
Продукт полностью соответствует требованиям качества (эстетика, удобство использования, соответствие заявленным целям)	3

*Критерии оценивания проектов
для 7-8-х классов*

1. Критерий «Постановка цели, планирование путей ее достижения» (максимум 3 балла)	
Цель не сформулирована	0
Цель сформулирована, но план ее достижения отсутствует	1
Цель сформулирована, дан схематичный план ее достижения	2
Цель сформулирована, ясно описана, дан подробный план ее достижения	3
2. Критерий «Глубина раскрытия темы проекта» (максимум 3 балла)	
Тема проекта не раскрыта	0
Тема проекта раскрыта фрагментарно	1
Тема проекта раскрыта, автор показал знание темы в рамках школьной программы	2
Тема проекта раскрыта исчерпывающе, автор продемонстрировал глубокие знания, выходящие за рамки школьной программы	3
3.Критерий «Разнообразие источников информации, целесообразность их использования» (максимум 3 балла)	
Использована не соответствующая теме и цели проекта информация	0
Большая часть представленной информации не относится к теме работы	1
Работа содержит незначительный объем подходящей информации из ограниченного числа однотипных источников	2
Работа содержит достаточно полную информацию из разнообразных источников	3
4.Критерий «Анализ хода работы, выводы и перспективы» (максимум 3 балла)	
Не предприняты попытки проанализировать ход и результат работы	0
Анализ заменен кратким описанием хода и порядка работы	1
Представлен развернутый обзор работы по достижению целей, заявленных в проекте	2
Представлен исчерпывающий анализ ситуаций, складывавшихся в ходе работы, сделаны необходимые выводы, намечены перспективы работы	3
5.Критерий «Личная заинтересованность автора, творческий подход к работе» (максимум 3 балла)	
Работа шаблонная, показывающая формальное отношение автора	0
Автор проявил незначительный интерес к теме проекта, не продемонстрировал самостоятельности в работе, не использовал возможности творческого подхода	1
Работа самостоятельная, демонстрирующая серьезную заинтересованность автора, предпринята попытка представить личный взгляд на тему проекта, применены элементы творчества	2
Работа отличается творческим подходом, собственным оригинальным отношением автора к идее проекта	3
6. Критерий «Соответствие требованиям оформления письменной части» (максимум 3 балла)	
Письменная часть проекта отсутствует	0
В письменной части работы отсутствуют установленные правилами порядок и четкая структура, допущены серьезные ошибки в оформлении	1
Предприняты попытки оформить работу в соответствии с установленными правилами, придать ей соответствующую структуру	2
Работа отличается четким и грамотным оформлением в точном соответствии с установленными правилами	3
7.Критерий «Качество проектного продукта» (максимум 3 балла)	
Проектный проект отсутствует	0
Проектный продукт не соответствует требованиям качества (эстетика, удобство использования, соответствие заявленным целям)	1

Продукт не полностью соответствует требованиям качества	2
Продукт полностью соответствует требованиям качества (эстетика, удобство использования, соответствие заявленным целям)	3

*Критерии оценивания проектов
для 9-10-х классов*

1. Критерий «Постановка цели, планирование путей ее достижения» (максимум 3 балла)	
Цель не сформулирована	0
Цель сформулирована, но план ее достижения отсутствует	1
Цель сформулирована, обоснована, дан схематичный план ее достижения	2
Цель сформулирована, четко обоснована, дан подробный план ее достижения	3
2. Критерий «Постановка и обоснование проблемы проекта» (максимум 3 балла)	
Проблема проекта не сформулирована	0
Формулировка проблемы проекта носит поверхностный характер	1
Проблема проекта четко сформулирована и обоснована	2
Проблема проекта четко сформулирована, обоснована и имеет глубокий характер	3
3. Критерий «Глубина раскрытия темы проекта» (максимум 3 балла)	
Тема проекта не раскрыта	0
Тема проекта раскрыта фрагментарно	1
Тема проекта раскрыта, автор показал знание темы в рамках школьной программы	2
Тема проекта раскрыта исчерпывающе, автор продемонстрировал глубокие знания, выходящие за рамки школьной программы	3
4. Критерий «Разнообразие источников информации, целесообразность их использования» (максимум 3 балла)	
Использована не соответствующая теме и цели проекта информация	0
Большая часть представленной информации не относится к теме работы	1
Работа содержит не значительный объем подходящей информации из ограниченного числа однотипных источников	2
Работа содержит достаточно полную информацию из разнообразных источников	3
5. Критерий «Соответствие выбранных способов работы» (максимум 3 балла)	
Заявленные в проекте цели не достигнуты	0
Значительная часть используемых способов работы не соответствует теме и цели проекта	1
Использованные способы работы соответствуют теме и цели проекта, но являются недостаточными	2
Способы работы достаточны и использованы уместно и эффективно, цели проекта достигнуты	3
6. Критерий «Анализ хода работы, выводы и перспективы» (максимум 3 балла)	
Не предприняты попытки проанализировать ход и результат работы	0
Анализ заменен кратким описанием хода и порядка работы	1
Представлен развернутый обзор работы по достижению целей, заявленных в проекте	2
Представлен исчерпывающий анализ ситуаций, складывавшихся в ходе работы, сделаны необходимые выводы, намечены перспективы работы	3
7. Критерий «Личная заинтересованность автора, творческий подход к работе» (максимум 3 балла)	
Работа шаблонная, показывающая формальное отношение автора	0
Автор проявил незначительный интерес к теме проекта, не продемонстрировал самостоятельности в работе, не использовал возможности творческого подхода	1
Работа самостоятельная, демонстрирующая серьезную заинтересованность автора, предпринята попытка представить личный взгляд на тему проекта, применены элементы творчества	2

Работа отличается творческим подходом, собственным оригинальным отношением автора к идее проекта	3
8. Критерий «Соответствие требованиям оформления письменной части» (максимум 3 балла)	
Письменная часть проекта отсутствует	0
В письменной части работы отсутствуют установленные правилами порядок и четкая структура, допущены серьезные ошибки в оформлении	1
Предприняты попытки оформить работу в соответствии с установленными правилами, придать ей соответствующую структуру	2
Работа отличается четким и грамотным оформлением в точном соответствии с установленными правилами	3
9.Критерий «Качество проектного продукта»(максимум 3 балла)	
Проектный проект отсутствует	0
Проектный продукт не соответствует требованиям качества (эстетика, удобство использования, соответствие заявленным целям)	1
Продукт не полностью соответствует требованиям качества	2
Продукт полностью соответствует требованиям качества (эстетика, удобство использования, соответствие заявленным целям)	3

Критерии оценивания выступления и дискуссии

1.Критерий «Соответствие сообщения заявленной теме, цели и задачам проекта» (максимум 2 балла)	
Соответствует полностью	2
Есть несоответствия (отступления)	1
В основном не соответствует	0
2. Критерий «Структурированность (организация) сообщения, которая обеспечивает понимание его содержания» (максимум 2 балла)	
Структурировано, обеспечивает	2
Структурировано, не обеспечивает	1
Не структурировано, не обеспечивает	0
3.Критерий «Культура выступления-чтение с листа или рассказ, обращенный к аудитории » (максимум 2 балла)	
Рассказ без обращения к тексту	2
Рассказ с обращением к тексту	1
Чтение с листа	0
4.Критерий «Доступность сообщения о содержании проекта, его целях, задачах, методах и результатах»(максимум 2 балла)	
Доступно без уточняющих вопросов	2
Доступно с уточняющими вопросами	1
Недоступно с уточняющими вопросами	0
5. Критерий «Целесообразность, инструментальность наглядности, уровень ее использования» (максимум 2 балла)	
Целесообразна	2
Целесообразность сомнительна	1
Не целесообразна	0
6. Критерий «Соблюдение временного регламента сообщения» (не более 10 минут) (максимум 2 балла)	
Соблюден (не превышен)	2
Превышение без замечания	1
Превышен с замечанием	0
7.Критерий «Четкость и полнота ответов на дополнительные вопросы по существу сообщения» (максимум 2 балла)	
Все ответы полные, четкие	2
Некоторые ответы нечеткие	1
Все ответы неполные/нечеткие	0
8. Критерий «Владение специальной терминологией по теме проекта, использованной в сообщении» максимум 2 балла)	
Владеет свободно	2
Иногда был неточен, ошибался	1
Не владеет	0
9.Критерий «Культура дискуссии – умение понять собеседника и аргументированно ответить на его вопросы» (максимум 2 балла)	
Ответил на все вопросы	2
Ответил на большую часть вопросов	1
Не ответил на большую часть вопросов	0

1. За практический результат работы
2. За творческий подход к работе
3. За актуальность исследования
4. За наличие авторской позиции
5. За оригинальное решение проблемы
6. Лучшая защита проекта
7. За умение одерживать победу при выполнении поставленных задач
8. За стремление к успеху и высоким результатам
9. За профессионализм, творческий поиск и упорный труд
10. За творческий подход и амбициозность
11. За эффективную работу и стремление к достижению высоких результатов
12. За технически грамотный анализ и подход
13. За светлый ум и точный расчёт
14. Приз зрительских симпатий
15. Проект - открытия
16. Проект - проблема
17. Проект – удивление
18. Проект – эврика
19. Проект – уникальность
20. Проект - обозрение
21. Проект - забавный
22. Проект – универсальный
23. Проект – академический
24. Проект – панорама
25. Проект – размышление
26. Проект – творчество
27. Проект – полёт фантазии
28. Проект – сюрприз
29. Проект - эрудит
30. Проект – мини
31. Проект – гармония
32. Проект – глобальный
33. Проект – исследование
34. Проект – свободный выбор

Итоговый протокол

№ п\п	Название работы	Ф.И. автора (ов)	Ф.И.О. руковод.	класс	Критерии оценивания проектов (баллы)									Критерии оценивания выступления и дискуссии (баллы)									Итого (баллы)	
					К 1	К 2	К 3	К 4	К 5	К 6	К 7	К 8	К 9	К 1	К 2	К 3	К 4	К 5	К 6	К 7	К 8	К 9		
1.																								1. 2. 3. 4. 5.

Члены
эксперт
ной
комисси
и:

ВИЗИТНАЯ КАРТОЧКА
участника школьной конференции проектных работ «Первые шаги в Науку»

Автор проекта	
Фамилия, Отчество	Имя,
Класс	
Эл. адрес	
Ф.И.О. руководителя проекта	
Тема проекта	
Цель проекта	
Задачи проекта	
Краткие тезисы проекта	

ЗАЯВКА
на участие в школьной конференции проектных работ «Первые шаги в Науку»

Фамилия, Имя, Отчество:	
Класс:	
Телефон, E-mail:	
Тема проекта:	
Руководитель проекта	
Ф.И.О., должность, телефон	
1.	
Ф.И.О., должность, телефон	
2.	

С порядком и сроками проведения конференции ознакомлен (а): _____

Отзыв

на проектно–исследовательскую работу «Эмоции и подросток (исследование эмоциональной сферы учащихся МАОУ №5 «Гимназия»))» ученицы 6 – а класса МАОУ №5 «Гимназия» г. Мегион Ханты-Мансийский АО-Югра Ивановой Виктории

Работа Ивановой Виктории посвящена вопросу изучения особенностей развития эмоционально – волевой сферы личности подростка на примере эмоционального состояния учащихся 6 – а и 6 – б классов МАОУ №5 «Гимназия» г. Мегион Ханты-Мансийский АО-Югра. Настя готовила работу на основе материалов, собранных в ходе изучения специальной литературы, касающейся детско-юношеской психологии, и данных, полученных в ходе анкетирования своих сверстников.

Актуальность данной работы не вызывает сомнений. Вопросы психики в подростковом возрасте всегда волновали психологов, т.к. хорошо понимали, что именно в период подросткового возраста закладываются основные черты характера, стиль поведения человека, его привычки, жизненные ориентации и т.д. И от того, насколько положительно будет пройден этот этап, будет зависеть дальнейшая взрослая жизнь человека, одним из факторов, могущих помешать нормальному (без отклонений) становлению личности, может стать перенесенный эмоциональный стресс. Важно не упустить момент и научить подростка управлять собственными эмоциями.

Автором проведена серьёзная работа по вопросу изучения особенностей развития эмоционально – волевой сферы личности подростка. Иванова А. с помощью анкетирования показывает, в каком эмоциональном состоянии пребывают подростки. Анастасия рассматривает разновидности эмоций и их причины. Автор на основе большого фактического материала рассматривает роль эмоций в жизни человека, способы управления своим настроением и душевным состоянием. Для осуществления исследования ученица использовала различные методики, в частности методику Айзенка, методику определения эмоциональной напряжённости, методику выявления эмоционального фона развития учащихся.

Работа выполнена на достаточно высоком уровне, содержит ряд выводов, представляющих практический интерес. Автор не только показывает результаты анкетирования, но и делает собственный анализ, выявляет причины таких результатов. Определение эмоционального состояния подростков, представленное автором в работе, может явиться путеводной звездой для учителей, психологов, работающих с детьми; оно показывает, на что, прежде всего, нужно обратить внимание в работе с детьми. Может послужить кратким пособием в общении с подростками и для родителей.

Рецензируемая работа чётко структурирована: имеются введение, постановка задач, основное содержание, выводы, список изученной литературы. Научно - исследовательская работа Анастасии Ивановой «Эмоции и подросток (исследование эмоциональной сферы учащихся МАОУ №5 «Гимназия» соответствует всем требованиям, предъявляемым к работам такого рода. Может быть рекомендована к защите на научно-практической конференции.

Дата: « _____ » _____ 20__ г.

