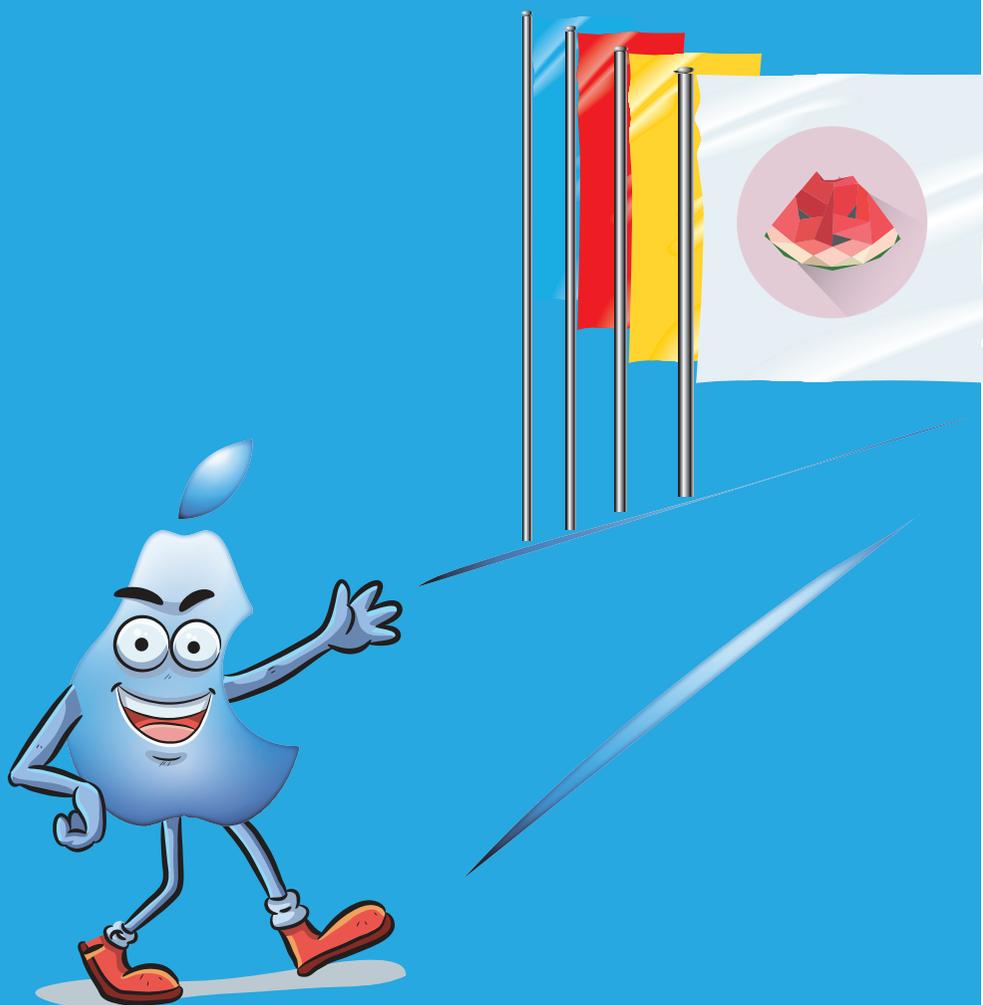
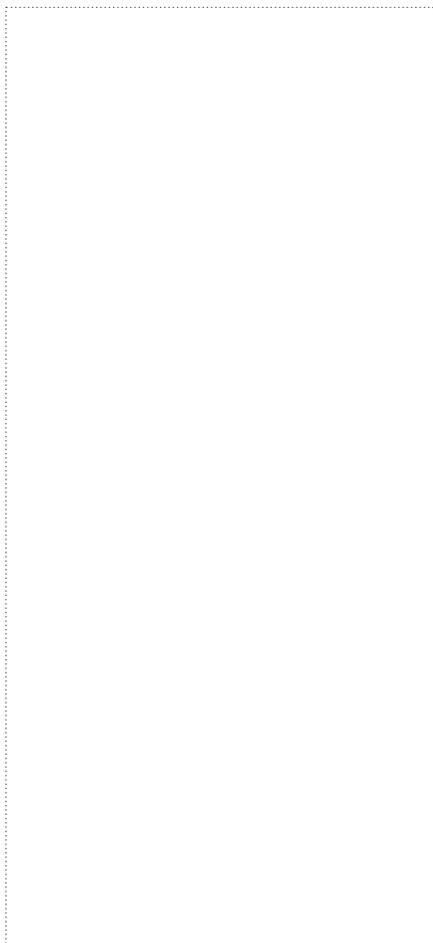
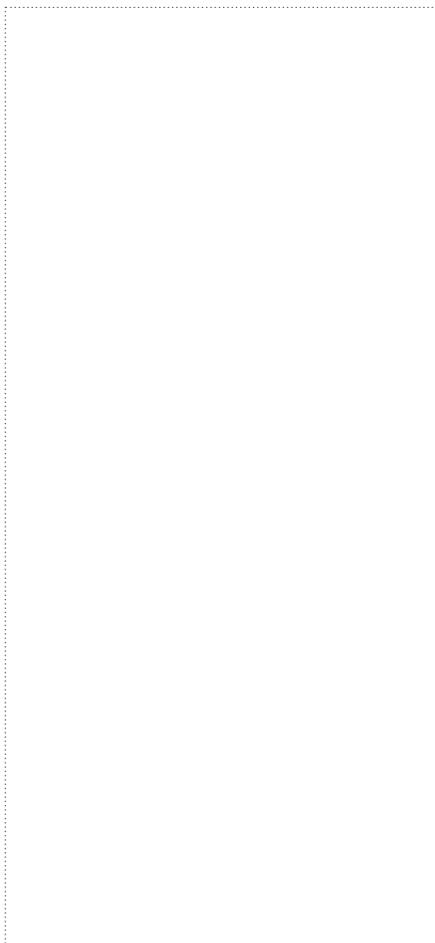


