

## Рецепт защиты земли

Ежегодно 22 апреля отмечается Международный день Земли. Он посвящен защите окружающей среды, озеленению планеты и популяризации бережного обращения с природой. В честь этого праздника 24 апреля 2024 года городская библиотека имени Горького (ул. Перенсона, 23) пригласила школьников на обучающий квиз

«Рецепт защиты Земли».

Ученики 6-7 классов нашей школы отправились в увлекательное путешествие в мир природы. Команды прошли три этапа, где отвечали на вопросы, касающиеся основных экологических проблем, заповедных территорий России и краснокнижных животных.

Как экологично обновить гардероб? Как путешествовать без вреда для природы? Как остановить пластмассовый бум? Выполнив финальное задание, участники ответили на эти вопросы.

Игра сделает экологию и природу ближе к каждому!

Все участники получили новые знания, море позитива, а победители – дипломы и «сладкие призы».

Итоги соревнования:

1 место – 7 В класс

2 место - 7 Б класс

3 место – 6 А класс

Поздравляем ребят! Вы – молодцы!





**Интеллектуальная интерактивная игра ко «Дню космонавтики»  
среди учащихся 8-9 МБОУ СШ №4  
«От Земли до Марса» от 11 апреля 2024 г.**

**1. Общие положения**

1.1. Положение о проведении интерактивной игры «От Земли до Марса» определяет порядок и условия проведения мероприятия среди обучающихся МБОУ СШ №4 8-9 классов. Настоящим положением определяются статус, цели и задачи интерактивной интеллектуальной игры, её организационно-методическое обеспечение, порядок организации, проведения, порядок участия в игре и определение победителей.

1.2. Интерактивная игра «Земли до Марса» посвящена истории и достижениям Российской и мировой науки в области освоения космоса.

**2. Цель и задачи**

2.1. Цель игры – повышение уровня знаний обучающихся по истории и достижениям Российской и мировой науки в области освоения космоса посредством подготовки и проведения интерактивной игры.

Целевые ориентиры: Гражданское воспитание: обучающийся — понимает сопричастность к прошлому, настоящему и будущему народа России, тысячелетней истории российской государственности на основе исторического просвещения, российского национального исторического сознания. Патриотическое воспитание: обучающийся — знает и уважает достижения нашей Родины — России в науке, технологиях, трудовые достижения, героев в прошлом и современности. Трудовое воспитание: обучающийся — проявляет интерес к практическому изучению профессий и труда различного рода, в том числе на основе применения предметных знаний.

3.2. К числу задач проведения интерактивной игры относят:

- выявление и поддержка одарённых детей;
- формирование деятельности учебного сотрудничества, в том числе сетевого;
- развитие у обучающихся образовательной культуры, повышение интереса к естественным наукам;
- реализация и развитие творческой активности учащихся.
- формирование познавательной, организационной деятельности и приёмов работы с информацией;
- формирование интереса у обучающихся к изучению космоса;
- поддержание и развитие интереса у обучающихся к интерактивным играм и конкурсам;

- развитие у обучающихся воображения, памяти, логического мышления;
- развивать умение работать в команде.

### **3. Место и время проведения игры**

3.1. Интерактивная игра «От Земли до Марса» проводится в здании МБОУ СШ №4 по адресу: ул. Горького 97, актовый зал<sup>1</sup>.

3.2. Время проведения: в четверг 11 апреля 2024 г.

в 13:30 – 8-9 классы

### **4. Организаторы и участники**

4.1 Организатором мероприятия является учитель физики Смирнова Е.О

4.2. К участию в игре, а также для помощи при организации и проведении приглашаются учащиеся 8-9 классов; представители администрации МБОУ СШ №4 (Никифорова Н.В);

4.3. Для проведения интерактивной игры определяется следующий состав участников и ролей:

а) Участники команд от каждого класса. От каждого класса набирается 6-7 участников среди обучающихся 8-9 классов. Список участников игры предоставляется по личному усмотрению классного руководителя и обучающихся.

б) Волонтеры. Набираются среди обучающихся 8-9 классов или учителей-предметников (около 4 человек). Их работа необходима для выполнения вспомогательных действий при работе с командами от класса: сбор листов с ответами с последующей передачей жюри; контроль за честным выполнением заданий среди участников команд;

г) Ведущий. Организатор мероприятия. Его основная задача направлена на озвучивание вопросов и ответов; контроль за временем выполнения заданий по отдельным блокам.

