

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа №5»



Утверждаю  
Директор MAOU СОШ№5  
И.Г. Попова

## ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении квест-игры по российским изобретениям и ученым  
естественных наук «Найди учёного» в рамках Всероссийского дня науки

### 1. Цели и задачи

**Цель:** Создание условий для развития интеллектуальных и творческих способностей обучающихся, популяризация изобретательства среди подрастающего поколения.

**Задачи:**

- расширить знания о великих открытиях и изобретениях мира;
- научить учащихся понимать общественную значимость труда изобретателей, ценить результаты их творчества;
- воспитать патриотизм и гражданственность, чувства гордости за свою Родину.

### 2. Время и место проведения

Квест-игра «Найди учёного» в рамках Всероссийского дня науки проводится 8 февраля 2024 на территории MAOU СОШ №5.

Время проведения – с 9.15 до 14.15.

### 3. Участники квеста

В квест-игре участвуют учащиеся 5-11 классов MAOU СОШ №5. Команды формируются из учащихся каждого из классов.

### 4. Программа квеста:

1. Размещение QR-кодов с фото и именами учёных и изобретений на территории школы организатором квеста.
2. Выбор капитана команды (команда=класс), сбор которых состоится в 9.15 в кабинете №305.
3. Вручение листов ответов каждому капитану.
4. Прохождение квеста командами.

*Правила квеста:*

- а) Квест состоит из 2 частей – сбор информации с QR-кодов (имя изобретателя или изобретение).
- б) Заполнение листа ответов (рядом с именем изобретателя вписать изобретение, и наоборот).

5. По мере прохождения квеста капитаны команд сдают заполненный бланк ответов в кабинет №305. Не позднее 14.15.

6. После получения бланков от всех команд жюри проверяют ответы и подводят итоги.

### **5. Жюри**

- 1) Главный член жюри: Шишкина Елизавета Витальевна – учитель физики;
- 2) Андрикене Диана Сергеевна- учитель биологии;
- 3) Олейник Ольга Игоревна- учитель географии;
- 4) Николаева Ольга Евгеньевна- учитель информатики;
- 5) Ладик Тамара Геннадьевна- учитель химии.

### **6. Итоги и награждение**

Победителем является команда, нашедшая большее количество QR- кодов и правильно заполнившая листы ответов. Количество правильных ответов определяет жюри (см. пункт 4). По результатам квеста, команды, занявшие призовые места, награждаются грамотами на линейке 12.02.2024.