Подпись: _____ / _____ /

ПРИНЯТО

УТВЕРЖДАЮ:

на заседании педагогического совета

Директор МАОУ № 5 «Гимназия»

протокол

от 23.05.2016г. № 9

приказ от 24.05.2016 №207/1-О

**Положение
о проведении деловой игры «Инженерные старты»
среди обучающихся 10-х классов МАОУ №5 «Гимназия»**

1. Общие положения

1.1. Настоящее положение разработано на основании п.20 ч.3 ст. 28 Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

1.2. Положение определяет: статус, цели и задачи деловой игры «Инженерные старты»; этапы, условия организации и порядок проведения деловой игры, права и обязанности его организаторов и участников; подведение итогов и награждение участников.

1.3. Деловая игра проводится с целью развития инновационного потенциала старшеклассников, развития научно-технического проектирования школьников.

1.4. Игра является открытым смотром достижений обучающихся по профильному предмету, посвященным Дню российской науки (8 февраля), ориентированным на развитие надпрофессиональных навыков и умений, активизацию проектной деятельности обучающихся и раскрытие их научно-исследовательского потенциала, самореализацию и социализацию в современном обществе. Организаторами деловой игры «Инженерные старты» среди обучающихся 10-ых классов является администрация и методический совет МАОУ №5 «Гимназия».

1.5. Состав экспертной комиссии деловой игры формируется из представителей организаторов конкурса, руководителей предметных кафедр физико-математического и естественнонаучного циклов, учителей-предметников профильного обучения данных предметных областей.

2. Цель и задачи деловой игры

2.1. Основные цели игры:

- развитие инновационного потенциала молодежи в инженерном направлении;
- повышение мотивации школьников к научно-техническому творчеству;
- выявление и развитие у школьников интереса к проектной, научной (научно-исследовательской), инженерно-технической, изобретательской и творческой деятельности;
- популяризация научных знаний и достижений.

2.2. Основные задачи игры:

- уметь применять предметные знания в нестандартных ситуациях и ориентироваться в новых условиях;
- развивать творческие способности и надпрофессиональные умения, коммуникативные навыки школьников и групповую сплоченность;
- развивать системное мышление, необходимое для понимания взаимосвязей между различными сферами человеческой деятельности, способности к поиску новых подходов решения поставленных проектных задач, стремление к постоянному личностному росту и совершенствованию;
- содействовать интеграции образования, науки и производства;
- создавать благоприятные условия для интеллектуального и творческого развития;
- выявлять новые формы и направления организации проектной деятельности обучающихся в МАОУ №5 «Гимназия», провести смотр достижений обучающихся по профильному предмету и апробация результатов их исследовательской работы.

- выявлять новые формы и направления организации проектной деятельности обучающихся в МАОУ №5 «Гимназия», провести смотр достижений обучающихся по профильному предмету и апробация результатов их исследовательской работы;
- создать резерв креативно - мыслящей молодежи, обладающей высоким уровнем профессиональной компетентности и мобильности, способной реализовывать инновационные проекты, в условиях высокой конкуренции.

3. Условия и порядок проведения деловой игры

3.1. В деловой игре принимают участие сборные команды из 4-5 человек. Команды представляют ученики 10-х классов МАОУ №5 «Гимназия». В игре участвуют не менее 5, но не более 7 команд.

3.2. Участникам игры во время установочного доклада объясняют технологию решения изобретательских задач, метод кейсов (case study) – эффективные технологии практического обучения, предлагают выполнить решение различных проектных задач, позволяющих раскрыть их творческие способности, используя современные технологии, по следующим направлениям: **«Беспилотный транспорт и логистические системы»**; «Большие данные, искусственный интеллект, финансовые технологии и кибербезопасность»; «Освоение Арктики и мирового океана»; «Умный город»; «Современная энергетика»; «Нейротехнологии и природоподобные технологии».

3.3. Деловая игра проводится в период с 1 по 10 февраля текущего учебного года, включает порядок проведения игры из трех этапов, экспертную оценку каждого этапа и награждение по итогам деловой игры.

4. Исполнительные органы деловой игры

4.1. К исполнительным органам игры относятся: оргкомитет и игротехники-выпускники 11-х классов МАОУ №5 «Гимназия» по направлению «Дети учат детей» из «Школы наставников проектного обучения»; экспертное жюри.

4.2. Оргкомитет игры разрабатывает информационную карту мероприятия; регламент игры и следит за его соблюдением; игровой пакет игры, включающий кейсы, наполненные содержательной и познавательной информацией по решению проектных заданий по направлениям: **«Беспилотный транспорт и логистические системы»**; «Большие данные, искусственный интеллект, финансовые технологии и кибербезопасность»; «Освоение Арктики и мирового океана»; «Умный город»; «Современная энергетика»; «Нейротехнологии и природоподобные технологии»; инструкции по оцениванию согласно критериям технологии решения проектных задач; утверждает персональный состав игротехников «Школы наставников проектного обучения» и членов жюри.

4.2. Экспертное жюри рассматривает технологию решения изобретательских заданий, публичную защиту проектных решений, представленный широкой общественности продукт проектной задачи, утверждает результаты игры, ведет протокол игры, определяет номинации, принимает решения в спорных и конфликтных ситуациях (Приложение 1, 2).

5. Порядок проведения деловой игры

Ежегодно в нашей стране 8 февраля отмечают День российской науки. Это праздник ученых, исследователей, который приурочен к историческому событию — Академия наук России была образована 8 февраля 295 лет назад (2019г.). 8 февраля - 185 лет со дня рождения Д.И. Менделеева, русского ученого, открывшего периодический закон химических элементов. Генеральная ассамблея ООН объявила 2019 год Международным годом периодической таблицы химических элементов - открытию Дмитрия Ивановича исполняется 150 лет. Именно 8 февраля в далеком 1724 году Сенат по настоянию Петра I издал Указ об основании. Именно Россия за несколько столетий открыла и подарила всему миру массу великих имен, которые внесли в мировую науку неопределимый вклад. Трудно назвать научную область, в которой значимыми, а, порой, и великими открытиями не отличились бы русские ученые. Химия, физика, медицина, астрономия, литература, космонавтика, техника – всех направлений, в которых работали и оставили огромное наследие наши светила науки, не перечислить.

Деловая игра «Инженерные старты» посвящается этому важному событию. Ребята, Вы сможете испытать свои силы и решить интересные и стратегически важные для науки задачи, которые называются кейсами. Это учебно-тренировочные проектные задачи, составленные на основе реальных инженерных, научных идей или бизнес-ситуаций. Они не похожи на учебные или

олимпиадные задания, требуют неординарного подхода и чаще всего имеют несколько правильных решений, о которых компании-заказчики могут даже не подозревать.

5.1. Первый этап игры: Установочный доклад. Введение в проблему: краткое описание ситуации: технология решения изобретательских задач; метод кейсов (case study) – эффективные технологии практического обучения, изложение сути проблемы в кейсе; решение различных проектных заданий по следующим направлениям: **«Беспилотный транспорт и логистические системы»;** **«Большие данные, искусственный интеллект, финансовые технологии и кибербезопасность»;** **«Освоение Арктики и мирового океана»;** **«Умный город»;** **«Современная энергетика»;** **«Нейротехнологии и природоподобные технологии».** Регламент для установочного доклада от 15 до 25 минут.

5.2. Второй этап деловой игры: Работа в группах-командах («Мозговой штурм», «Коллективный разум»): выполнение задания, полученного командами в результате жеребьёвки, в группах, под руководством игротехников-выпускников 11-х классов МАОУ №5 «Гимназия» по направлению «Дети учат детей» из «Школы наставников проектного обучения»: **постановка проблемы:** извлечение смысловой информации из кейса; **анализ содержания кейса:** выводы учащихся по данной проблеме, описание всех существенных признаков сопоставление важных аспектов проблемы, поиск и оценивание информации; **рассмотрение альтернатив:** разработка различных решений, изучение альтернативных вариантов. Регламент работы в группах 90 минут, для публичного представления работы в группах по разработке вариантов и способов решения проектной задачи - от 3 минут до 5 минут.

5.3. Третий этап игры: Работа в группах-командах («Коллективный разум»): - принятие вариантов и способов решения проектной задачи: оценка вариантов решения проблемы, выбор оптимального решения; **анализ стратегий поиска решений,** сравнение с фактически принятым решением, **разработка плана мероприятий по реализации решения** - 60 минут.

Примерный план презентации проектной задачи:

- Проблема;
- Цель, задачи;
- Актуальность;
- Методы реализации решения проектной задачи;
- План реализации решения проектной задачи;
- Ожидаемые и фактические результаты;
- Модель (схема, эскиз, проект) решения проектного задания;
- Смета проекта (при наличии);
- Описание вариантов взаимодействия с партнерами и спонсорами (при наличии).
- Выводы по проделанной работе, перспективы дальнейшей работы по реализации решения проектной задачи.

5.4. Четвёртый этап: публичная презентация решения проектной задачи: представление вариантов решения, аргументация выбора, дальнейшие перспективы работы над проектом (информационная модель) - от 5 минут до 7 минут.

5.5. Пятый этап: рефлексия работы в группах с игротехниками по итогам деловой игры.

6. Критерии оценки этапов деловой игры

6.1. Жюри проводит экспертное оценивание вариантов и способов решения проектной задачи согласно критериям, которые разработаны с учетом требований по проектному решению задания, в соответствии с ТРИЗ-технологией:

- Актуальность выбора варианта решения проектной задачи;
- Оригинальность идеи и содержания, новаторство и творческий подход;
- Оптимальность и креативность решения проектного задания;
- Техническая составляющая решения проектной задачи;
- Наличие и качество исследовательской составляющей проекта;
- Завершенность проектного решения задачи;
- Оптимальное сочетание коллективной, групповой и индивидуальной работы;
- Культура публичной презентации проектного решения, перспективы дальнейшей работы.

7. Подведение итогов деловой игры и награждение участников

7.1. Подведение итогов деловой игры проводит экспертное жюри. Персональный состав жюри утверждает Оргкомитет конкурса. Руководит работой экспертного жюри – председатель. Заседания экспертного жюри при подведении итогов являются закрытыми. Во время работы жюри команды выполняют задание по составлению синквейна (пятисточная строфа) по теме игры с ключевыми словами: игра, инженер, проект:

1-я строка – одно ключевое слово, определяющее содержание синквейна;

2-я строка – два прилагательных, характеризующих данное понятие;

3-я строка – три глагола, обозначающих действие в рамках заданной темы;

4-я строка – короткое предложение, раскрывающее суть темы или отношение к ней;

5-я строка – синоним ключевого слова (существительное).

7.2. Номинации команде и участникам игры определяются жюри. По итогам игры организационный комитет награждает участников деловой игры «Инженерные старты» дипломами деловой игры по следующим номинациям:

- Лучшая защита решения проектной задачи
- За практический результат работы
- За творческий подход к работе
- За актуальность исследования
- За наличие авторской позиции
- За оригинальное решение проблемы
- За умение одерживать победу при выполнении поставленных задач
- За стремление к успеху и высоким результатам
- За профессионализм, творческий поиск и упорный труд
- За творческий подход и амбициозность
- За эффективную работу и стремление к достижению высоких результатов
- За технически грамотный анализ и подход
- За светлый ум и точный расчёт

7.3. Завершение деловой игры заканчивается рефлексией организаторов с игротехниками-выпускниками 11-х классов из «Школы наставников проектного обучения» по направлению «Дети учат детей».

*Информационная карта деловой игры «Инженерные старты»
для обучающихся 10-х классов МАОУ №5 «Гимназия»*

Организатор ОДИ	Азбаева Г.Ю. - методист по организации ПИР
Класс	10 м класс
Участники мероприятия	Обучающиеся 10м класса, наставники-игротехники-обучающиеся 11-х профильных классов (ф-м, х-б) (Школа наставников проектного обучения по направлению «Дети учат детей»)
Дата проведения	С 1 по 10 февраля текущего учебного года
Место проведения	МАОУ №5 «Гимназия»: актовый зал, учебные кабинеты (2 этаж), библиотека, компьютерный класс
Тема мероприятия	Деловая игра «Инженерные старты»
Тип мероприятия	Деловая игра
Цель мероприятия	развитие интеллектуального творчества, активизация проектной деятельности обучающихся и раскрытие их научно-исследовательского потенциала, реализация профессионального самоопределения
Задачи мероприятия	➤ формирование самостоятельной творческой личности, обладающей навыками научно – исследовательской деятельности; ➤ обучение партнерству – умению работать в коллективе, общаться, взаимодействовать с одноклассниками и старшеклассниками; ➤ проведение смотра достижений обучающихся по профильному предмету, апробация результатов их исследовательской работы; ➤ пропаганда творческой и научно – исследовательской деятельности, формирование у обучающихся активной жизненной позиции.
Форма организации мероприятия	Работа в группах, решение кейсов с проектными задачами, дискуссия, публичная презентация проекта
Структура мероприятия	<i>Программа проведения деловой игры «Инженерные старты»</i> Установочный доклад. <i>Введение в проблему:</i> краткое описание ситуации, изложение сути проблемы в кейсе Работа в группах: «<i>Мозговой штурм</i>» - <i>Постановка проблемы:</i> извлечение смысловой информации из кейса Работа в группах: «<i>Коллективный разум</i>» - <i>Анализ содержания кейса:</i> выводы учащихся по данной проблеме, описание всех существенных признаков сопоставление важных аспектов проблемы, поиск и оценивание информации Работа в группах: «<i>Коллективный разум</i>» - <i>Рассмотрение альтернатив:</i> разработка различных решений, изучение альтернативных вариантов Обед. Технический перерыв Работа в группах: «<i>Коллективный разум</i>» - <i>Принятие решения:</i> оценка вариантов решения проблемы, выбор оптимального решения Работа в группах: «<i>Коллективный разум</i>» - <i>Анализ стратегий поиска решений,</i> сравнение с фактически принятым решением, разработка плана мероприятий по реализации решения <i>Публичная презентация решения:</i> представление решения, аргументация выбора Работа жюри. Рефлексия работы в группах Итоги игры. Рефлексия с игротехниками <i>Кейсы:</i> <u><i>1 Проектное задание:</i></u> В современной энергетике очень много затрат приходится на передачу электроэнергии по проводам — поэтому, например, до сих пор не строятся массивы солнечных батарей в Сахаре и Каракумах, для обеспечения электричеством Европы, России, Казахстана, Китая. Требуется разработать систему передачи энергии либо без использования проводов, либо с условием самоподдерживающейся генерации энергии в самих проводах, Как могли бы быть устроены такие передатчики, приёмники, провода, заведомо в пределах известных законов

физики?

