

УТВЕРЖДАЮ

Директор МАУ ДПО «ЦНМО»

Е.П. Митрофанова

«2» февраля 2026 г.

## **ПОЛОЖЕНИЕ О МУНИЦИПАЛЬНОЙ ИГРЕ «ИНЖЕНЕРНЫЙ БОЙ» ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ 7 - 9 КЛАССОВ**

### **1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

- 1.1 Настоящее Положение определяет цель, задачи, условия и порядок проведения муниципальной игры «Инженерный бой» для обучающихся 7-9 классов общеобразовательных организаций Лысьвенского муниципального округа (далее – Игра).
- 1.2 Игра проводится в соответствии с планом работы городского методического формирования учителей информатики и робототехники (далее – ГМФ учителей информатики и робототехники) на 2025 – 2026 учебный год.
- 1.3 Инициатором и организатором Олимпиады является ГМФ учителей информатики и робототехники.
- 1.4 Куратором Игры является муниципальное автономное учреждение дополнительного профессионального образования «Центр научно-методического обеспечения» г. Лысьва (далее – МАУ ДПО «ЦНМО»).
- 1.5 Ответственный за Игру: Ощепкова Татьяна Анатольевна, учитель информатики МБОУ «СОШ №16 с УИОП».

### **2. ЦЕЛЬ ИГРЫ**

- 2.1. Цель: интеллектуальное развитие школьников, формирование коммуникативной культуры, социальная адаптация.
- 2.2. Задачи:
  - 2.2.1. Активизировать и применять на практике знания из школьных курсов физики, математики, технологии, информатики для решения нестандартных, прикладных проблем.
  - 2.2.2. Стимулировать творческое и изобретательское мышление (креативность) в условиях ограниченных ресурсов и времени, поощряя генерацию оригинальных идей и неочевидных подходов.
  - 2.2.3. Формировать навыки проектной деятельности: от анализа задачи и проектирования до создания прототипа, его испытания и презентации результатов.
  - 2.2.4. Развивать навыки эффективной командной коммуникации: умение четко формулировать мысли, аргументировать свою позицию, слушать и слышать других, приходить к консенсусу.
  - 2.2.5. Способствовать профессиональной ориентации и ранней социализации: дать возможность на практике «примерить» роли инженера, конструктора, проектировщика, руководителя в безопасной, игровой форме.

### **3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ КОМИТЕТ И ЖЮРИ**

- 3.1. Для оперативного управления проведением Игры назначается организационный комитет:

- Пермякова Ольга Андреевна, учитель информатики МАОУ «Лицей «ВЕКТОРия»,
  - Белова Наталья Владимировна, учитель информатики МАОУ «Лицей «ВЕКТОРия»,
  - Ощепкова Татьяна Анатольевна, учитель информатики МБОУ «СОШ № 16 с УИОП».
- 3.2. Оргкомитет определяет место проведения, разрабатывает задания и критерии к ним, оценивает работы участников, оформляет наградные материалы.
- 3.3. Состав жюри:
- Русинова Ольга Ивановна, учитель информатики МБОУ «СОШ № 6»,
  - Павлова Лия Александровна, учитель информатики МБОУ «СОШ № 6»,
  - Фаткуллина Гульнара Аухатовна, учитель физики МБОУ «СОШ № 2 с УИОП».

#### **4. ПОРЯДОК ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ**

- 4.1. Игра проводится для обучающихся 7-9 классов (в команде - по 2 человека с параллели) в очном формате. Количество команд от одной образовательной организации – не ограничено.
- 4.2. Дата, время и место проведения игры «Инженерный бой»: **14 февраля 2026 г в 12:00 в МБОУ «СОШ №16 с УИОП» (г. Лысьва, ул. Ленина 36).**
- 4.3. Для участия в игре нужно подать заявку [https://disk.yandex.ru/i/awvUP\\_I2cfLWGw](https://disk.yandex.ru/i/awvUP_I2cfLWGw), приготовить домашнее задание по теме: «Умное экопространство для подростка» (комната, коворкинг, школьный двор и т.д.). Что нужно сделать команде:
- 4.3.1. Концепция: придумать и кратко описать объект.
  - 4.3.2. Инженерное решение: предложить 2-3 «умные» системы (например, автоматическое проветривание, освещение, рациональное использование воды, мебель-трансформер). Составить презентацию.
  - 4.3.3. Презентация: кратко (на 3 минуты) представить свой проект жюри, аргументируя выбор решений, их пользу.
- 4.4. Игра состоит из 3 этапов: решение тестовых заданий, выполнение творческого задания, презентация проекта «Умное экопространство для подростка».
- 4.5. Результаты Игры будут опубликованы на сайте МАУ ДПО «ЦНМО» <http://lysva.biz/> и в официальном сообществе МАУ ДПО «ЦНМО» в социальной сети «ВКонтакте» <https://vk.com/cnmo59>.
- 4.6. Победители и призеры игры награждаются дипломами, участники – сертификатами.