**Заявка на проведение сетевого мероприятия**

**школы-участницы Сети атомклассов проекта «Школа Росатома» в 2024 году**

**Конкурс инженерного творчества «Лаборатория юного инженера: веселые каракури»**

|  |  |
| --- | --- |
| **1. Название школы** (по уставу): | Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа №28» г. Балаково Саратовской области |
| **2. Уровень мероприятия** (см. методические рекомендации, указывается уровень 1, 2 или 3): | 2 |
| **3. Возрастная категория участников мероприятия** (указывается класс, например: «Учащиеся 7-9 классов»). | Учащиеся 2-6 классов |
| **4. Основная направленность мероприятия** (вписывается одно **основное** направление из шести возможных: математика, физика, химия, биология, информатика, метапредметное – см. методические рекомендации) | метапредметное |
| **5. Название мероприятия (не длинное и «говорящее» о сути мероприятия)** | Конкурс инженерного творчества «Лаборатория юного инженера: веселые каракури» |
| **6. Варианты дат проведение события** (необходимо указать **два варианта** дат: в феврале-мае и сентябре-декабре 2024 года) | **11 – 24 марта 2024 года** |
| 7. Краткое, **но информативное и понятное** описание идеи мероприятия (для публикации в плане работы на сайте проекта «Школа Росатома») | Для участия в конкурсе инженерного творчества «Лаборатория юного инженера: веселые каракури» приглашаются разновозрастные команды школьников в составе 5 человек 2-6 классов, увлеченные конструированием, физикой, дизайном, а также любящие развивающие игры. Объединение команд из разных классов, с разным опытом позволит посмотреть на проектную задачу и ее решение нестандартно.  Идея мероприятия состоит в конструировании обучающимися настоящей игры, основанной на простых механизмах: рычаг и наклонная плоскость. Ребятам предлагается выполнить из простых материалов катапульту, с помощью которой необходимо попасть в ловушку, расположенную на небольшой высоте, затем с помощью винтовой спирали или наклонной плоскости спустить шарик в исходную позицию. Игрушка должна иметь название и единую концепцию, следование которой принесет дополнительные баллы команде.  Применение пружин, блоков и других простых механизмов не предусмотрено.  При создании модели можно использовать картон, фанеру, бумагу и другие похожие подручные материалы. Также в отдельной номинации будут рассмотрены игрушки, детали которых выполнены на 3D-принтере.  *Конкурс инженерного творчества «Лаборатория юного инженера: веселые каракури» пройдет в 4 этапа:*  — Достартовый – прием заявок  — 1 этап Подготовительный – вводная конференция, знакомство с понятием «каракури», теоретические задания.  — 2 этап Проектировочный – выбор идеи и способов реализации, составление схемы игрушки; демонстрация схемы в сообществе.  — 3 этап Практический – конструирование своей модели игрушки, анализ физических и математических характеристик: длина катапульты, высота подъема, дальность полета и др., а также исследование зависимости величин от массы шарика.  — 4 этап Заключительный – защита готовой игрушки: запись видеоролика с демонстрацией работы действующей игрушки, подготовка презентации с анализом физических и математических характеристик. Демонстрация видеороликов и презентация в сообществе. Итоговая конференция, подведение итогов.  *Предполагаемые результаты:*  — развитие навыков инженерного проектирования и конструирования; развитие проектной деятельности у обучающихся;  — развитие навыков командной работы;  — активизация творческого и критического мышления младших школьников через близкий им игровой метод. |
| 8. ФИО и должность ответственного за проведение мероприятия | Баласанова Ольга Валентиновна, учитель физики |
| 9. E-mail ответственного за проведение мероприятия | vista8282@mail.ru |
| 10. Номер мобильного телефона ответственного за проведение мероприятия | 89678061215 |