2 Проектное задание: В одном из фантастических рассказов Станислава Лема упоминается изобретение профессора Тарантоги, использующее энергию детей для производства электричества. В самом деле, человек постоянно производит много движений, энергия которых уходит впустую. Уже существуют способы превращения спонтанно осуществляемых силовых действий человека в электроэнергию. Однако, на сегодняшний день они используются только в особых рюкзаках, использующих энергию ходьбы для подзарядки мобильных устройств. При том, что объективно возможно создать систему устройств, позволяющую энергию перемещения людей по квартире, в том числе часто хаотических детских движений, использовать для того, чтобы квартиру хотя бы осветить? Однако, какие-то факторы этому мешают. Выявить причины, по которым столь очевидный потенциальный источник электроэнергии, как спонтанные механические движения людей, неизбежно производимые в процессе жизнедеятельности, не используется в домохозяйствах, и разработать программу (или схему устройства), в результате которой, ряд потребностей домохозяйств в электричестве обеспечивался бы ими самими за счёт «внутренних ресурсов». Разработать программу (или схему устройства), в результате которой, ряд потребностей домохозяйств в электричестве обеспечивался бы ими самими за счёт «внутренних ресурсов».

3 Проектное задание: Как известно, очень многие энергозатраты связаны напрямую с сезонными изменениями климата, при необходимости более-менее стабильный температурный режим функционирования для многих производственных процессов и, соответственно, рабочих помещений. Так, зимой основное количество энергии тратится на обогрев, а летом — на охлаждение. Разработать систему теплоизоляции для транспортных структур, производственных и офисных помещений, позволяющую сохранять одинаковый температурный режим, независимо от изменений погоды.

4 Проектное задание: Современный человек (за исключением некоторых хорошо подготовленных спортсменов и йогов) может лишь очень приблизительно определять параметры своего организма, критичные для его функционирования: уровень адреналина, уровень инсулина, температуру тела, давление, в том числе внутричерепное, тем более, не умеет ими управлять. Как правило, для определения этих параметров нужны специальные приборы, а для управления — особые медицинские препараты.

Появление специализированного медицинского оборудования личного пользования очень условно решает проблему, поскольку, человек, не имеющий медицинского образования, зачастую не знает, как использовать полученные диагностические данные, как преодолевать опасные проявления своего организма, как организовывать лечение.

Требуется:

- построить комплексную (психологическую, психофизиологическую, биофизическую) модель самочувствия;
- на её основе разработать комплекс упражнений, позволяющих «среднему» человеку, в том числе школьнику, без долгих спортивных тренировок (и, тем более, без серьёзных многолетних занятий йогой, требующих полной концентрации и отказа от других видов деятельности) научиться управлять хотя бы основными параметрами.

5 Проектное задание:

Предлагается придумать и описать модель «умного» автомобиля с условным названием «Сивка-Бурка» или «Конёк-Горбунок», который:

- появляется по зову хозяина, в том числе, самостоятельно отворяя и закрывая гараж;
- определяет, в какой точке желания хозяина удовлетворятся с наибольшей вероятностью и с наименьшими затратами (в том числе, времени и бензина — на дорогу до этой точки), и самостоятельно строит свой маршрут к этой точке;
- при необходимости, защищает хозяина от внешних опасностей, начиная от объезда опасных мест заканчивая столкновением с грабителями;
- блокирует действия хозяина по управлению машиной, которые чреваты опасностью для самого хозяина.

В решении задачи, точно необходимо описать следующие параметры:

- общая логика и конкретные конструктивные решения по организации искусственного интеллекта такого автомобиля;
- модель передачи решений от встроенного компьютера к механической составляющей автомобиля;
- модель постоянного получения и обработки дополнительных «вводных» от хозяина;
- особенности конструкции такого автомобиля: может быть, ему нужно будет уметь прыгать или подниматься в воздух — это тоже можно предусмотреть, но тогда и предусмотреть необходимые изменения в общей механической модели.

6 Проектное задание: В нашей стране, особенно на Крайнем Севере, в Сибири, на Дальнем Востоке, много труднопроходимых местностей. Даже при наличии карты, не каждый водитель легко может определить, по какой тропе лучше проехать, где тропу не пересечёт недавно образовавшийся завал или разлившийся ручей, где он не завязнет в грязи или в снегу без надежды на помощь. Не сможет этого сделать и самый изощренный искусственный интеллект автомобиля, даже находясь на постоянной связи со спутником. Сконструируйте (в виде принципиальной схемы или действующего макета) модель автомобиля для таких труднопроходимых местностей, который сам смог бы преодолевать завалы, небольшие, но бурные реки, сам вытаскивать себя из грязи и снега, при этом, не затрачивая больших ресурсов топлива на каждую из подобных экстремальных операций, и легко трансформируясь в «обычный» автомобиль на нормальной дороге. Заведомо необходимо просчитать порядок роста расходования топлива при преодолении экстремальных участков пути. Дополнительные баллы получают те разработчики, которые предложат вариант получения автомобилем энергии для преодоления экстремальных участков пути, не от бензина, запас которого ограничен и именно на сложных перегонах, как правило, слабо пополняем, а от неких собственных, механических свойств конструкции автомобиля.

7 Проектное задание: *Правильная осанка* — это не только вопрос красивого внешнего вида, но и условие нормальной работы кровеносной системы, нервной системы, ряда внутренних органов. Но сохранять её сложно, особенно, в условиях постоянной сидячей работы, даже при использовании эргономичной мебели. Корсеты, которые используются современной медициной для лечения и профилактики искривлений позвоночника, неудобны и мешают многим естественным движениям, в том числе спонтанному изменению позы.

Предлагается придумать одежду (не менее трёх моделей, с изготовлением эскиза каждой из них), не стесняющую движения и одновременно поддерживающую мышцы, отвечающие за правильное положение спины, в нужном тоне. Необходимо ответить на вопросы:

- из какого материала она должна быть изготовлена;
- какой должен быть её фасон, типы;

	— как совместить требования поддерживать мышечный тонус и не стеснять движений; — весь ли комплект одежды должен иметь нужные качества, или только отдельные части гардероба? При решении данной задачи, предлагается разрабатывать элементы и комплекты одежды не абстрактно, а в соответствии с одним из приведённых ниже вариантов её носки и использования: — повседневная бытовая одежда, используемая дома или на даче; — деловой комплект одежды, соответствующий «офисному» дресс-коду; — одежда для человека, не выполняющего представительских функций, зато большую часть рабочего времени проводящего за компьютером (например, программиста) или в целом за рабочим столом (инженера); — одежда для человека, работающего в экстремальных условиях (на выбор участников: полярника, рабочего в прокатном или электролизном цеху, спасателя, бойца отряда быстрого реагирования); — одежда для человека, чья работа требует постоянного движения, ловких и точных действий (от егеря-обходчика до кузнеца или слесаря). Предлагается придумать одежду, не стесняющую движения и одновременно поддерживающую мышцы, отвечающие за правильное положение спины, в нужном тонусе, создать эскиз такой одежды.
Технологии, методы	ТРИЗ-технология, кейс-технологии, проектный метод, «Мозговой штурм», анализ и синтез информации, систематизация материала, обобщение, технология критического мышления
Оборудование	Мультимедиа установка, компьютер с выходом в Интернет, принтер, дополнительное оборудование для оформления публичной защиты работы в группах по итогам игры
Предполагаемый результат	6. Публичная защита работы в группах по решению проектных задач 7. Дальнейшие перспективы работы над проектом (информационная модель)

*Образец кейса по направлению «Современная энергетика» в рамках
деловой игры «Инженерные старты»
для обучающихся 10-х классов МАОУ №5 «Гимназия»*

Кейс «Программа (или схема устройства), в результате которой, ряд потребностей домохозяйств в электричестве обеспечивался бы ими самими за счёт «внутренних ресурсов»»
Справочный материал:

Изобретение: Катафота служит неотъемлемой частью безопасности при велосипедной езде в сумерки или ночью по освещенной дороге. Но вот если дорога не освещена или вовсе это внедорожье, без автономного освещения не обойтись. Основным источником электроэнергии для велосипедных фонарей служит аккумуляторные батареи, но велосипедистам приходится время от времени заряжать данные аккумуляторы. Если вы выезжаете на короткие расстояния — это не проблема. А вот на дальние и еще вдалеке от цивилизации — это уже проблема. Компания MagnicLight решила данную проблему, разработав бесконтактную «динамо» устройство для велосипеда. Универсальная конструкция позволяет установить ее на практически любой тип велосипеда. Электричество вырабатывается при вращении колеса от электромагнитной индукции, которая образуется между контактной стороной MagnicLight и ободом колеса. Светящиеся элементы находятся прямо на устройстве. Два цвета световых элементов; белый — вперед, красный — назад. Конструкция водонепроницаема. Устанавливается либо на велосипедную вилку, либо на тормозную систему V-Brake. Ну и, конечно же, главный конек — отсутствие аккумуляторных элементов и проводов.

Новаторство: Концепт *GreenCellphoneCharger* («зеленая зарядка для телефона») от дизайнера из Аргентины *EzequielVillarreal* - это «поножи», которые крепятся к спортивной обуви и получают энергию от движения стоп во время быстрой ходьбы или бега. Автор пишет, что гаджет вырабатывает энергию за счет движения встроенной в него пары магнитов относительно друг друга. По мере того, как ноги отмеривают километры, батарея гаджета заряжается; а потом с ее помощью через USB-порт можно зарядить телефон или MP3-плеер.



Быстрая ходьба позволит зарядить телефон: GreenCellphoneCharger

Быстрая ходьба с применением *GreenCellphoneCharger* - это не только экономия энергии и повышение автономности, но и значительное укрепление ног: небольшое утяжеление обуви заставит мышцы интенсивно развиваться.

Проектное задание кейса: В одном из фантастических рассказов Станислава Лема упоминается изобретение профессора Тарантоги, использующее энергию детей для производства электричества. В самом деле, человек постоянно производит много движений, энергия которых уходит впустую. Уже существуют способы превращения спонтанно осуществляемых силовых действий человека в электроэнергию. Однако, на сегодняшний день они используются только в особых рюкзаках, использующих энергию ходьбы для подзарядки мобильных устройств. При том, что объективно возможно создать систему устройств, позволяющую энергию перемещения людей по квартире, в том числе часто хаотических детских движений, использовать для того, чтобы квартиру хотя бы осветить? Однако, какие-то факторы этому мешают.

Проектная задача по решению кейса:

- 1) Выявить причины, по которым столь очевидный потенциальный источник электроэнергии, как спонтанные механические движения людей, неизбежно производимые в процессе жизнедеятельности, не используется в домохозяйствах, и разработать программу (или схему устройства), в результате которой, ряд потребностей домохозяйств в электричестве обеспечивался бы ими самими за счёт «внутренних ресурсов».
- 2) Разработать программу (или схему устройства), в результате которой, ряд потребностей домохозяйств в электричестве обеспечивался бы ими самими за счёт «внутренних ресурсов».

Ссылки на дополнительные источники:

<https://electrosam.ru/glavnaja/jelektrooborudovanie/jelektropitanie/dinamo-mashina/>

<http://izobreteniya.net/stelki-kak-generatoryi-elektroenergii/>

<http://www.novate.ru/blogs/180511/17655/>

<http://www.ekopower.ru/go-kin-ryukzak-kotoryiy-vyirabatyivaet-energi/>

<http://www.pervayshagkmilionu.ru/ampy-ustroystvo-dlya-zaryada-akkumulyatora-smartfona-vo-vremya-hodby/>

<http://nlo-mir.ru/tech/8258-razrabotano-ustrojstvo-dlja-zarjadki-mobilnikov-vo-vremja-hodby.html>

<http://www.membrana.ru/particle/12293>

ПРИНЯТО

УТВЕРЖДАЮ:

на заседании педагогического совета

Директор МАОУ № 5 «Гимназия»

протокол

от 23.05.2016 № 9

приказ от 23.05.2016 № 207/1-О

**Положение
о проведении деловой игры «Стартап-идеи»
среди обучающихся 10-х классов МАОУ №5 «Гимназия»**

2. Общие положения

2.1. Настоящее положение разработано на основании п.20 ч.3 ст. 28 Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

2.2. Положение определяет: статус, цели и задачи деловой игры «Стартап-идеи»; этапы, условия организации и порядок проведения деловой игры, права и обязанности его организаторов и участников; подведение итогов и награждение участников.

2.3. Деловая игра проводится с целью развития инновационного потенциала старшеклассников в экономической и предпринимательской сферах.

2.4. Игра является открытым смотром достижений обучающихся по профильному предмету, посвященным Дню российской науки (8 февраля), ориентированным на развитие надпрофессиональных навыков и умений, активизацию проектной деятельности обучающихся, самореализацию и социализацию в современном обществе.

2.5. Организаторами деловой игры «Стартап-идеи» среди обучающихся 10-ых классов является администрация и методический совет МАОУ №5 «Гимназия».

2.6. Состав экспертной комиссии деловой игры формируется из представителей организаторов конкурса, руководителей предметных кафедр социально-гуманитарного цикла и иностранных языков, учителей-предметников профильного обучения данных предметных областей.

2. Цель и задачи деловой игры

2.1. Основные цели игры:

- развитие инновационного потенциала молодежи в экономическом направлении;
- усиление экономической подготовки школьников и способности адаптироваться в существующих рыночных условиях;
- развитие собственных предпринимательских инициатив и поддержка наиболее перспективных бизнес – идеи;
- повышение уровня знания учащихся об инновациях, о механизмах управления инновационными проектами и перспективах инновационной деятельности

2.2. Основные задачи игры:

- уметь применять предметные знания в нестандартных ситуациях и ориентироваться в новых условиях, создавать благоприятные условия для интеллектуального и творческого развития;
- развивать системное мышление, необходимое для понимания взаимосвязей между различными сферами человеческой деятельности, способности к поиску новых подходов решения поставленных проектных задач, стремление к постоянному личностному росту и совершенствованию;
- развивать творческие способности и надпрофессиональные умения, коммуникативные навыки выпускников и групповую сплоченность;
- сформировать новый менталитет подрастающего поколения – людей, которые смогут достойно жить в обществе с рыночной экономикой;
- содействовать повышению предпринимательской активности;
- привлекать внимание молодых людей к актуальным проблемам местного сообщества;

- создать резерв креативно - мыслящей молодежи, обладающей высоким уровнем профессиональной компетентности и мобильности, способной реализовывать инновационные проекты, в условиях высокой конкуренции;
- выявлять новые формы и направления организации проектной деятельности обучающихся в МАОУ №5 «Гимназия», провести смотр достижений обучающихся по профильному предмету и апробация результатов их исследовательской работы.

5. Условия и порядок проведения деловой игры

3.1. В деловой игре принимают участие сборные команды из 4-5 человек. Команды представляют ученики 10-х классов МАОУ №5 «Гимназия». В игре участвуют не менее 5, но не более 7 команд.

5.2. Участникам игры во время установочного доклада объясняют технологию раскрытия стартап-идеи, метод кейсов (case study) – эффективные технологии практического обучения, предлагают выполнить решение проектных задач или бизнес-идей, позволяющих раскрыть их творческие способности, используя современные технологии, для составления бизнес-плана.

5.3. Деловая игра проводится в период с 1 по 10 февраля текущего учебного года, включает порядок проведения игры из трех этапов, экспертную оценку каждого этапа и награждение по итогам деловой игры.

6. Исполнительные органы деловой игры

6.2. К исполнительным органам игры относятся: оргкомитет и игротехники-выпускники 11-х классов МАОУ №5 «Гимназия» по направлению «Дети учат детей» из «Школы наставников проектного обучения»; экспертное жюри.

6.2. Оргкомитет игры разрабатывает информационную карту мероприятия; регламент игры и следит за его соблюдением; игровой пакет игры, включающий кейсы, наполненные содержательной и познавательной информацией по составлению бизнес-плана по решению социальных, экологических и экономических задач школы и города; инструкции по оцениванию согласно критериям составления бизнес-плана стартап-идей; утверждает персональный состав игротехников «Школы наставников проектного обучения» и членов жюри.

6.3. Экспертное жюри рассматривает технологию запуска стартап-идеи, публичную защиту бизнес-плана, представленный широкой общественности продукт решения проектной задачи, утверждает результаты игры, ведет протокол игры, определяет номинации, принимает решения в спорных и конфликтных ситуациях (Приложение 1, 2).

7. Порядок проведения деловой игры

Ежегодно в нашей стране 8 февраля отмечают День российской науки. Это праздник ученых, исследователей, который приурочен к историческому событию — Академия наук России была образована 8 февраля 295 лет назад (2019г.). 8 февраля - 185 лет со дня рождения Д.И. Менделеева, русского ученого, открывшего периодический закон химических элементов. Генеральная ассамблея ООН объявила 2019 год Международным годом периодической таблицы химических элементов - открытию Дмитрия Ивановича исполняется 150 лет. Именно 8 февраля в далеком 1724 году Сенат по настоянию Петра I издал Указ об основании. Именно Россия за несколько столетий открыла и подарила всему миру массу великих имен, которые внесли в мировую науку неоценимый вклад. Трудно назвать научную область, в которой значимыми, а, порой, и великими открытиями не отличились бы русские ученые. Химия, физика, медицина, астрономия, литература, космонавтика, техника – всех направлений, в которых работали и оставили огромное наследие наши светила науки, не перечислить.

Деловая игра «Стартап-идеи» посвящается этому важному событию. Ребята, Вы сможете испытать свои силы и решить интересные и стратегически важные для нашей школы и города задачи, которые называются кейсами. Это учебно-тренировочные проектные задачи, составленные на основе реальных идей или бизнес-ситуаций. Они не похожи на учебные или олимпиадные задания, требуют неординарного подхода и чаще всего имеют несколько правильных решений, о которых компании-заказчики могут даже не подозревать. Мы предлагаем вам запустить, решая бизнес-ситуации содержимого кейса, свой стартап. Слово «стартап» является транслитерацией английского startup. Стартап – это то, что поспособствует быстрому запуску проекта. Главной особенностью стартапов является использование интересных идей и перспективных начинаний и хорошая команда для старта. Успех startup строится не только на идеях, но и на инновационных технологиях. Во многих проектах задействуются новейшие разработки. Как создать стартап? Чтобы быть уверенным, что идея проекта станет популярна, надо рассмотреть само понятие стартапа – что такое, как правильно начать

развитие проекта, на что ориентироваться, чтобы понять, на чем они основываются: Продумывание идеи. Ключевая особенность проекта не должна иметь аналогов в стране или регионе, которые будут задействованы при раскрутке. *Поиск команды.* Люди, занимающиеся проектом, не обязательно должны знать все о той отрасли, которую охватывает startup. Это приветствуется, но все сотрудники могут заниматься разработкой независимо от знаний. *Составление бизнес-плана.* План является самой главной частью любого проекта, без которой случайная неудача может стать фатальной для всей задумки. К этапу разработки стоит подходить со всей ответственностью, что поспособствует продажам продукта проекта. *Поиск инвесторов или стартового капитала.* Даже самые перспективные задумки стоят больших денег на этапе реализации. Заниматься поиском финансов непросто, но возможно. Инвестиции могут предоставить банки, друзья, родственники, другие люди, которых заинтересовала изначальная задумка.

7.1. Первый этап игры: Установочный доклад. Введение в проблему: краткое описание ситуации: технология идеи стартапов, составление бизнес-плана; метод кейсов (case study) – эффективные технологии практического обучения, изложение сути проблемы в кейсе; решение различных проектных заданий по социальным, экологическим и экономическим направлениям. Регламент для установочного доклада от 15 до 25 минут. При разработке *бизнес-плана* нужно продумать:

- *Разработка идеи;*
- *Поиск команды;*
- Анализ потребностей целевой аудитории (анкетирование);
- Ошибки предшественников;
- Поиск инвестиций;
- Анализ возможных рисков;
- *Реализация идеи;*
- Продвижение, реклама, работа с аудиторией;
- Поиск инвесторов.

7.2. Второй этап деловой игры: Работа в группах-командах («Мозговой штурм», «Коллективный разум»): выполнение задания, полученного командами в результате жеребьевки, в группах, под руководством игротехников-выпускников 11-х классов МАОУ №5 «Гимназия» по направлению «Дети учат детей» из «Школы наставников проектного обучения»: *постановка проблемы:* извлечение смысловой информации из кейса; *анализ содержания кейса:* выводы учащихся по данной проблеме, описание всех существенных признаков сопоставление важных аспектов проблемы, поиск и оценивание информации; *рассмотрение альтернатив:* разработка различных решений, изучение альтернативных вариантов. Регламент работы в группах 90 минут, для публичного представления работы в группах по разработке вариантов бизнес-плана - от 3 минут до 5 минут.

7.3. Третий этап игры: Работа в группах-командах («Коллективный разум»): - принятие вариантов и способов составления бизнес-плана: оценка вариантов решения проблемы, выбор оптимального решения; *анализ стратегий поиска решений, сравнение с фактически принятым решением, разработка плана мероприятий по реализации бизнес-плана- 60 минут.*

Общая структура *бизнес - плана* должна придерживаться следующих основных разделов (кратко для презентации идеи)

- Резюме (обзорный раздел);
- Описание предприятия и отрасли;
- Описание продукции (услуг);
- Сбыт продукции (услуг);
- План организации и управления;
- Направленность и эффективность проекта;
- Риски и гарантии;
- «Лозунг», девиз, реклама (плакат, афиша и т.п.)

7.4. Четвёртый этап: публичная презентация идеи бизнес-плана: представление вариантов решения, аргументация выбора, дальнейшие перспективы работы над проектом (информационная модель) - от 5 минут до 7 минут.

7.5. Пятый этап: рефлексия работы в группах с игротехниками по итогам деловой игры.

8. Критерии оценки этапов деловой игры

8.1. Жюри проводит экспертное оценивание вариантов и способов решения проектной задачи согласно критериям, которые разработаны с учетом требований по проектному составлению бизнес-плана, в соответствии с идеей составления и запуска стартапов:

- Описание идеи, положенной в основу бизнес-идеи;
- Реалистичность разработки и социальная значимость;
- Актуальность, осмысленность и обоснованность поднимаемых проблем, соответствие задачам социально-экономического и экологического развития г. Мегиона;
- Оригинальность идеи и содержания, новаторство и творческий подход;
- Оптимальность и креативность составления бизнес-плана;
- Описание планируемой к производству продукции, предполагаемые результаты осуществления проекта, в том числе экономический эффект;
- Востребованность внедрения проекта и ожидаемых социальных или экономических результатов;
- Направленность проекта на повышение конкурентоспособности или создание нового вида продукции или услуг;
- Внешние факторы, сопровождающие реализацию проекта;
- Оптимальное сочетание коллективной, групповой и индивидуальной работы;
- Культура публичной презентации бизнес-плана, перспективы дальнейшей работы.

7. Подведение итогов деловой игры и награждение участников

7.1. Подведение итогов деловой игры проводит экспертное жюри. Персональный состав жюри утверждает Оргкомитет конкурса. Руководит работой экспертного жюри – председатель. Заседания экспертного жюри при подведении итогов являются закрытыми.

Во время работы жюри команды выполняют задание по составлению синквейна (пятисточная строфа) по теме игры с ключевыми словами: игра, стартап, проект:

1-я строка – одно ключевое слово, определяющее содержание синквейна;

2-я строка – два прилагательных, характеризующих данное понятие;

3-я строка – три глагола, обозначающих действие в рамках заданной темы;

4-я строка – короткое предложение, раскрывающее суть темы или отношение к ней;

5-я строка – синоним ключевого слова (существительное).

7.2. Номинации команде и участникам игры определяются жюри. По итогам игры организационный комитет награждает участников деловой игры «Стартап-идеи» дипломами деловой игры по следующим номинациям:

- Лучшая защита бизнес-плана
- Лучший стартап
- За практический результат работы
- За творческий подход к работе
- За актуальность работы
- За наличие авторской позиции
- За оригинальное решение проблемы
- За умение одерживать победу при выполнении поставленных задач
- За стремление к успеху и высоким результатам
- За профессионализм, творческий поиск и упорный труд
- За творческий подход и амбициозность
- За эффективную работу и стремление к достижению высоких результатов
- За технически грамотный анализ и подход
- За светлый ум и точный расчёт

7.3. Завершение деловой игры заканчивается рефлексией организаторов с игротехниками-выпускниками 11-х классов из «школы наставников проектного обучения» по направлению «Дети учат детей».