Всероссийский конкурс школьных изданий
«Больше изданий хороших и разных!»

ПУТЕВОДИТЕЛЬ

по Большой Игре 2015





Дорогие коллеги! Просьба с пониманием относиться к тому, что программа Салона может измениться помимо нашей воли.

Что такое Большая Игра

В Большой игре Всероссийского конкурса школьных изданий принимают участие школы, в которых силами учеников и учителей выпускаются детско-юношеские СМИ: газеты, журналы, альманахи; где работают пресс-центры, теле- или радиостудии, медиаобъединения, кружки журналистики и другого медиаторчества.

Каждую весну съезжаются в Москву со всей России ребята и их наставники, чтобы поучиться основам журналистики.

Каждый год Большая игра сочиняется заново и никогда не повторяется. Ее задания непременно имеют обучающее значение и практическую ценность для участников. Для каждой Большой игры пишется свой сценарий.

Это *игра* — и потому в ней присутствуют состязательность, азарт и некоторая доля непредсказуемости. Это *Большая игра* — и потому ее цели и задания кажутся выходящими за пределы возможностей и, на первый взгляд, невыполнимыми (и для участников, и организаторов).

Это Большая игра конкурса *школьных изданий* — и потому все, что происходит на ней, работает на пользу школьного издательского дела.

Идею Большой игры, а именно: технические задания (ТЗ), алгоритмы, принципы оценки и сценарный план, — можно использовать не только на материале школьной прессы, но и в рамках любой другой коллективной программы.

Итог игры — двойной: и в виде готового полноценного продукта, созданного «здесь и сейчас», и в виде общего образовательного эффекта, имеющего долговременное влияние на всех ее участников.

У организаторов есть такая притча: «Игра пошла». Это и драйв, и соревнование, и возможность проверить себя на прочность. Большая игра требует большого напряжения сил. Но именно оттого, что требуется большое напряжение сил, «просыпаются» и предъявляются миру наши новые качества. Иными словами, результат игры — это то, что остается с вами после Игры.

Кодекс Большой Игры

Правило 1 **Нереальное задание**

В сюжет игры закладывается «нереальное задание», которое, тем не менее, теоретически можно выполнить.

Для этого из точки А, которую мы назовем «задача», участник должен попасть в точку Б, которую мы назовем «решение». Где находится эта точка — ему заранее неизвестно. Сама задача отличается:

- Большим числом элементов.
- Большим числом неизвестных элементов.
- Ограниченным временем, данным на решение.

