

УТВЕРЖДАЮ

Директор АТНГ

\_\_\_\_\_ Н.И. Бондарев

Приказ от 07.10.2021 № 01-09-065/1

## **ПОЛОЖЕНИЕ**

### **о проведении многопрофильной интеллектуальной эскейп-рум «Игры разума» краевого государственного автономного профессионального образовательного учреждения «Ачинский техникум нефти и газа имени Е.А. Демьяненко»**

#### **1. Общие положения**

1.1. Настоящее Положение определяет порядок проведения многопрофильной интеллектуальной эскейп-рум «Игры разума» (далее – Интеллектуальная игра) для 9-х классов общеобразовательных учреждений.

1.2. Интеллектуальная игра представляет собой комплекс увлекательных испытаний по химии, физике и информатике, предусматривающих выполнение конкретных заданий в атмосфере особого антуража.

1.3. Площадкой для проведения Интеллектуальной игры является краевое государственное автономное профессиональное образовательное учреждение «Ачинский техникум нефти и газа имени Е.А. Демьяненко» (далее - Техникум).

1.4. Участники Интеллектуальной игры должны продемонстрировать практическую подготовку, владение профессиональной лексикой, эрудицию и логическое мышление, а также умение на практике применять современные технологии, в том числе информационно-коммуникационные по приоритетным профильным дисциплинам.

#### **2. Цели и задачи**

2.1. Цель: формирование устойчивого интереса учащихся к естественным наукам - химии, физике и информатике, являющихся приоритетными при выборе профессий, связанных с подготовкой специалиста высокотехнологичного производства.

2.2. Задачи:

– выявление талантливых учащихся, формирование командного духа, умение слаженно работать в едином коллективе в условиях ограниченного времени;

– содействие профессионализации учащихся в контексте обоснованного выбора профессий и специальностей для высокотехнологичного производства;

– повышение уровня эффективности профориентационной работы в образовательной организации.

### **3. Оргкомитет Интеллектуальной игры**

3.1. Для руководства, подготовки и проведения Интеллектуальной игры создается организационный комитет (далее - Оргкомитет) в составе председателя, заместителя председателя, секретаря и членов организационного комитета.

3.2. Обеспечение деятельности организационного комитета осуществляет Председатель, в случае отсутствия председателя – заместитель председателя организационного комитета.

3.3. Оргкомитет проводит все необходимые подготовительные работы в части организации проведения Интеллектуальной игры:

- определяет сроки и место проведения Интеллектуальной игры;
- утверждает состав Жюри;
- составляет программу проведения, условия выполнения этапов Интеллектуальной Игры и содержание испытаний;
- формирует необходимую документацию по организации и проведению Игры.

3.4. Решения организационного комитета оформляются протоколами. Протоколы Интеллектуальной игры подписываются председателем и секретарем организационного комитета.

### **4. Участники Интеллектуальной игры**

4.1. Участниками Интеллектуальной игры могут быть учащиеся 9-х классов общеобразовательных учреждений (по одной команде от общеобразовательных учреждений).

4.2. В состав команды входят 10 человек во главе с капитаном.

4.3. Команда должна иметь название и логотип.

### **5. Сроки проведения Интеллектуальной игры**

5.1. Регистрация команд участников Интеллектуальной игры осуществляется на основании поданных заявок установленного образца (приложение 1) до 18 октября включительно. Заявки с логотипом команды присылать на электронную почту: [annakrasnoyarsk@mail.ru](mailto:annakrasnoyarsk@mail.ru).

Логотип команды должен быть простым, оригинальным и ассоциативным. Допускается присылать логотип отдельным файлом в формате jpg или png.

5.2. Интеллектуальная игра состоится 28 октября в 13.00. Продолжительность игры: не более 3 часов.

5.3 Прием заявок заканчивается по мере набора, установленного Оргкомитетом Интеллектуальной игры количества команд (5 команд). В случае превышения лимита, заявки могут быть отклонены по усмотрению Оргкомитета Интеллектуальной игры.

## **6. Условия проведения Интеллектуальной игры**

### **6.1. Организация соревновательной части:**

Распределение листов передвижения команды («Река времени» Интеллектуальной игры осуществляется на основании жеребьевки, которую проводит независимый эксперт (представитель нефтегазовой отрасли) до начала соревнований.

### **6.2. Ход игры:**

первый этап - прохождение четырнадцати испытаний. Названия испытаний и их описание не разглашается до момента начала Интеллектуальной игры;

второй этап – интеллектуальная битва с Судьей Холмс (для команд, участники которой попали в плен);

третий этап – Сокровищница.