*Информационная карта деловой игры «Стартап-идеи»
для обучающихся 10-х классов МАОУ №5 «Гимназия»*

Организатор ОДИ	Азбаева Г.Ю. - методист по организации ПИР
Класс	10 г класс
Участники мероприятия	Обучающиеся 10г класса, наставники-игротехники-обучающиеся 11-х профильных классов (с-г) (Школа наставников проектного обучения по направлению «Дети учат детей»)
Дата проведения	С 1 по 10 февраля текущего учебного года
Место проведения	МАОУ №5 «Гимназия»: актовый зал, учебные кабинеты (2 этаж), библиотека, компьютерный класс
Тема мероприятия	Деловая игра «Стартап-идеи»
Тип мероприятия	Деловая игра
Цель мероприятия	развитие интеллектуального творчества, активизация проектной деятельности обучающихся и раскрытие их научно-исследовательского, реализация профессионального самоопределения
Задачи мероприятия	➤ формирование самостоятельной творческой личности, обладающей навыками научно – исследовательской деятельности; ➤ обучение партнерству – умению работать в коллективе, общаться, взаимодействовать с одноклассниками и старшеклассниками; ➤ проведение смотра достижений обучающихся по профильному предмету, апробация результатов их исследовательской работы; ➤ пропаганда творческой и научно – исследовательской деятельности, формирование у обучающихся активной жизненной позиции.
Форма организации мероприятия	Работа в группах, решение кейсов с идеями стартапов, дискуссия, публичная презентация стартап-идей
Структура мероприятия	<i>Программа проведения деловой игры «Стартап-идеи»</i> Установочный доклад. <i>Введение в проблему</i>: краткое описание ситуации, изложение сути проблемы в кейсе Работа в группах: «<i>Мозговой штурм</i>» - <i>Постановка проблемы</i>: извлечение смысловой информации из кейса Работа в группах: «<i>Коллективный разум</i>» - <i>Анализ содержания кейса</i>: выводы учащихся по данной проблеме, описание всех существенных признаков сопоставление важных аспектов проблемы, поиск и оценивание информации Работа в группах: «<i>Коллективный разум</i>» - <i>Рассмотрение альтернатив</i>: разработка различных решений, изучение альтернативных вариантов Обед. Технический перерыв Работа в группах: «<i>Коллективный разум</i>» - <i>Принятие решения</i>: оценка вариантов решения проблемы, выбор оптимального решения Работа в группах: «<i>Коллективный разум</i>» - <i>Анализ стратегий поиска решений</i>, сравнение с фактически принятым решением, разработка плана мероприятий по реализации решения <i>Публичная презентация решения</i>: представление решения, аргументация выбора Работа жюри. Рефлексия работы в группах Итоги игры. Рефлексия с игротехниками Слово «стартап» является транслитерацией английского startup. Стартап – это то, что поспособствует быстрому запуску проекта. Главной особенностью стартапов является использование интересных идей и перспективных начинаний и хорошая команда для старта. Успех startup строится не только на идеях, но и на инновационных технологиях. Во многих проектах задействуются новейшие разработки. Как создать стартап? Чтобы быть уверенным, что идея проекта

станет популярна, надо рассмотреть само понятие стартапа – что такое, как правильно начать развитие проекта, на что ориентироваться, чтобы понять, на чем они основываются: Продумывание идеи. Ключевая особенность проекта не должна иметь аналогов в стране или регионе, которые будут задействованы при раскрутке.

Поиск команды. Люди, занимающиеся проектом, не обязательно должны знать все о той отрасли, которую охватывает startup. Это приветствуется, но все сотрудники могут заниматься разработкой независимо от знаний. *Составление бизнес-плана.* План является самой главной частью любого проекта, без которой случайная неудача может стать фатальной для всей задумки. К этапу разработки стоит подходить со всей ответственностью, что поспособствует продажам продукта проекта. *Поиск инвесторов или стартового капитала.* Даже самые перспективные задумки стоят больших денег на этапе реализации. Заниматься поиском финансов непросто, но возможно. Инвестиции могут предоставить банки, друзья, родственники, другие люди, которых заинтересовала изначальная задумка.

Кейсы:

1Стартап-идея: «Школа юного гида» в городе. Это уникальный социально значимый проект, направленный на развитие внутреннего туризма. В его основе две очень популярные темы: туризм и дополнительное образование - организация экскурсий для представителей делегации на иностранном языке, не прибегая к услугам профессиональных экскурсоводов. А ассортимент услуг позволяет привлечь не только отдельных потребителей, но и организации: центры по изучению иностранных языков, школы и др

2Стартап-идея: «Парикмахерская для детей». Клиенты парикмахерской – дети от 1 месяца, подростки и их родители. Это направление только начинает свое развитие в России. Персонал проходит психологическую подготовку для работы с самыми сложными клиентами. Парикмахерская будет незаменимой для родителей неусидчивых детей, детей с различными заболеваниями (аутизмом, синдромом Дауна, ДЦП). Также парикмахерская дополнительно зарабатывает, продавая косметику и детские аксессуары, проводя детские праздники. Поход в парикмахерскую должен превращаться в весёлое времяпрепровождение для всей семьи!

3Стартап-идея: «Эдиссон» - центр лайфхаков и изобретений для детей. Лайфхак переводится с английского как «взлом жизни». Это маленькая хитрость, помогающая решать бытовые проблемы и экономить тем самым время, силы и средства, оптимизировать повседневную жизнь. В центре «Эдиссон» дети в возрасте от 7 лет должны своими руками мастерить оригинальные устройства и приспособления.

4Стартап-идея: «Эксклюзивноедистрибьюторство антистрессовых футболок-раскрасок». Оригинальные наборы для детей и взрослых, объединяющие в себе одежду, игрушку и творческую составляющую (футболки с разнообразными принтами для самостоятельного раскрашивания). Вы сдаёте готовую продукцию на реализацию в магазины, а также можете производить её самостоятельно или заключить договор с типографией в вашем городе. Эксклюзив на город.

5Стартап-идея: «Дизайн и продажа одежды и аксессуаров с фирменным лейблом гимназии». Проект должен пользоваться наибольшим спросом – этот товар должен привлечь не только новоявленных гимназистов, но и выпускников, которые захотят купить себе или своим знакомым что-нибудь на память.

6Стартап-идея: «Ученический портал для гимназистов». В наше время каждая школа, имеют свою интернет-страничку. Почему бы не создать свой ученический портал и наполнять интернет-ресурс не только фактами административного характера, но и новостями из жизни всех школьников

	разных классов, их увлечениями, наконец, учебными материалами и так далее? <u>7 Стартап-идея: «Школьное кафе».</u> Гимназистам предлагается организовать питание самостоятельно в своем «кафе». <u>8 Стартап-идея «Утилизация школьного мусора».</u> Нужно стремиться улучшить экологию города. Этот проект предусматривает сортировку различных школьных отходов, в том числе, <i>макулатуру</i>, а также различных пищевых отходов из буфета. В результате значительно меньше отходов попадут на свалку. Памятка по составлению бизнес-плана: ✓ разработка идеи; ✓ поиск команды; ✓ анализ потребностей целевой аудитории (анкетирование); ✓ ошибки предшественников; ✓ поиск инвестиций; ✓ анализ возможных рисков; ✓ реализацию идеи; ✓ продвижение, рекламу, работу с аудиторией; ✓ поиск инвесторов.
Технологии, методы	ТРИЗ-технология, кейс-технологии, технология раскрутки стартап-идеи, проектный метод, «Мозговой штурм», анализ и синтез информации, систематизация материала, обобщение, технология критического мышления
Оборудование	Мультимедиа установка, компьютер с выходом в Интернет, принтер, дополнительное оборудование для оформления публичной защиты работы в группах по итогам игры
Предполагаемый результат	8. Публичная защита работы в группах по представлению идей стартапов 9. Дальнейшие перспективы работы над проектом (информационная модель)

*Образец кейса в рамках деловой игры «Стартап-идеи»
для обучающихся 10-х классов МАОУ №5 «Гимназия»*

Кейс «Зеленый стартап»

Справочный материал:

Новейшие инновационные проекты и высокотехнологичное совершенствование человечества значительно расширяют границы и возможности современного мирового сообщества. Без этих процессов, так прочно вошедших в нашу жизнь дальнейшее развитие просто невозможно. Но у этого есть своя оборотная сторона, и заключается она в глобальных экологических проблемах, которые все больше поглощают нашу планету в последнее время. Поэтому стартапы в сфере экологии становятся востребованными. Кофейное топливо, умные мусорные баки и прочие новаторские проекты завоевывают признание потребителей. В этом кейсе Вам предстоит предложить свой экологический проект, направленный на реализацию нестандартным путем идей того, как можно сохранить экологию. Идея Вашего проекта может быть как про энергосберегающее домостроение, переработку отходов, так и про экотуризм или мусорные контейнеры со встроенными солнечными батареями.

Проектная задача по решению кейса:

- Проанализировать существующие проекты в сфере экологии.
 - Предложить проект, направленный на реализацию нестандартным путем идей о том, как можно сохранить экологию.
 - Требования и факты, которые необходимо учесть при решении проектной задачи кейса:
 - Выбранная тема стартапа должна быть актуальна и обоснована;
 - Поставленные цели и задачи должны соответствовать содержанию экологического проекта;
 - В ходе реализации проекта необходимо применять различные методики исследования;
 - В работе должно быть описано практическое значение реализации экологического проекта.
- В презентации идеи стартапа должна быть отражена следующая информация о проектной задаче:
- Цели, задачи;
 - Актуальность;
 - Методы реализации проекта;
 - Ожидаемые и фактические результаты;
 - Смету проекта (при наличии);
 - Описание вариантов взаимодействия с партнерами и спонсорами.

Памятка по составлению бизнес-плана:

- Разработка идеи;
- Поиск команды;
- Анализ потребностей целевой аудитории (анкетирование);
- Ошибки предшественников;
- Поиск инвестиций;
- Анализ возможных рисков;
- Реализация идеи;
- Продвижение, рекламу, работу с аудиторией;
- Поиск инвесторов.

ПРИНЯТО

УТВЕРЖДАЮ:

на заседании педагогического совета

Директор МАОУ № 5 «Гимназия»

протокол

от 31.08.2018 № 1

приказ от 31.08.2018 № 354-О

**Положение
о проведении деловой игры «Ярмарка профессий»
среди обучающихся 9-х классов МАОУ №5 «Гимназия»**

3. Общие положения

3.1. Настоящее положение разработано на основании п.20 ч.3 ст. 28 Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

3.2. Положение определяет: статус, цели и задачи деловой игры «Ярмарка профессий»; этапы, условия организации и порядок проведения деловой игры, права и обязанности его организаторов и участников; подведение итогов и награждение участников.

3.3. Деловая игра проводится с целью развития инновационного потенциала старшеклассников в разных профессиональных сферах.

3.4. Игра является открытым мероприятием, ориентированным на содействие развитию учебно-познавательных мотивов, надпрофессиональных навыков и умений в профессиональной деятельности, компетентности учащихся в области профессий, самореализации и социализации в современном обществе.

3.5. Организаторами деловой игры «Ярмарка профессий» среди обучающихся 9-ых классов является администрация и методический совет МАОУ №5 «Гимназия».

3.6. Состав экспертной комиссии деловой игры формируется из представителей организаторов конкурса; студентов ВУЗов- выпускников МАОУ №5 «Гимназия»; специалистов предприятий – практиков, в том числе, выпускников ВУЗов по профилю конкурса, трудоустроенных в г. Мегионе по специальности, в прошлом, выпускников гимназии; специалистов разных учреждений и организаций городской структуры.

2. Цель и задачи деловой игры

2.1. Основные цели игры:

- развитие инновационного потенциала молодежи в различных профессиональных сферах;
- повышение профессиональной подготовки выпускников и способности адаптироваться по основам выбора профессии в существующих рыночных условиях;
- стимулирование у учащихся интереса к миру профессий и привлечение внимания к осознанному выбору будущего профессионального пути;
- популяризация наиболее востребованных профессий настоящего и будущего, воспитание коммуникативных навыков;
- развитие способности правильной самооценки и ответственности в вопросах выбора профессии.

2.2. Основные задачи игры:

- познакомить выпускников с качествами, способностями, умениями и навыками, которыми должны обладать люди, работающими по определенным профессиям;
- выявить профессиональные интересы и склонности подростков, уточнить соответствия выбранной профессии своим способностям;
- уметь применять предметные знания в нестандартных ситуациях и ориентироваться в новых условиях;
- развивать творческие способности и надпрофессиональные умения, коммуникативные навыки подростков и групповую сплоченность;
- развивать системное мышление, необходимое для понимания взаимосвязей между различными сферами человеческой деятельности, способности к поиску новых подходов решения поставленных задач, стремление к постоянному личностному росту и совершенствованию;
- создать условия и способствовать профессиональному самоопределению обучающихся;

- сформировать новый менталитет подрастающего поколения – людей, которые смогут достойно жить в современном обществе;
- создать резерв креативно - мыслящей молодежи, обладающей высоким уровнем профессиональной компетентности и мобильности, способной реализовывать инновационные проекты, в условиях высокой конкуренции;
- привлечь школьников к участию в мероприятиях, направленных на проведение досуга с профессиональной направленностью, предоставить возможность учащимся в игровой ситуации раскрыть свои способности в рамках заданных профессий;
- организовать взаимодействие обучающихся с выпускниками-студентами профильных ВУЗов, в том числе, трудоустроенных в г. Мегионе по специальности; со специалистами разных учреждений и организаций городской структуры.

7. Условия и порядок проведения деловой игры

3.1. В деловой игре принимают участие команды из 10 человек. Команды представляют ученики 9-х классов МАОУ №5 «Гимназия». Каждая команда представляет один класс из параллели обучающихся 9-х классов. В игре участвуют не менее 4, но не более 6 команд.

7.2. Участникам игры объясняют условия каждой профессиональной ситуации и предлагают выполнить различные задания, позволяющие раскрыть их способности.

7.3. Деловая игра проводится в период с января по февраль текущего учебного года в 2 этапа: 1 этап – прием заявок команд на участие в деловой игре. Выдача команде определенного домашнего задания (один из этапов деловой игры). Срок проведения: в период с 15 января по 30 января текущего учебного года.

2 этап – деловая игра «Ярмарка профессий», состоящая из четырех этапов, включая домашнее задание, экспертная оценка каждого этапа, награждение по итогам деловой игры. Срок проведения: в период с 1 февраля по 15 февраля текущего учебного года (Приложение 1).

8. Исполнительные органы деловой игры

8.2. К исполнительным органам игры относятся: оргкомитет и консультанты: студенты ВУЗов – выпускники МАОУ №5 «Гимназия»; специалисты предприятий – практики, в том числе, выпускники ВУЗов по профилю конкурса, трудоустроенные в г. Мегионе по специальности, в прошлом, выпускники гимназии; специалисты разных учреждений и организаций городской структуры; экспертное жюри.

8.3. Оргкомитет игры разрабатывает регламент игры и следит за его соблюдением; игровой пакет игры, включающий вопросы, правильные ответы, инструкции по оцениванию, утверждает персональный состав игротехников-выпускников 11-х классов, консультантов студентов ВУЗов – выпускников МАОУ №5 «Гимназия», специалистов предприятий и членов жюри.