д) Фотограф. Один человек, выбранный на добровольной основе из числа участников школьного самоуправления или учителей-предметников, для фотофиксации хода мероприятия с последующей публикацией фотоматериалов в школьный паблик социальной сети «Вконтакте» или канале школы в мессенджере Telegram.

---

<sup>1</sup> В связи с непредвиденными объективными обстоятельствами, препятствующих проведению мероприятия в рамках указанного в положении времени и помещении. Организаторы в праве перенести сроки или изменить местоположение, заранее предупредив участников и руководителей образовательного учреждения.

Е) Компьютерный и технический инженер. Один человек, выбранный на добровольной основе из числа участников школьного самоуправления или учителей-предметников. Его основная задача направлена работу с презентационным материалом во время проведения интерактивной игры, открытие слайдов с вопросами по отдельному блоку и развёртывание ответов по просьбе ведущего.

## **5. Порядок, форма и правила проведения игры**

5.1. Интеллектуальная игра «От Земли до Марса» проводится в формате командного интерактивного состязания, в ходе которого каждая команда отвечает на поставленные вопросы и получает баллы, количество которых и определит положение команды в общем рейтинге

5.2. Все вопросы, составленные для участия в игре, связаны исключительно с освоением Космоса

5.3. Игра состоит из 30 вопросов разного уровня и сложности. Время на ответ – 1 минута. За каждый правильный ответ на вопрос команда получает 1 балл. Цель команды - ответить правильно на все вопросы. Команда, набравшая больше баллов, соответственно, побеждает.

5.4. Бланки ответов после каждого вопроса до жюри доставляют капитаны команд или их помощники

5.6. После того как капитаны передали листы ответов от каждой из команд, ведущий озвучивает правильные ответы

5.7. После раскрытия правильных ответов ведущий приступает к озвучиванию следующего вопроса. В это время жюри выставляет баллы в соответствующий рейтинговый лист.

5.8. Все поставленные ведущим вопросы представлены на презентационном материале и во время выполнения отображаются с помощью проектора на экран.

5.9. В случае технических неисправностей ведущий озвучивает вопросы без использования проектора, но с предоставлением бумажного раздаточного материала каждой команде для более быстрого выполнения отдельных заданий.

5.10. После того как ведущий озвучил все поставленные вопросы, то он в случае необходимости даёт время жюри для подведения общих итогов и определения победителей

5.11. В случае одинакового количества баллов у команд жюри имеет право определить необходимость в проведении 5 отборочного тура. Если по мнению жюри данной необходимости нет и у команд нет одинакового количества баллов, то отборочный тур не проводится.

5.12. Во время выполнения заданий запрещается использовать дополнительные материалы, а также любые технические средства использования и передачи информации. Все источники информации, а также технические средства на время проведения игры в обязательном порядке сдаются волонтерам в специально отведенное место. За нарушение выполнения данного требования команда от класса получает штрафные баллы или выходит из участия.

5.13. Все участники команд должны быть одеты в парадную форму одежды (белые рубашки, чёрные брюки или приближенные тона или формы одежды). Классные руководители в праве проконтролировать выполнение участниками следующего требования.

## **6. Этапы проведения**

6.1. Проведение интерактивной игры разделено на ряд следующих этапов:

а) Подготовительный этап (10 апреля 2024 года). На данном этапе осуществляется набор участников в команды от каждого класса (6-7 человек от класса).

В) Этап проведения игры (11 апреля с 13:30 до 15.00 ориентировочно). На этом этапе идёт интеллектуальное состязание участников.

Г) Завершающий этап. Подведение итогов и определение победителей.

## **7. Порядок оценки результатов и поощрения участников игры**

7.1. Жюри по итогам игры определяет количество команд-победителей.

7.2. Команды-победители награждаются дипломами I, II, III степени.

7.3. Жюри на личное усмотрение в случае совпадения баллов у ряда команд имеют возможность поделить II и III места.

7.4. Команды от класса, не вошедшие в число победителей, награждаются грамотой за участие.

7.5. Команды победители и команды участники получают рейтинговые баллы в рамках общешкольного состязательного конкурса «Класс года». Количество баллов, полученное на данном мероприятии, определяется исходя из результата участия команды от класса.

7.6. Педагогические работники и обучающиеся, задействованные в мероприятии, награждаются Благодарственными письмами.





