**ПОЛОЖЕНИЕ**

**о краевой интеллектуальной игре-аркаде «Вокруг света»,**

**для обучающихся общеобразовательных организаций Пермского края**

**в рамках сетевых проектов УниО НИУ ВШЭ**

Аркада «Вокруг света» (далее – Игра) направлена на формирование метапредметных умений и навыков через развитие пространственного и логического мышления, коммуникативных умений и выявление причинно-следственных связей через игровые технологии.

Данный проект предполагает использование предметных знаний по математике, информатике, истории, географии и английскому языку в разных задачах. Игра способствует повышению мотивации к изучению данных предметов, а также помогает выявлять учащихся, достигнувших высокого уровня сформированности метапредметных результатов.

Игра рассчитана на обучающихся 7-8 классов, проводится с целью выявления и поддержки одарённых детей, развития их интересов и способностей в разных предметных областях, умения сотрудничать и работать в команде.

**1. Организаторы:**

1.1. Организатором **Игры,** **посвященной теме «Великие…»,** для обучающихся общеобразовательных организаций края в рамках сетевых проектов УниО НИУ ВШЭ выступает творческая группа педагогов и обучающихся МАОУ «Школа-гимназия №1» г. Краснокамска (далее Оргкомитет)

1.2. Оргкомитет разрабатывает форму проведения Игры, готовит её содержание, оформление, проводит награждение участников.

1.3. Организаторами Игры являются учителя МАОУ «Школа-гимназия №1»: Бунакова Наталья Николаевна, учитель истории и обществознания, Белова Надежда Андреевна, учитель английского языка, Кунгурова Наталья Сергеевна, учитель математики, Ложкина Лариса Валентиновна, учитель информатики, Шилова Елена Валентиновна, учитель географии, учащиеся Астафуров Михаил (8 А класс), Селюнин Дмитрий (7 А класс).

**2. Дата и время проведения:**

12 декабря 2024 года в 13.30.

**3. Участники:** команды учащихся 7-8 классов.

**4**. **Формат проведения:** Интеллектуальная игра–аркада «Вокруг света».

**5. Описание игры:**

Аркада – игра, короткая по времени, но с интенсивным игровым процессом. Она предполагает состязания в форме квеста с заданиями на различных площадках, которые участники получают «по ходу» игры.

Основная тема мероприятия – «Великие…».

Задания будут составлены по следующим направлениям:

1. Великие открытия

2. Великие изобретения

3. Великие люди

4. Великие сооружения

5. Великие пути

6. Великие таланты

**6. Условие конкурса:**

* 1. Для участия в игре образовательные учреждения формируют 1 команду из 5 человек.
	2. Команде необходимо придумать название (должно соответствовать теме Игры).
	3. Количество команд, участвующих в игре ограничено шестью командами. Отбор команд осуществляется на основании очерёдности поступлении заявок на участие в игре. Приём заявок на участие в игре может быть прекращён ранее указанной даты в том случае, если количество заявленных команд достигло шести.
	4. У каждой команды должен быть один смартфон с доступом в сеть интернет для выхода в ВК и возможностью считывать QR-коды.
1. **Подведение итогов и награждение:**

По итогам игры будут определены Победитель и призёры, которые награждаются дипломами. Остальные награждаются сертификатами участников.

1. **Место проведения:** МАОУ «Школа-гимназия №1» корпус А г. Краснокамска, ул. Комарова 7.

**Заявки на участие:** заполняются в гугл форме до 5.12.2024 по ссылке: <https://forms.gle/7XavEBPh6sEk7J6r8>

Телефон для справок: 89028383021 (Бунакова Н.Н.)