8.4. Экспертное жюри рассматривает творческие выступления, ответы участников и принимает решения об их зачете, утверждает результаты игры, ведет протокол игры, определяет номинации, принимает решения в спорных и конфликтных ситуациях.

9. Порядок проведения деловой игры

Великий русский ученый М.В.Ломоносов не только занимался наукой в области химии, физики, географии, астрономии, но и написал ряд трудов по истории, экономике, филологии и занимался литературным творчеством, опубликовал несколько од и трагедий. Великий русский писатель А.П. Чехов был по специальности врачом.

Самоопределение в жизни – это очень ответственный выбор, который может существенно повлиять на дальнейший жизненный путь каждого из вас. Наша деловая игра называется «Ярмарка профессий». Выбор профессии – это один из самых важных шагов, который делает каждый молодой человек. От того, каким он будет – этот первый шаг – зависит многое. В мире существуют более 50 тыс. профессий. Знаете ли вы, какие профессии были популярны в прошлом, говорят, что они ушли в прошлое? Есть профессии, которые появились в начале 20 века. В современное время после 2020г, к 2030г. будут популярны специальности в новых направлениях. Поэтому наша деловая игра посвящается уникальному миру профессий разных столетий. Сегодня мы с вами будем говорить о профессиях прошлого века, профессиях, так называемых, пенсионерах, современных, самых востребованных профессиях и о профессиях будущего (видеоролик на сайте по адресу: <https://www.youtube.com/watch?v=RDBQkWe8G5E>).

9.1. Первый этап: Презентация домашнего задания: представление одной из профессий будущего на выбор команды на сайте: atlas100.ru из атласа новых профессий по предлагаемым отраслям в любой творческой форме (атлас новых профессий - это альманах перспективных отраслей и профессий на ближайшие 15-20 лет: <http://www.asi.ru/molprof/atlas/>):

Отрасли	Профессии				
Наземный транспорт	Оператор кросс-логистики	Проектировщик высокоскоростных железных дорог	Техник интермодальных транспортных решений	Строитель умных дорог	Инженер по безопасности транспортной сети
Индустрия детских товаров и сервисов	Управление детским R&D	Специалист по детскому психологической безопасности	Эксперт по «образу будущего» ребенка	Архитектор трансмедийных продуктов	
Энергосети и управление энергопотреблением	Маркетолог энергетических рынков	Энергоаудитор	Системный инженер интеллектуальных энергосетей	Разработчик систем энергопотребления	Электрозаправщик
ИТ-сектор	Архитектор информационных систем	Дизайнер интерфейсов	Сетевой юрист	ИТ-проповедник	Киберследователь
Космос	Менеджер космотуризма	Космобиолог	Инженер систем жизнеобеспечения	Космогеолог	Инженер-космодорожник
Медиа и развлечения	Инфостилист	Разработчик медиапрограмм	Дизайнер эмоций	Архитектор виртуальности	Игропрактик
Биотехнологии	Биофармаколог	Архитектор живых систем	Системный биотехнолог	Парковый эколог	Урбанист-эколог
Культура и искусство	Куратор коллективного творчества	Тренер творческих состояний	Личный тьютор по эстетическому развитию	Science-художник	Арт-оценщик
Новые материалы и нанотехнологии	Системный инженер композитных материалов	Проектировщик нанотехнологических материалов	Глазир	Проектировщик «Умной среды»	Специалист безопасности в наноиндустрии
Туризм и гостеприимство	Режиссер индивидуальных туров	Разработчик тур-навигаторов	Разработчик индивидуальных туристических систем	Бренд-менеджер пространств	Архитектор территории
Строительство	Проектиров	Экоанализ	Специалист	Проектиров	Прораб-

	щик доступной среды	тик в строительс тве	модернизац ии строительн ых технологий	щик инфраструк туры «Умного дома»	вотчер
Робототехника и машиностроение	Проектиров щик промышлен ной робототехн и ки	Проектиров щик- эргономист	Инженер- композит щик	Проектиров щик детской робототехн и ки	Проекти ровщик домашних роботов
Медицина	ИТ-генетик	Оператор медицинск их роботов	Молекуляр ный диетолог	Генетическ ий консультан т	Архитектор медоборудо вания

Атлас поможет выбрать профессию, расскажет о навыках, необходимых для ее получения, а развитие новых профессий станет движущей силой всей экономики государства. Подготовка домашнего задания – презентация профессий будущего проводится в течение двух недель под руководством игротехников-выпускников 11-х профильных классов МАОУ №5 «Гимназия» из «Школы наставников проектного обучения» по направлению «Дети учат детей». Регламент для презентации домашнего задания от 5 до 7 минут.

9.2. Второй этап деловой игры: Выполнение задания, полученного командами в результате жеребьевки, в группах, под руководством консультантов-специалистов: студентов профильных ВУЗов- выпускников МАОУ №5 «Гимназия», по результатам работы, публичное представление результатов работы в группе о профессиях настоящего по направлениям: Экономика и управление. Строительство и наземный транспорт. Нефтегазовое дело. Туризм и гостиничный бизнес. Регламент работы в группах 60 минут, для представления - от 5 до 7 минут.

9.3. Разминка для болельщиков №1 – Задание «Юморинка», в котором необходимо переставить буквы в предложенных словах так, чтобы получились названия профессий:

Рвач → в - медицинский работник (врач)

Сопло → п - дипломатический представитель (посол)

Терка → а - театральная и кинематографическая профессия (актер)

Марля → м - «разноцветный» рабочий (маляр)

Фиакр → ф - волшебная цирковая профессия (факир)

Кредитор → д - руководитель предприятия (директор)

Старина → с - младший медицинский рабочий (санитар)

Водосток → с - животноводческая профессия (скотовод)

Авдотка → а - юридическая профессия (адвокат)

Травинка → а - продавец старины (антиквар)

Альков → к - мастер ручнойковки (коваль)

Задание выполняется письменно, ответы зачитываются в порядке очередности, баллы за правильные ответы болельщиков суммируются с общим баллом команды.

9.4. Третий этап игры: Круглый стол со специалистами предприятий – практиками, в прошлом, выпускниками МАОУ №5 «Гимназия», и выпускниками ВУЗов по профилю игры, трудоустроенных в г. Мегионе по специальности; специалистами разных учреждений и организаций городской структуры. Регламент: работа круглого стола в группах по направлениям: Юриспруденция. Журналистика. Медицина. Метрология - 60 минут; презентация командами актуальных профессий, востребованных в г. Мегионе, - от 5 до 7 минут.

9.5. Разминка для болельщиков №2 - Задание о самых различных профессиях – игра «Самая-самая». Назвать профессию, которая, в наибольшей степени соответствует данной характеристике. Например, самая денежная профессия - банкир.

- Самая зелёная профессия (садовник, лесник);
- Самая сладкая профессия (пчеловод, кондитер, дегустатор, повар);
- Самая детская профессия (воспитатель, помощник воспитателя, учитель);
- Самая смешная профессия (клоун);
- Самая общительная (учитель, журналист);
- Самая серьёзная (атомщик);
- Самая умная (учёный, профессор);
- Самая белая (врач);
- Самая зубастая (стоматолог);
- Самая творческая профессия (музыкант, художник);
- Самая новаторско-ремонтная (дизайнер).

Баллы за правильные ответы болельщиков суммируются с баллами команд.

9.6. *Четвёртый этап: Блицтурнир по теме «История профессий прошлого».* Вопрос даётся одной команде, если не могут ответить, ход переходит к следующей команде.

1 вариант:

- Кому разрешается поворачиваться к королю спиной? (Кучеру, а теперь шофёру)
- Кто на все руки мастер? (Перчаточник)
- Кто от дыма питается? (Трубочист)
- Мастер «топорной работы» – это... Кто? (Дровосек, лесоруб)
- Кто вас вгоняет в пот? (Банщик, орудующий берёзовым веником)
- Кто может взять в тиски? (Столяр)
- Кто стружку снимает? (Столяр, плотник рубанком с доски. А вот с подчинённых стружку снимает начальник, когда их строго критикует)
- Кто собирает дом по кирпичику? (Каменщик)
- Какой специалист мягко стелет? (Горничная в гостинице, ведь одна из её обязанностей – застилать постели постояльцев)
- Скорописец на западный манер – это... Кто? (Стенографист)
- Овечий телохранитель – это... Кто? (Чабан)
- Мастер «доводить до белого каления» – это... Кто? (Кузнец. Температуру раскалённого металла он раньше определял по его цвету: красное каление, желтое каление, белое каление. Отсюда и поговорка: «довести до белого каления», т.е. разозлить)
- Мастер с мастерком – это... Кто? (Каменщик, штукатур)
- Преобразователь ткани в одежду – это... Кто? (Портной)
- Носильщик в ресторане – это... Кто? (Официант)
- Постовой вместо светофора – это... Кто? (Регулировщик уличного движения)
- Русский народный «смехотворец» – это... Кто? (Скоморох)
- «Фигаро здесь, Фигаро там...». Девизом какой профессии могут быть эти слова? (Курьер, от лат. *curre* – «бегу». Это посыльный учреждения для разноски деловых бумаг, должностное лицо для разъездов по спешным поручениям)

2 вариант:

- Кучер – слуга, работник, который правит лошадьми в экипаже.
- Фонарщик – городской служащий, наблюдающий за исправностью уличных фонарей и их зажигающий.
- Пряха – женщина, занимающаяся ручным прядением.
- Прачка – работница, занимающаяся ручной стиркой белья.
- Ямщик – крестьянин, выполнявший ямскую повинность, установленную в XVII веке в Русском царстве для почтовых перевозок, перевозок чиновников, казённых грузов и прочих государственных нужд.
- Белoshвейка – швея, шьющая бельё (преимущественно тонкое).
- Стряпчий – чин или должность государственного служащего в России в XVI–XVII веках. Ранее в Русском государстве назывался – Стряпчей (придворный чин, дворцовый слуга).
- Трубочист – тот, кто занимается чисткой печных труб и дымоходов.

- Почтмейстер – в дореволюционной России и других странах руководитель, начальник почтового учреждения (почтовой конторы).
- Городовой – низший чин полицейской стражи, в столичных, губернских и уездных городах в Российской империи с 1862 – 1917 гг.
- Купец – лицо, владеющее торговым предприятием, ведущее торговлю, принадлежавшее к купеческому сословию.
- Телефонистка – человек, осуществляющий коммутацию на телефонной станции.

3 вариант:

Старинные выражения, выработанные людьми одной профессии, специальности, прочно вошли в наш обиход, в нашу сегодняшнюю речь. К каким профессиям можно отнести следующие выражения:

- Стричь под гребёнку (Парикмахерское дело)
- Сбоку припёка (Пекари)
- Мёртвая хватка (Охотники)
- Завестись с полуоборота (Водитель)
- Ни в зуб ногой, знать на ять, прописать «ижицу» (Школьники)
- Войти в роль, потерпеть фиаско, этот номер не пройдёт (Актёры)
- Разделать под орех, без сучка и задоринки, бить баклуши, топорная работа, снять стружку (Столярных дел мастер)
- Шито белыми нитками, на живую нитку, с иголки (Портные)
- Через час по чайной ложке, позолотить пилюлю (Аптекари)
- Держать нос по ветру, сидеть у моря и ждать погоды, стать на якорь (Моряки, рыбаки)

10. Критерии оценки этапов деловой игры

6.1. Домашнее задание оценивается по пятибалльной системе, презентация профессий по результатам работы в группах – по 5 баллов. Ответы болельщиков с места, ответы по заданиям блицтурнира оцениваются по 1 баллу за верный обоснованный ответ. По накопительной системе баллы суммируются.

6.2. Оценка домашнего задания осуществляется на основе разработанных критериев. Критерии разработаны с учетом конкурсных заданий и оцениваются по пятибалльной шкале:

- правильность (полнота), образность и информативность выполнения задания;
- оригинальность идеи при выполнении задания, новаторство и творческий подход;
- индивидуальность и выраженность гражданской позиции, выразительность применяемых методов;
- сочетание коллективной, групповой и индивидуальной работы;
- композиционное построение визитной карточки и артистизм.

6.3. Примерный план визитной карточки профессии настоящего и будущего:

- Определение профессии
- Задача специалиста данной профессии
- Особенности профессии
- Основные функции специалиста данной профессии
- Важные качества специалиста профессии
- Плюсы и минусы профессии
- ВУЗы для обучения данной профессии и места трудоустройства по специальности
- «Лозунг», девиз или реклама профессии (плакат, афиша и т.п.)

7. Подведение итогов деловой игры и награждение участников

7.1. Подведение итогов деловой игры проводит экспертное жюри. Персональный состав жюри утверждает Оргкомитет конкурса. Руководит работой экспертного жюри – председатель. Заседания экспертного жюри при подведении итогов являются закрытыми. Во время работы жюри для команд проводится музыкальная пауза.

7.2. Номинации команде и участникам игры определяются жюри. По итогам игры организационный комитет награждает участников деловой игры «Ярмарка профессий» дипломами по следующим номинациям:

- За организаторский талант и компетентность

- За умение одерживать победу при выполнении поставленных задач
- За большой потенциал и неиссякаемый оптимизм
- За стремление к успеху и высоким результатам
- За профессионализм, творческий поиск и упорный труд
- За творческий подход и амбициозность
- За эффективную работу и стремление к достижению высоких результатов
- За технически грамотный анализ и подход
- За светлый ум и точный расчёт
- За стойкость и терпение

7.3. Завершение деловой игры заканчивается выступлениями – напутствиями специалистов-практиков учреждений г. Мегиона, в прошлом, выпускников МАОУ №5» Гимназия», в том числе, выпускников профильных ВУЗов, - притчей о бабочке.

«Давным – давно в старые-старые времена. В высоких тибетских горах жил мудрец. Слава о его мудрости обошла весь свет. Со всех стран спешили к нему люди за советом, помощью, поделиться своими радостями и печалью.

Тогда же в низовьях этих гор жил юноша. Он не верил в мудрость старца, и хотел доказать всем, что тот простой обманщик. Решил он, что пойдет в поле, поймает бабочку, возьмет её в ладони, поднимется к мудрецу и задаст ему вопрос «Мудрец, как ты думаешь, бабочка жива или мертва?» Если он скажет - жива, я сожму ладони, и бабочка умрет, а если скажет – мертва, я разожму ладони, и она улетит. Решил так и сделал. Пошел в поле поймал бабочку, поднялся к мудрецу и спросил «Мудрец, бабочка жива или мертва?» Посмотрел на него мудрец и ответил «Все в твоих руках».

Все в ваших руках: ваша судьба, ваша жизнь, ваш путь, ваш выбор. Вы открыли еще некоторые свои сильные стороны и знания. С вами интересно работать».

Вы узнали о разных профессиях, о том, как правильно выбирать свое дело в жизни. Задача эта нелегкая, к ней надо готовиться уже сейчас. А чтобы профессия радовала, приносила удовольствие, нужно, чтобы она соответствовала вашему складу характера, мышления, психики. Для этого надо узнавать себя, изучать себя, наблюдать за собой, знать свои сильные и слабые стороны. Только тогда вы не ошибетесь и сделаете правильный выбор.

«Друзья, берегите минуту и час

Любого из школьных дней!

Пусть станет профессором каждый из вас

В профессии нужной своей» (М. Раскатов) (Приложение 2).

Немного разобраться в себе вам поможет шуточный тест с геометрическими фигурами. Используя три геометрические фигуры – треугольник, круг, квадрат, нарисуйте человечка, состоящего из 10 элементов. Должны быть использованы все три вида фигур. Качество рисунка не имеет значения. Если нарисованы лишние элементы – их надо зачеркнуть, если их не хватает – дорисовать недостающие. Время выполнения – 30 с. (Рисуют фигуры).

Теперь подсчитайте количество треугольников. А теперь посмотрите ключ к тесту на слайде.

- *Первый тип:* 6-8 треугольников – тип руководителя, хорошие преподаватели. Ярко выражено стремление к лидерству, хорошо разбираются в людях, работают с информацией.
- *Второй тип:* 5 треугольников. Ответственный исполнитель, хорошие организаторские способности. Профессионал, до мелочей продумывающий свою деятельность.
- *Третий тип:* 4 треугольника. Разнообразие интересов и талантов. Склонность к индивидуальной работе.
- *Четвертый тип:* 3 треугольника. Тип ученого. Рационален, объективен, легко переключается с одного вида деятельности на другой.
- *Пятый тип:* 2 треугольника. Интерес к искусству и человеку. Тонко чувствует все новое и необычное.
- *Шестой тип:* 1 треугольник. Изобретатель, конструктор, художник. Обладает богатым воображением.

Конечно, этот тест не отражает все многообразие ваших талантов. Но, может быть, он поможет вам задуматься о себе, о своих возможностях и способностях и начать развивать эти способности. В конечном итоге это поможет вам в выборе жизненного пути.

ПРИНЯТО

УТВЕРЖДАЮ:

на заседании педагогического совета

Директор МАОУ № 5 «Гимназия»

протокол

от 31.08.2018г. № 1

приказ от 31.08.2018г. № 354-О

**Положение
о проведении деловой интерактивной игры
«Проведи день Гимназии в Кидбурге - Детском Городе профессий»
для обучающихся 5-х классов МАОУ №5 «Гимназия»**

4. Общие положения

4.1. Настоящее положение разработано на основании п.20 ч.3 ст. 28 Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

4.2. Положение определяет: статус, цели и задачи деловой интерактивной игры «Проведи день Гимназии в Кидбурге - Детском Городе профессий»; этапы, условия организации и порядок проведения деловой игры, права и обязанности его организаторов и участников; подведение итогов и награждение участников.

4.3. Деловая игра проводится с целью развития инновационного потенциала школьников в разных профессиональных сферах в формате edutainment – «обучение через развлечение».

4.4. Игра является открытым мероприятием, посвященным Дню Гимназии, ориентированным на содействие развитию учебно-познавательных мотивов, надпрофессиональных навыков и умений в профессиональной деятельности, компетентности учащихся в области профессий, самореализации и социализации в современном обществе.

4.5. Организаторами деловой игры «Проведи день Гимназии в Кидбурге - Детском Городе профессий» для обучающихся 5-ых классов является администрация и методический совет МАОУ №5 «Гимназия».

4.6. Состав оргкомитета деловой игры формируется из представителей организаторов конкурса; игротехников-обучающихся 8-11ых классов гимназии; специалистов разных профессий - руководителей творческих проектных мастерских: учителей основных предметов и дополнительного образования гимназии.

2. Цель и задачи деловой игры

2.1. Основные цели игры:

- развитие инновационного потенциала школьников в различных профессиональных сферах;
- знакомство с профессиями в игровой форме для реализации раннего профессионального самоопределения;
- организация интересного и полезного детского досуга в День Гимназии;
- подготовка школьников к взрослой самостоятельной жизни.

2.2. Основные задачи игры:

- познакомить пятиклассников в интерактивном формате через «обучение через развлечение» с качествами, способностями, умениями и навыками, которыми должны обладать люди, работающими по определенным профессиям;
- выявить профессиональные интересы и склонности школьников в короткий срок, уточнить соответствия выбранной профессии своим способностям;
- уметь применять предметные знания в нестандартных ситуациях и ориентироваться в новых условиях;

- развивать творческие способности и надпрофессиональные умения, коммуникативные навыки подростков и групповую сплоченность, воспитать ответственность, трудолюбие, целеустремленность;
- развивать системное мышление, необходимое для понимания взаимосвязей между различными сферами человеческой деятельности, способности к поиску новых подходов решения поставленных задач, стремление к постоянному личностному росту и совершенствованию;
- создать условия и способствовать раннему профессиональному самоопределению обучающихся;
- привлечь школьников к участию в мероприятиях, направленных на проведение досуга с профессиональной направленностью, предоставить возможность учащимся в игровой ситуации раскрыть свои способности в рамках заданных профессий.

2.3. Миссия деловой интерактивной игры:

- ранняя социализация детей;
- помощь классным руководителям в преемственности обучения и воспитания в начальной и основной ступенях школы, а родителям - в воспитании гармоничной личности;
- самостоятельное принятие решения в достижении поставленных целей;
- командная работа для развития коммуникативных навыков со сверстниками, воплощение детских фантазий;
- изучение основ финансовой грамотности;
- уникальный интерактивный формат edutainment – «обучение через развлечение»;
- более двадцати игровых интерактивных станций и обучение детей тридцати взрослым профессиям.

9. Условия и порядок проведения деловой игры

3.1. В деловой игре принимают участие обучающиеся 5-ых классов текущего учебного года. За неделю до игры классные руководители проводят в классах анкетирование по выявлению профессиональных запросов своих воспитанников (Приложение 5). Накануне мероприятия, на территории гимназии оборудуются интерактивные станции: «Школа танцев»; «Ателье мод»; «Ферма»; «Кулинария «Гимназист»»; «Фитобар»; «Школа мотокросса»; «Спортплощадка»; «Фитнесс-зал»; «Школа ремесел»; «Метеостанция»; «Арт-терапия»; «Радиостанция»; «Библиотека»; «Салон красоты»; «Семейная клиника»; «Почта Гимназии»; «Уголовный розыск»; «Мастерская света «Фотон»»; «Школа ПДД»; «HAND-MADE»; «Центр труда»; «Гимназия Банк» и др., под руководством организаторов конкурса; игротехников-обучающихся 8-11-ых классов гимназии; специалистов разных профессий - руководителей творческих проектных мастерских: учителей основных предметов и дополнительного образования гимназии (Приложение 1, 2).

9.2. Деловая игра проводится 19 октября текущего учебного года в 2 этапа: 1 этап – прием заявок от каждого класса на участие в деловой игре и выдача каждому пятикласснику трудовой книжки (Приложение 4-6). 2 этап – деловая интерактивная игра «Проведи день Гимназии в Кидбурге - Детском Городе профессий», экспертная оценка участия в работе каждой интерактивной станции в трудовой книжке пятиклассника, награждение по итогам деловой игры (Приложение 1).

9.3. Участникам игры объясняют условия проведения игры «Город, в котором живут дети», благодаря которой, они смогут самостоятельно выбрать, «кем быть», научатся полезным навыкам разных профессий, поймут ценность труда и практического опыта, узнают, как устроен этот мир, найдут новых друзей, придумают, как изменить этот мир и сделать его интереснее, проведут совместно со старшеклассниками досуг, обсудят накопленный опыт, встретятся со специалистами (детские психологи, врачи и др.), расширят свой кругозор.

10. Исполнительные органы деловой игры

10.1. К исполнительным органам игры относятся: оргкомитет и консультанты: учителя-предметники основных предметов и дополнительного образования, руководители творческих проектных мастерских; игротехники-обучающиеся 8-11-х классов по направлению «Дети учат детей» из «Школы наставников проектного обучения», экспертное жюри.

10.2. Оргкомитет игры разрабатывает регламент мероприятия и следит за его соблюдением; игровой пакет игры, включающий программу проведения деловой

интерактивной игры «Проведи День Гимназии в Кидбурге - Детском Городе Профессий», маршрутизацию игры по классам и индивидуально по каждому пятикласснику в трудовой книжке, инструкции по оцениванию; утверждает персональный состав игротехников-обучающихся 8-11-х классов по направлению «Дети учат детей» из «Школы наставников проектного обучения».

11. *Порядок проведения деловой игры*

Интерактивный проект «Кидбург-Детский Город Профессий» — это современный мегаполис в миниатюре, в котором дети знакомятся с профессиями и учатся быть взрослыми: получают трудовую книжку, проходят обучение, работают, получают стартовый капитал, зарабатывают «профи». Для реализации проекта разработаны, авторские сценарии знакомства с разными профессиями, которые проводят наставники и игротехники-обучающиеся 8-11-х классов. В Кидбурге ребенок не просто изучает азы профессий. Это взрослый мир профессий в миниатюре, в котором дети могут узнать, какие бывают профессии, выбрать любимое дело и понять, какую радость может приносить работа, когда человек делает то, что ему по душе. В городе профессий ребята замечательно проводят время с друзьями и одноклассниками, а также учатся уважению и взаимовыручке. В нашем «гимназическом КидБурге» представлено более 25 профессий, без которых не может обойтись ни один город мира. В городе работают банк, телестудия, полиция, больница, кулинария, библиотека, электростанция, почта и многое другое. Деловая игра поможет привить детям любовь к труду, ответственность за взятые обязательства, необходимость добиваться цели и ценить деньги как результат вложенных усилий.

11.1. *Первый этап: Установочный доклад.* Введение в игровую ситуацию: Краткое описание ситуации; Программа проведения деловой интерактивной игры «Проведи День Гимназии в Кидбурге - Детском Городе Профессий» (Приложение 3).

11.2. *Второй этап деловой игры: Биржа Труда (Цент Труда):* Получение трудовых книжек.

11.3. *Третий этап игры: Банк Гимназии:* Выдача стартового капитала - Профи.

11.4. *Четвертый этап игры: Работа творческих мастерских* согласно записи в трудовой книжке: на каждой «станции», в творческих проектных мастерских, гимназистам преподают в интересной и занимательной форме в игровом формате о выбранной профессии – своего рода, «Введение в специальность», и после прохождения такой учебы, все желающие могут устроиться на работу и примерить данную профессию на себя на практике в интерактивном формате. Получив образование, житель «гимназического Кидбурга» приступает к трудовой деятельности под руководством игротехников-наставников (Приложение 4).

<i>Творческая мастерская</i>	<i>Профессия</i>
Школа танцев	Хореограф
Ателье мод	Модельер
Ферма	Ветеринар
Кулинария «Гимназист»	Кондитер
Фитобар	Бармен фитобара
Школа мотокросса	Гонщик-механик
Спортплощадка	Тренер
Фитнесс- зал	Фитнесс-инструктор
Школа ремесел	Слесарь
Метеостанция	Метеоролог
Арт-терапия	Арт-терапевт
Радиостанция	Радиоведущий, Журналист
Библиотека	Библиотекарь
Салон красоты	Стилист, Визажист
Семейная клиника	Медкабинет
Почта Гимназии	Почтальон
Уголовный розыск	Оперуполномоченный

Школа ПДД	Инспектор ГИБДД
Мастерская света «Фотон»	Электрик
HAND-MADE	Мыловар
Центр труда	Специалист
Гимназия Банк	Кассир

Регламент работы авторских профессиональных станций - творческих проектных мастерских с 12.00 до 14.30.

11.5. На пятом этапе игры продолжается Работа Банка Гимназии. Работа Центра Труда под руководством игротехников-обучающихся 8-11-х классов МАОУ №5 «Гимназия» из «Школы наставников проектного обучения» по направлению «Дети учат детей». Регламент для выдачи денежной валюты – Профи, подсчета итогов игры по классам - от 15 до 30 минут.

12. Критерии оценки деловой игры

6.1. Критерии оценки работы на станциях – творческих проектных мастерских разработаны с учетом специфики профессии и возрастными особенностями пятиклассников, оцениваются по пятибалльной шкале:

- правильность и информативность выполнения задания;
- оригинальность идеи и творческий подход при выполнении задания;
- индивидуальность и выраженность гражданской позиции;
- сочетание групповой и индивидуальной работы;
- самостоятельное принятие решения в достижении поставленных целей.

7. Подведение итогов деловой игры и награждение участников

7.1. Подведение итогов деловой игры проводят организаторы конкурса, игротехники-обучающиеся 8-11-ых классов гимназии, специалисты профессий - руководители творческих проектных мастерских.

7.2. Номинации участникам игры присуждаются организаторами конкурса. По итогам игры организационный комитет награждает участников деловой интерактивной игры «Проведи день Гимназии в Кидбурге - Детском Городе профессий» дипломами по следующим номинациям:

- За организаторский талант и компетентность
- За умение одерживать победу при выполнении поставленных задач
- За большой потенциал и неиссякаемый оптимизм
- За стремление к успеху и высоким результатам
- За профессионализм, творческий поиск и упорный труд
- За творческий подход и амбициозность
- За эффективную работу и стремление к достижению высоких результатов
- За технически грамотный анализ и подход
- За светлый ум и точный расчёт
- За стойкость и терпение

*Информационная карта деловой интерактивной игры
«Проведи День Гимназии в Кидбурге-Детском Городе профессий»*

Организатор ОДИ	Азбаева Г.Ю. - методист по организации ПИР
Класс	5-е классы
Участники мероприятия	Обучающиеся 5-х классов, наставники-игротехники-обучающиеся 8-11-х классов (Школа наставников проектного обучения по направлению «Дети учат детей»)
Дата проведения	19 октября текущего учебного года
Место проведения	МАОУ №5 «Гимназия»: актовый зал, учебные кабинеты (1-3 этажи), библиотека, компьютерный класс, спортзал, тренажерный зал, класс хореографии, медпункт, мастерские, столовая
Тема мероприятия	Деловая интерактивная игра «Проведи День Гимназии в Кидбурге-Детском Городе Профессий»
Тип мероприятия	Деловая интерактивная игра
Цель мероприятия	Знакомство с профессиями в игровой форме для реализации раннего профессионального самоопределения, организовать интересный и полезный внеклассный детский досуг, подготовить ребенка к взрослой самостоятельной жизни, воспитать в нем ответственность, трудолюбие, целеустремленность.
Задачи мероприятия	➤ социализация юных гимназистов для обучения в основной школе; ➤ помощь родителям и школе в воспитании гармоничной личности; ➤ самостоятельное принятие решения; умение добиваться поставленных целей; ➤ развитие гражданской активности, умение чувствовать себя незаменимой частью общества; ➤ умение работать в команде для развития навыков общения со сверстниками; ➤ воспитание уважения к социальным нормам и ценностям. Задача проекта – организовать интересный и полезный внеклассный детский досуг, популяризировать досуговый формат edutainment (обучение через развлечение). Интерактивный проект «Кидбург-Детский Город Профессий» — это современный мегаполис в миниатюре, в котором дети знакомятся с профессиями и учатся быть взрослыми: получают трудовую книжку, проходят обучение, работают, получают стартовый капитал, зарабатывают «профи». Для реализации проекта были разработаны, авторские сценарии знакомства с разными профессиями, которые проводят наставники и игротехники-обучающиеся 8-11-х классов. В Кидбурге ребенок не просто изучает азы профессий. Это взрослый мир в миниатюре, в котором дети могут узнать, какие бывают профессии, выбрать любимое дело и понять, какую радость может приносить работа, когда человек делает то, что ему по душе. В городе профессий ребята замечательно проводят время с друзьями и одноклассниками, а также учатся уважению и взаимовыручке. В нашем КидБурге представлено более 15 профессий, без которых не может обойтись ни один город мира. В городе работают банк, телестудия, полиция, больница, кулинария, библиотека, электростанция, почта и многое другое. Деловая игра поможет привить детям любовь к труду, ответственность за взятые обязательства, необходимость добиваться цели и ценить деньги как результат вложенных усилий.
Форма организации мероприятия	Работа в творческих мастерских, практические занятия в группах, мастер-классы
Структура	Программа проведения деловой интерактивной игры «Проведи День

мероприятия	Гимназии в Кидбурге-Детском Городе Профессий» <i>Установочный доклад.</i> Введение в игровую ситуацию: краткое описание ситуации. <i>Центр Труда:</i> Получение трудовых книжек. <i>Банк Гимназии:</i> Выдача стартового капитала-Профи <i>Работа творческих мастерских</i> согласно записи в трудовой книжке: На каждой «станции», в творческих мастерских гимназистам рассказывают в интересной и занимательной форме о выбранной профессии, чем эти люди занимаются, а после прохождения такой учебы, все желающие могут устроиться на работу и примерить данную профессию на себя в действии на практике. <table border="1" data-bbox="427 477 1273 1312"> <tr> <th><i>Творческая мастерская</i></th><th><i>Профессия</i></th></tr> <tr><td>Школа танцев</td><td>Хореограф</td></tr> <tr><td>Ателье мод</td><td>Модельер</td></tr> <tr><td>Ферма</td><td>Ветеринар</td></tr> <tr><td>Кулинария «Гимназист»</td><td>Кондитер</td></tr> <tr><td>Фитобар</td><td>Бармен фитобара</td></tr> <tr><td>Школа мотокросса</td><td>Гонщик-механик</td></tr> <tr><td>Спортплощадка</td><td>Тренер</td></tr> <tr><td>Фитнесс- зал</td><td>Фитнесс-инструктор</td></tr> <tr><td>Школа ремесел</td><td>Слесарь</td></tr> <tr><td>Метеостанция</td><td>Метеоролог</td></tr> <tr><td>Арт-терапия</td><td>Арт-терапевт</td></tr> <tr><td>Радиостанция</td><td>Радиоведущий, Журналист</td></tr> <tr><td>Библиотека</td><td>Библиотекарь</td></tr> <tr><td>Салон красоты</td><td>Стилист, Визажист</td></tr> <tr><td>Семейная клиника</td><td>Медкабинет</td></tr> <tr><td>Почта Гимназии</td><td>Почтальон</td></tr> <tr><td>Уголовный розыск</td><td>Оперуполномоченный</td></tr> <tr><td>Мастерская света«Фотон»</td><td>Электрик</td></tr> <tr><td>HAND-MADE</td><td>Мыловар</td></tr> <tr><td>Центр труда</td><td>Специалист</td></tr> <tr><td>Гимназия Банк</td><td>Кассир</td></tr> </table> Работа Банка Гимназии. Работа Центра Труда. Итоги игры. Награждение. Рефлексия с игротехниками	<i>Творческая мастерская</i>	<i>Профессия</i>	Школа танцев	Хореограф	Ателье мод	Модельер	Ферма	Ветеринар	Кулинария «Гимназист»	Кондитер	Фитобар	Бармен фитобара	Школа мотокросса	Гонщик-механик	Спортплощадка	Тренер	Фитнесс- зал	Фитнесс-инструктор	Школа ремесел	Слесарь	Метеостанция	Метеоролог	Арт-терапия	Арт-терапевт	Радиостанция	Радиоведущий, Журналист	Библиотека	Библиотекарь	Салон красоты	Стилист, Визажист	Семейная клиника	Медкабинет	Почта Гимназии	Почтальон	Уголовный розыск	Оперуполномоченный	Мастерская света«Фотон»	Электрик	HAND-MADE	Мыловар	Центр труда	Специалист	Гимназия Банк	Кассир
<i>Творческая мастерская</i>	<i>Профессия</i>																																												
Школа танцев	Хореограф																																												
Ателье мод	Модельер																																												
Ферма	Ветеринар																																												
Кулинария «Гимназист»	Кондитер																																												
Фитобар	Бармен фитобара																																												
Школа мотокросса	Гонщик-механик																																												
Спортплощадка	Тренер																																												
Фитнесс- зал	Фитнесс-инструктор																																												
Школа ремесел	Слесарь																																												
Метеостанция	Метеоролог																																												
Арт-терапия	Арт-терапевт																																												
Радиостанция	Радиоведущий, Журналист																																												
Библиотека	Библиотекарь																																												
Салон красоты	Стилист, Визажист																																												
Семейная клиника	Медкабинет																																												
Почта Гимназии	Почтальон																																												
Уголовный розыск	Оперуполномоченный																																												
Мастерская света«Фотон»	Электрик																																												
HAND-MADE	Мыловар																																												
Центр труда	Специалист																																												
Гимназия Банк	Кассир																																												
Технологии, методы	ТРИЗ-технология, проектный метод, «Мозговой штурм», экспериментальный метод																																												
Оборудование	Мультимедиа установка, компьютер с выходом в Интернет, принтер, дополнительное оборудование для оформления работы творческих мастерских																																												
Предполагаемый результат	10. Трудовая книжка с записями о прохождении обучения 11. Дальнейшие перспективы работы над проектом в классах																																												

<i>Станция</i>	<i>Профессия</i>	<i>Аудитория</i>	<i>Куратор</i>	<i>Игротехники</i>
Школа танцев	Хореограф	к.106		
Ателье мод	Модельер	к.105		
Ферма	Ветеринар	к.107		
Кулинария «Гимназист» Фитобар	Кондитер Бармен фитобара	Столовая		
Школа мотокросса	Гонщик-механик	к.104		
Спортплощадка	Тренер	Спортзал		
Фитнесс- зал	Фитнесс-инструктор	Класс хореографии		
Школа ремесел	Слесарь	Мастерская		
Метеостанция	Метеоролог	к.315		
Арт-терапия	Арт-терапевт	к.204		
Радиостанция	Радиоведущий Журналист	Актный зал		
Библиотека	Библиотекарь	Библиотека		
Салон красоты	Стилист Визажист	к.101		
Семейная клиника	Медкабинет	Медицинский кабинет		
Почта Гимназии	Почтальон	Танцевальный зал		
Уголовный розыск	Оперуполномоченный	к.102		
Мастерская света«Фотон»	Электрик	к.202		
HAND-MADE	Мыловар	к.302		
Центр труда	Специалист	фойе		
Гимназия Банк	Кассир	фойе		



2

БАНК

СТАРТОВЫЙ КАПИТАЛ



1

ЦЕНТР ТРУДА

ТРУДОВАЯ КНИЖКА

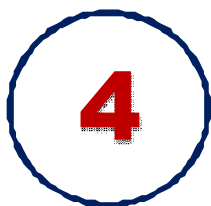


3

КИДБУРГ

ПРОФЕССИЯ





Маршрутизация участия в деловой интерактивной игры «Проведи День Гимназии в Кидбурге-
Детском Городе Профессий»

Профессия	5а класс (24)		5б класс (22)		5в класс (24)		5г класс (26)	
Школа танцев	12.00	5	12.40	4	12.40	5	12.00	6
Профессия	5а класс (24)		5б класс (22)		5в класс (24)		5г класс (26)	
Ателье мод	12.40	5	12.00	4	13.20	6	13.50	6
Профессия	5а класс (24)		5б класс (22)		5в класс (24)		5г класс (26)	
Ферма	12.00	4	12.40	4	13.50	5	13.20	5
Профессия	5а класс (24)		5б класс (22)		5в класс (24)		5г класс (26)	
Кулинария «Гимназист»	12.00	3	12.00	5	12.40	6	12.40	5
	13.20	8	13.20	6	13.50	7	13.50	8
Профессия	5а класс (24)		5б класс (22)		5в класс (24)		5г класс (26)	
Школа мотокросса	12.00	4	12.40	5	13.50	5	13.20	5
Профессия	5а класс (24)		5б класс (22)		5в класс (24)		5г класс (26)	
Спортивная площадка	13.20	7	12.00	5	13.50	7	12.40	6
Профессия	5а класс (24)		5б класс (22)		5в класс (24)		5г класс (26)	
Тренажерный зал	12.40	5	12.40	6	12.00	4	12.00	7
Профессия	5а класс (24)		5б класс (22)		5в класс (24)		5г класс (26)	
Школа ремесел	12.00	4	13.50	5	12.40	4	13.20	5
Профессия	5а класс (24)		5б класс (22)		5в класс (24)		5г класс (26)	
Метеостанция	12.40	4	12.00	4	13.20	6	13.50	6
Профессия	5а класс (24)		5б класс (22)		5в класс (24)		5г класс (26)	
Арт-терапия	13.50	6	13.20	4	12.00	4	12.40	5
Профессия	5а класс (24)		5б класс (22)		5в класс (24)		5г класс (26)	
Радиостанция	12.00	4	13.50	5	12.40	4	13.20	5
Профессия	5а класс (24)		5б класс (22)		5в класс (24)		5г класс (26)	
Библиотека	12.40	5	12.00	4	13.20	6	13.50	6
Профессия	5а класс (24)		5б класс (22)		5в класс (24)		5г класс (26)	
Салон красоты	13.50	6	13.20	4	12.00	4	12.40	5
Профессия	5а класс (24)		5б класс (22)		5в класс (24)		5г класс (26)	

Профессия	5г класс (26)	
Школа танцев	12.00	6
Ателье мод	13.50	6
Ферма	13.20	5
Кулинария «Гимназист»	12.40	5
	13.50	8
Школа мотокросса	13.20	5
Спортплощадка	12.40	6
Тренажерный зал	12.00	7
Школа ремесел	13.20	5
Метеостанция	13.50	6
Арт-терапия	12.40	5
Радиостанция	13.20	5
Библиотека	13.50	6
Салон красоты	12.40	5
Семейная клиника	13.20	6
Почта Гимназии	12.00	4
Школа ПДД	12.40	5
Мастерская света«Фотон»	12.00	6
HAND-MADE	12.00	3

Приложение 5

[illegible]