6.3. В испытаниях участвует 1 член команды или вся команда (в зависимости от задания). В случае участия 1 члена команды - у команды есть право осуществлять помощь (подсказывать), морально поддерживать участника, контролировать время прохождения испытания.

Во время испытания каждую команду будет сопровождать Проводник, в его задачи входит контроль безопасности участников, контроль времени испытаний и честность взаимодействия команд.

В ходе Интеллектуальной игры, команде необходимо заработать максимальное количество миллилитров нефти, больше нефти – больше времени в сокровищнице. Если участник команды не успевает выполнить задание за отведенное время или не справляется с заданием, то он попадает в плен.

После прохождения всех испытаний Интеллектуальной игры, у команды есть возможность сразиться с Судьей Холмс и спасти пленных.

Если команде на каком-либо этапе не хватает игроков, и она решает сыграть с Судьей Холмс (студент Техникума) на свободу своих пленников, необходимо подойти к Залу Суда. Если команда/игрок команды выполняет условие, поставленное судьей, пленник выходит на свободу и присоединяется к своей команде.

6.4. Критерии оценивания Интеллектуальной игры: оценке подвергаются результаты испытаний участника/команды, на которое отводится определенное количество времени (от 2 до 10 минут). По истечению времени участнику или команде необходимо дать правильный ответ члену Жюри, находящемуся на испытании. За одно испытание участник/команда может заработать 0,5 балла или 1,0 балл (1 балл пропорционален 2 мл нефти).

Во время Интеллектуальной игры участники команды могут встретить «Помощников», задача которых помогать команде заработать дополнительное количество нефти.

После прохождения трех этапов испытаний в весовой комнате определяется количество нефти, собранное командой за время Интеллектуальной игры.

Победа присуждается команде, собравшей максимальное количество нефти по итогам всех испытаний.

6.5. Участникам для прохождения испытаний необходимо иметь при себе сменную обувь с прорезиненной подошвой.

6.6. Всем участникам вручаются сертификаты, подтверждающие участие в профориентационной поисково-развлекательной игры «Игры разума» в стиле эскейп-рум.

## **7. Финансовое обеспечение Интеллектуальной игры**

7.1. Финансовое обеспечение Интеллектуальной игры осуществляется за счет средств Техникума, спонсорских средств партнеров проведения Интеллектуальной игры.

7.2. Взимание оплаты (в какой-либо форме) за участие в Интеллектуальной игры не допускается.

## **8. Контактная информация**

8.1. Заместитель председателя организационного комитета многопрофильной интеллектуальной эскейп-рум «Игры разума»: Фомкина Анна Александровна, тел.: +7-913-047-16-84; электронная почта: annakrasnoyarsk@mail.ru

## **9. Правила безопасности и поведения**

9.1. Все правила и условия обязательны для всех. Участники несут личную ответственность за свою безопасность и здоровье во время проведения Интеллектуальной игры. Оргкомитет не несет ответственности за причинение вреда здоровью участника любой степени тяжести, возникшее по причине невыполнения самим участником настоящих Правил безопасности и поведения в Интеллектуальной игре.

9.2. Интеллектуальная игра не рекомендуется для лиц, имеющих медицинские противопоказания для нахождения в замкнутом пространстве в условиях повышенного эмоционально-психического напряжения, в том числе хронические заболевания сердечно-сосудистой системы.

9.3. При прохождении испытаний Интеллектуальной игры команде запрещается портить и ломать внутренний интерьер локаций, нарушать правила техники безопасности. В случае нарушения п.9.3. команда дисквалифицируется, без права дальнейшего участия на один календарный год.

## **10. Глоссарий**

10.1. Помощник – студент Техникума в костюме по профессии работника высокотехнологичного производства.

Проводник – это студент Техникума, волонтер.

Пленный – это участник, не прошедший какое-либо испытание.

Сокровищница – финальное испытание, где участники могут попытаться обойти соперников и набрать наибольшее количество нефти.

Судья Холмс – персонаж второго этапа испытаний, с которым необходимо сразиться в интеллектуальной битве, чтобы освободить пленного.

Зал Суда – место интеллектуальной битвы за освобождение пленного.

**Заявка на участие  
в многопрофильной интеллектуальной эскейп-рум  
«Игры разума»**

Наименование организации: \_\_\_\_\_  
(школа)

Команда: \_\_\_\_\_  
(название)

<b>№ п/п</b>	<b>Ф.И.О. участника</b>	<b>Класс, Возраст (полных лет)</b>	<b>Контактная информация (телефон, e-mail)</b>
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

Ответственный организатор от школы: \_\_\_\_\_  
(ФИО)

Контактная информация: тел. \_\_\_\_\_

Логотип команды:

