**Инструкция**

**для школ участников отборочного этапа чемпионата (24-28 октября 2016 года)**

Здравствуйте, раз вы читаете этот документ, значит ваша школа вошла в число лучших школ по инженерно-техническим и научным направлениям. Мы надеемся, что ученики вашей школы дойдут до финала, и вы сможете побороться за звание лучшей инженерно-технической школы.

В данном документе мы постараемся объяснить, что необходимо сделать для проведения отборочного этапа в вашей школе. В конце документа вы найдете контактные данные кураторов чемпионата для оперативной связи.

Итак, приступим.

**Что нужно сделать прежде всего?**

Прежде всего необходимо определить человека, отвечающего за проведение отборочного этапа чемпионата в вашей школе. Это тот человек, который будет контактировать с кураторами (организаторами) чемпионата. После, сообщите Ф.И.О., контактный телефон и электронную почту этого человека нам, пройдя регистрацию на электронной форме (ссылка на форму регистрации приведена в конце настоящей инструкции).

**Как мы работаем.**

В нашей команде работают кураторы мероприятия, в задачи которых входит формирование расписания посещения школ и ведение турнирной таблицы. Кураторы чемпионата будут звонить в каждую школу и согласовывать время проведения отборочного этапа (один день в одной школе), чтобы всем было удобно. Все оперативные вопросы кураторы мероприятия будут решать с уполномоченным представителем школы.

**О чемпионате:**

В этом году мы решили провести Чемпионат технического творчества MAKERCHAMP который знакомит участников с практическим применением инженерных наук в сфере электроники и микропроцессорной техники.

В чемпионате могут принять участие учащиеся школ, начиная с 7-8 класса (или младше – все зависит от желания и начальных навыков учеников). Важная особенность состязания – его командный характер. Для успешной работы участникам необходимо разделить обязанности внутри коллектива, а также наладить принципы руководства и распределения ответственности. Размер одной команды – 3 человека.

Чемпионат технического творчества MAKERCHAMP может быть эффективно использован как часть образовательного процесса. В рамках состязания можно проверять знания школьников по предметам (математика, физика, информатика, технология), а также формировать мета предметные результаты образования, связанные с работой в команде, системным мышлением и конструированием.

**Подготовка команд:**

Для проведения отборочного этапа чемпионата, школа должна подготовить 10 команд участников (не более) по 3 человека в каждой. Половой признак не имеет значения. В связи с тем, что команда, которая наберет больше всех баллов в рамках отборочного этапа, будет представлять школу в финале, рекомендуем отнестись к формированию команд с определенной ответственностью. Желательно привлекать к состязанию детей, которые увлекаются техническим творчеством или, как минимум, имеют хорошие отметки по техническим дисциплинам (физика, математика, информатика, технология).

После формирования команды необходимо, чтобы все команды были зарегистрированы на сайте. Ссылка на регистрацию находится также в конце инструкции. По всем вопросам связанными с регистрацией, необходимо консультироваться с кураторами. Команды вашей школы должны придумать уникальное названия команды.

**Подготовка площадки:**

Школа-участник должна подготовить площадку для проведения отборочной этапа. Желательно, чтобы это была просторная и светлая аудитория, которая смогла бы разместить в себе 10 команд и 2-ух игротехников.

Для каждой команды понадобятся стол и три стула. Также, для каждой команды необходимо предоставить один ПК с доступом в интернет. Участники команд должны иметь при себе ручки и бумагу.

На ПК предварительно нужно установить необходимое для проведения отборочного этапа программное обеспечение (ссылки в конце инструкции). Все программное обеспечение является открытым, либо бесплатным для некоммерческого использования и использования в образовательных целях.

Исходя из требований к оснащению, наиболее удобным местом является класс информатики. Дополнительно отметим, что на время проведения отборочного этапа на площадке будут развернуты баннеры партнеров и организаторов мероприятия, будет вестись фотосъемка. Возможно присутствие СМИ.

**Механика проведения чемпионата:**

 В назначенный день и время, в вашу школу прибудут игротехники, в задачи которых будет входить проведение отборочного этапа и судейство. Естественно, что к их приезду площадка для проведения состязания и команды должны быть готовы, это существенно сэкономит время и нервы как школе, так и организаторам мероприятия.

Отборочный этап чемпионата рассчитан на **3 астрономических часа** в течение которых будет происходить следующее:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Наименование действий** | **Длительность** |
| 1 | Прибытие игротехников и знакомство. Развертывание промо материалов (баннеры и прочие материалы). Проверка явки команд. Проверка других требований, необходимых для состязания. | 10 минут |
| **2** | **Начало состязания** | **10 минут** |
| 2.1 | Команды занимают свои места. Рассаживаются.  | 3 минуты |
| 2.2 | Краткая вводная информация о проекте – чемпионате MAKERCHAMP от игротехников. Что это за чемпионат, зачем он нужен, кто организаторы и механика прохода в финал. | 7 минут |
| **3** | **Решение задачи** | **140 минут** |
| 3.1 | Участники изучают методические рекомендации, знакомятся с оборудованием и предметной областью. | 10 минут |
| 3.2 | Участники решают задачи состязания. Каждая задача содержит в себе образовательную часть, а также дополнительное задание, которое и является компонентом оценки. В процессе выполнения задания предполагаются перерывы по свободному графику каждой из команд, но не менее чем 5 минут через каждые 40 минут – команды должна правильно распоряжаться своим временем, в том числе и временем на отдых. | 130 минут |
| **4** | **Заключение** | **10 минут** |
| 4.1 | После того, как время, отведенное на решение задачи, вышло, игротехники объявляют об окончании состязания. | 2 минуты |
| 4.2 | Игротехники дают инструкции о дальнейших действиях: где и когда можно будет узнать результаты состязания.  | 3 минуты |
| 4.3 | Сворачивание оборудования и промо материалов и убытие игротехников. | 5 минут |

**Результаты, или как узнать кто прошел в финал.**

Информация о результатах отборочного этапа будет публиковаться на сайтах партнеров и в социальных сетях. Приглашение для отслеживания появления результатов будет отправлено на электронную почту участников.

**РЕЗЮМЕ**

или краткая инструкция

1. Определить отвечающего за проведение отборочного этапа чемпионата в вашей школе;
2. Зарегистрироваться через форму регистрации наставника (после регистрации кураторы Вам позвонят);
3. Подготовить и зарегистрировать 10 команд по три человека;
4. Определить помещение и подготовить оборудование (10 ПК с выходом в интернет, установить необходимое ПО);
5. Согласовать время проведения отборочного этапа (с куратором);
6. В назначенный день собрать команды вашей школе на площадке, встретить игротехников, которые проведут отборочный этап;
7. Следить за результатами и готовиться к финалу.

**Контакты кураторов:**

Федор Безручко +7(962)-228-15-51

Павел Ефимов +7(914)-402-69-44

Ссылка на форму регистрации наставника (организации-участника): <https://goo.gl/forms/B9Ay8u5clbmHwcDl2>

Ссылка для скачивания ПО для установки: <https://cloud.mail.ru/public/9Xsy/DteuJ6eqs>

Ссылка на форму регистрации команды: <https://goo.gl/forms/lFVqFpZkRKzDNzpG3>