Правило 2 **Законченный цикл**

В процессе игры моделируется полный цикл редакционного процесса. От постановки задачи до выхода в тираж. Наряду с творческим заданием игроки выполняют и техническое. Итоговый продукт собирается как конструктор: при подгонке деталей важно, чтобы они соответствовали заданным параметрам.

Правило 3 **Творческий продукт**

Результат игры — всегда материализованный. Это высокотехнологичный медиа-продукт, который:

- Готовится коллективными усилиями «здесь и сейчас».
- Осваивается как факт непосредственно на игре.

Правило 4 **Принцип «минус минута»**

Закон игры — строгий хронометраж. Работа идет по четкому графику, который отслеживает специальный человек — Хронос. «Срок» и «дедлайн» — актуальные понятия игры. Опоздание на 30 секунд является серьезным нарушением правил. Общая установка: «минус минута» от назначенного организаторами времени.

Правило 5 **Принцип «фигурного катания»**

Большая игра имеет две программы: обязательную и произвольную. Обязательную программу составляют точно прописанные требования, произвольную — свободное творчество в рамках заданной темы. Первая показывает уровень владения мастерством, вторая предоставляет возможность для творческого высказывания. Произвольную программу каждая группа определяет сама.

Правило 6 **Цель игры — актуализация потенциала**

Игра — не урок. Навыки не формируются, а «просыпаются»: смысл не в том, чтобы преподать участникам определенные знания, а в том, чтобы эти знания «обнаружились». Таким образом, Большая игра имеет два результата: продукт (подготовленный общими усилиями) и «эффект» (закрепленный в личном творческом опыте каждого ее участника).

Правило 7 **Игровые задания — известны заранее**

Перспектив игры публикуется на портале школьной прессы России (lgo.ru). Портфель игры можно пополнять до ее начала, соответственно, часть материалов направляется в итоговый выпуск еще до падения первого флага.

Правило 8 **Открытый финал**

Исход игры зависит от реальных событий и поворотов в не меньшей мере, чем от замыслов и планов ее организаторов. В зависимости от полученного результата и выбирается, как именно игра будет завершена.

Правило 9 **Ассиметричный принцип**

Игровые группы и участники ставятся в неравные («несправедливые») условия. Каждая группа может получить набор индивидуальных задач, в зависимости от идеи и сценария игры. Рольевые функции игроков тоже ассиметричны.

Правило 10 **Новый состав**

Игровые группы формируются «по смешанному» принципу. Участники одной редакционной команды равномерно распределяются по разным группам. Часть игроков получают игровые миссии (пресс-секретарь, главный редактор, режиссер эфира) и должны справиться с возложенными на них задачами.

<http://portal.lgo.ru/metoda/slovogryz.htm>



Дедлайн

Дедлайн — крайний срок (в переводе с англ. dead line — смертельная грань; калька с лат. terminus ante quem — срок, после которого даже отличное выполнение задания равносильно полному провалу миссии). Здесь: момент, после которого выполнение или невыполнение задания Большой игры уже не имеет значения.

Правило 11 **Эффект игры: «Знать и уметь!»**

Если игра сыграна верно, то в сверхкраткий срок игроки приобретают а) новые практические навыки б) ощущение «нового качества себя». Большая игра имеет два результата: «продукт» (подготовленный общими усилиями) и «эффект» (закрепленный в личном творческом опыте каждого).

ТЗ Большой Игры

Главное задание

Основным игровым продуктом Большой игры-2015 являются прямые эфиры, видеомотиваторы и новостные ролики о Московском международном салоне образования (ММСО). *Атмосферное задание:* втянуть как можно больше участников ММСО в творческую работу пресс-центра, сделать их соратниками и партнерами, а также друзьями новостного агентства школьной прессы «НАШпресс». Пусть люди Салона приходят на подиумы и другие наши мероприятия, принимают участие в конкурсе мотиваторов, акциях и горячих микрофонах. *Золотое задание:* видеомотиваторы (ролики, пропагандирующие стремление к знаниям). Они делаются по специальным правилам.

Каждая группа получает для исследования и журналистского сопровождения *два крупных объекта*. Группы должны так рассчитать свои силы, чтобы в течение игры представить на тематических подиумах творческие отчеты по результатам своей репортерской работы. *Кроме того!* У каждой группы в активе стоят: программное интервью с Персоной и другие активности, которые вы найдете на странице своей группы. *Кроме того!* Каждая группа отвечает за «Программу передач» в течение одного игрового дня. В этот день она должна стать мобильным телецентром и придумать, как подключить в эфир другие игровые группы. Как она это делает — решает сама группа.

«Программа передач» может содержать

- *«Общий план».* Что происходит в пресс-центре, гостинице, Мастерславле, на церемонии награждения, в театре, на экскурсиях. Камера-круиз.
- *«Прямое включение».* Корреспондент и камера не двигаются, информация подается в микрофон, видеокартинка: статическая.
- *«Офлайны»:* видеорепортажи, акции, ролики, новостные репортажи. Обязательное задание для каждой группы — один *проблемный* опрос в течение дня.
- *Конкурс видеомотиваторов* — показ роликов, пропагандирующих стремление к знаниям. Реклама конкурса видеомотиваторов и акции, связанные с ним. Атмосферное задание: подключить к конкурсу страну, мир и ММСО.
- *Иное*, что группа придумает сама.

Требования к программе передач: непрерывность, зрелищность, неутомление зрителя, разнообразие, технологичность, «чистый кадр».

Жанровые задания

Задание 1. Создать видеомотиваторы — ролики, мотивирующие к изучению наук, искусств или к другому полезному занятию.

Технические характеристики. Разрешение 720p (HD); длительность не более 30–50 секунд; без слов (только музыка и титры); мотивирующий слоган; выходные данные; идеальная типографика; «чистый кадр».

Минимум: 4 ролика за период ММСО.

Атмосферная задача: найти партнеров, научить их делать видеомотиваторы и подключить к конкурсу. Создать рекламу конкурса видеомотиваторов. Печатную, видео, акцию, сценическую — любую. Главное, чтобы она работала.

Инструкция по видеомотиватору

Действия. Съёмочная группа ищет интересный объект, тему. Снимает красивый кадр, имеющий внутренний сюжет. Обработка видео: титры и музыка.

Загрузка. Загрузите ролик на Youtube.com и скопируйте в адресной строке ссылку. Обязательно укажите на Ютубе публичное название ролика. Пример: *Мотиватор «Учи науку химию, везде она нужна».*

Закачайте ссылку со Старт-панели на свой форум, повторив название ролика в теме сообщения.

Создайте новость со своим мотиватором, можете приложить фоторепортаж.

Титры

1) мотивирующий слоган («Хотите стать волшебником? Учите физику!»)

2) выходные данные:

Новостное агентство школьной прессы «НАШпресс»

Большая игра Всероссийского конкурса школьных изданий

Авторы ролика (сначала имя, потом фамилия)

Тьютор (сначала имя, потом фамилия)

Музыка: название и автор произведения (это важно для соблюдения авторских прав!)

Новости

| Хронограф | Баллы | Значение | Статус |
|---------------------------|---------|---|--------------------|
| Хронограф Большая игра | 19 10 5 | В эфир // В печать | Опубликовано |
| Хронограф Большая игра | 3 | Материал не вышел в эфир // в печать, но арбитр оставляет его в хронографе. «Добро» на публикацию не дается, пока автор не исправит недочеты. После исправления автор должен дать «Звонок модератору» | На модерации |
| Хронограф «На доработку» | 1 | Материал не выходит в эфир // печать, а отправляется на значительную переделку. После исправления автор должен дать «Звонок модератору». | Отказ в публикации |

Задание 2. Провести прямой эфир

Инструкция по прямому эфиру (мобильное ТВ)

Оборудование. Ноутбук, подключенный к интернету по Wi-Fi, включенную программу Skype и наушники.

Действия. Изучите инструкцию по прямому эфиру (см. далее). Приготовьтесь к включению в эфир. Измените свой никнейм на название игровой группы. Пример: Дичок-Иванова; Дюшес-Вилкова. Подайте заявку режиссеру эфира по скайпу НАШпресс (не звоните, а пишите) или в бумажном виде на стенд НАШпресс (предпочтительно).

| | |
|--------------------------------|--------------|
| Заявка на эфир | |
| Группа | Ник в скайпе |
| Имя фамилия | Телефон |
| Название эфира | |
| Корреспондент | |
| Хронометраж (не более 3 минут) | |
| Слова для титров | |
| Дата | Время |

Мотор!

- Наденьте наушники. Ждите звонка от режиссера эфира на скайп на устройстве, с которого пойдет видеорепортаж.
- Заставка 15 секунд.
- Режиссер дает команду, когда начинать репортаж.
- Снимайте со статической позиции: камера и корреспондент не перемещаются во время съемки (корреспондент может перемещаться только с гарнитурой bluetooth).
- Начало: представьте себя и команду.
- Закончить эфир словами: «Репортаж окончен».
- Стойте и улыбайтесь.
- Если будете в наушниках, режиссер сможет подсказывать вам во время эфира.
- Все уточнения к этой инструкции, правки, свои предложения по улучшению сообщать в штаб игры.

Инструкция по организации прямого эфира детско-юношеского пресс-центра НАШпресс

Мобильная бригада

Съемку в прямом эфире ведет мобильная бригада (оператор, редактор и корреспондент). Съемка осуществляется на ноутбук/планшет с установленной на него программой Skype. Оператор направляет на корреспондента или объект съемки заднюю камеру планшета или подключенную к ноутбуку веб-камеру с встроенным микрофоном и следит за изображением на экране. Корреспондент работает с bluetooth-гарнитурой, подключенной к Skype на ноутбуке/планшете. Режиссер сообщает корреспонденту о начале эфира и дает уточняющие указания (речь режиссера в эфир не идет).

Звук

Звук для трансляции берется с bluetooth-гарнитуры корреспондента. Гарнитура записывает только речь корреспондента без фоновых шумов. *Говорить надо громко и четко.*

Если планируется интервью или съемка события, нужно *включить трансляцию звука с веб-камеры*. При этом корреспондент и интервьюируемый должны говорить не далее метра-полтора от веб-камеры.

Для интервью также можно пользоваться подключенным к ноутбуку проводным активным микрофоном.

Wi-Fi

Ноутбук/планшет подключаются по Wi-Fi (сеть *nashpress*, пароль *portal.lgo.ru*).

Съемка осуществляется недалеко от стенда НАШпресс (далее качество приема Wi-Fi ухудшается). Возможна съемка с любого места при условии включения рядом точкой съемки мобильного интернет-центра Yota, к которому по Wi-Fi подключается ноутбук/планшет.

Подключение по сотовой сети 2G и 3G не обеспечивает необходимой пропускной способности для трансляции видео.

Офф-лайн

Запись видеомотиваторов и новостных роликов о выставке ММСО производится и без использования прямого эфира.

Видео записывается на камеры/планшеты, монтируется в программе Windows Live! (Windows Movie Maker), а затем загружается на Youtube.com (ник *shkolizdat*, пароль *portal.lgo.ru*).

После загрузки видео на Youtube, нужно скопировать ссылку на это видео (кнопка «Поделиться»). Формат ссылки: <http://www.youtube.com/watch?v=MYFxTJaG994> или <https://youtu.be/MYFxTJaG994>

Скопированная ссылка на мотиватор вставляется в форум игровой группы со Старт-панели.

Все новые видео собираются на страничке <http://portal.lgo.ru/diary/video.htm>.

Лучшие видеомотиваторы и новостные ролики публикуются на странице прямых трансляций <http://nashpress.ru>.

Организация эфира

Мобильная бригада в полном составе подходит к помощнику режиссера на стенд НАШпресс со своей техникой (ноутбуки, планшеты, веб-камеры, микрофоны, bluetooth-гарнитуры). В случае отсутствия своего оборудования мобильная бригада пользуется дежурным комплектом (выдается помощником).

Под руководством помощника режиссера мобильная бригада собирает оборудование (5–10 минут), подключается к Wi-Fi, запускает программу Skype, входит в свою учетную запись, дозванивается на ник *nashpress* помощнику режиссера. Помощник тут же проверяет качество видео.

Дистант-команды также созваниваются предварительно с помощником режиссера (ник *nashpress*) для проверки связи.

По готовности режиссер записывает мобильную бригаду или дистант-команду в очередь прямых трансляций.

Далее бригада ждет звонка режиссера с ника *shkolizdat* для организации прямого эфира.

При установлении связи режиссер проверяет качество изображения, предупреждает о 30-секундной готовности, включает заставку и сообщает о начале эфира.

Мотор!

В начале эфира корреспондент представляется: называет имя и фамилию, свою игровую команду либо издательство и город.

Далее корреспондент говорит фразу: «НАШпресс ведет прямую трансляцию с выставки Московский международный салон образования» или другого объекта и уточняет, о чем он хочет рассказать.

По завершении съемки корреспондент говорит: «Репортаж закончен». После этого корреспондент молча стоит перед камерой, ожидая сообщения режиссера об отключении прямой трансляции.

Затем мобильная бригада возвращается к помощнику режиссера и сдает оборудование.

Вещание

Прямое вещание ведется в интернете на странице <http://nashpress.ru>.

Изображение появляется на сайте с задержкой от 30 секунд до нескольких минут, поэтому во время эфира наблюдать за отражением не получится.

Посмотреть прямые эфиры можно и в записи на этой же странице.

Группоотвод

Бергамот

Шеф-тьютор: Ирина Давыдова.

Объекты: Страна Университетов и Пятая четверть.

Персоны для программного интервью: Максим Казарновский, Дмитрий Песков.

Особые стенды: НТТМ и Зарница.

Главная сцена в родительский день 18 апреля

16.00. Профессия: театральный режиссер. Участники: Константин Райкин; Евгений Гришковец; Сергей Бархин

Партнерка: *Ателье Лотос* (фартуки, одежда для стула). Информация у Оксаны Николаевны.

| | | |
|---------------------------------|------------------|----------------|
| Новости | Фоторепортажи | Видеорепортажи |
| Персона // Программное интервью | Стенды | Партнерка |
| Живой эфир | Горячий микрофон | Подиумы |
| Видеомотиватор | | |

Глива

Шеф-тьютор: Иван Фадеев.

Объекты: Профориентация и профобразование и Москва-сити.

Персоны для программного интервью: Юрий Ээлмаа, Дмитрий Репин.

Особая зона: Microsoft и Lego.

Главная сцена в родительский день 18 апреля

13.00. «Гибкость ума должна стоять на твердых позициях». Приглашены: Иван Ургант; Арина Шаропова; Екатерина Стриженова; Татьяна Пушкина; Яна Чурикова.

Партнерка: *НИССА* и *Центр школьной комплектации* (искать их на стенде детского пресс-центра).

Подсказка: аппаратное решение для детского пресс-центра. Постараться встретиться с директором НИССы Александром Броневицким или с маркетологом Динарой Броневицкой, узнать последние новости о рынке цифровой техники и что хорошего может предложить НИССА для школьных СМИ. Центр школьной комплектации — Татьяна Ахромеева. Встретиться с ней, поговорить о высоких технологиях. Источник утечки: ТБ.

| | | |
|---------------------------------|------------------|----------------|
| Новости | Фоторепортажи | Видеорепортажи |
| Персона // Программное интервью | Стенды | Партнерка |
| Живой эфир | Горячий микрофон | Подиумы |
| Видеомотиватор | | |

Дичок

Шеф-тьютор: Алексей Пшеничный.

Объекты: Развитие одаренности и Мастерславль.

Персоны для программного интервью: Наталья Чеботарь, Джон Коллик.

Особая зона: АИДТ и Intel.

Главная сцена в родительский день 18 апреля

11.00 Ток-шоу «Как закаляется сталь и шлифуются лидеры» Приглашены: Ирина Винер; Виталий Мутко; Евгений Плющенко; Николай Цискаридзе; Ильзе Лиела.

Партнерка: «Перемена». Подсказка: во время можно сделать «модный фотосет», написать про дресс-код и про многолетнее партнерство Перемены с КШИ. Источники утечки: Оксана Николаевна, интернет, созвон с фирмой.

Фетровая. Подсказка: цветы для победителей сделаны из фетра, который предоставлен генеральным директором компании Анной Садыковой. На церемонии можно сделать фотосет. Источник утечки: Оксана Николаевна.

| | | |
|---------------------------------|------------------|----------------|
| Новости | Фоторепортажи | Видеорепортажи |
| Персона // Программное интервью | Стенды | Партнерка |
| Живой эфир | Горячий микрофон | Подиумы |
| Видеомотиватор | | |

Дюшес

Шеф-тьютор: Анастасия Вилкова.

Объекты: Технологии для образования и Дошкольный мир.

Персоны для программного интервью: Джон Дейвис, Дмитрий Волошин.

Особая зона: Что? Где? Когда?

Главная сцена в родительский день 18 апреля

14.00. «Модная индустрия». Приглашены: Эвелина Хромченко; Елена Кулецкая; Вячеслав Зайцев; Александр Васильев, Модератор: Артем Кривда.

Партнерка: *Лабопринт* (типография: постеры, выпускные фотоальбомы, тиражи школьных газет). Подсказка: представители будут на церемонии. С директором Сергеем Александровичем Делягиным можно связаться по электронной почте izdatsu@gmail.com, он в отъезде.

Ай-вью. Аппаратное решение (камеры видеонаблюдения для прямой трансляции). *Подсказка*: Рассказать историю происхождения идеи «Четыре окна» и роль во всем этом фирмы Ай-вью. Что интересного может предложить школам эта фирма. Постараться встретиться с Георгием. Источник утечки: Алексей Ершов.

| | | |
|---------------------------------|------------------|----------------|
| Новости | Фоторепортажи | Видеорепортажи |
| Персона // Программное интервью | Стенды | Партнерка |
| Живой эфир | Горячий микрофон | Подиумы |
| Видеомотиватор | | |

Триумф

Шеф-тьютор: Елена Назаренко

Объекты: Аквамарин

Персоны для программного интервью: Илзе Лиепа

Особая зона: Фудтраки

Главная сцена в родительский день 18 апреля

Партнерка: *Клевер* (издательство, новый партнер проекта). Подсказка: книги издательства «Клевер» можно посмотреть в магазине в Мастерславле. Источник утечки: Оксана Николаевна.

| | | |
|---------------------------------|------------------|----------------|
| Новости | Фоторепортажи | Видеорепортажи |
| Персона // Программное интервью | Стенды | Партнерка |
| Живой эфир | Горячий микрофон | Подиумы |
| Видеомотиватор | | |

Данные о персонах для задания «Программное интервью»

Сергей Бархин — народный художник России, сценограф и архитектор, профессор, руководитель кафедры сценографии ГИТИС, лауреат Государственных и театральных премий России.

Егор Бероев — актер.

Александр Васильев — русский и французский историк моды, коллекционер, декоратор интерьеров, театральный художник, автор книг и статей, лектор, телеведущий, почетный член Российской Академии художеств.

Лариса Вербицкая — диктор и телеведущая.

Ирина Винер — заслуженный тренер России и Узбекистана, заслуженный работник физической культуры РФ, доктор педагогических наук, профессор, президент Всероссийской федерации художественной гимнастики.

Наталья Водянова — учредитель фонда «Обнаженные сердца».

Дмитрий Волошин — руководитель образовательных проектов mail.ru.

Евгений Гришковец — драматург, режиссер, актер, писатель.

Джон Дейвис — вице-президент крупнейшей в мире IT-компании INTEL.

Вячеслав Зайцев — художник-модельер, живописец и график, профессор, действительный член РАХ, народный художник России.

Максим Казарновский — директор ММСО-2015.

Наталья Касперская — генеральный директор группы компаний Infowatch, соучредитель «Лаборатории Касперского».

Джон Коллик — независимый международный эксперт в области новых технологий в образовании.

Артем Кривда — продюсер и режиссер модных показов.

Максим Кронгауз — профессор, доктор филологических наук, заведующий кафедрой русского языка РГУ.

Елена Кулецкая — программный директор Mercedes-Benz Fashion Week Russia.

Илле Лиела — балерина, народная артистка РФ, руководитель детских балетных школ, в том числе, для талантливых детей из малообеспеченных и социально незащищенных семей.

Виталий Мутко — министр спорта РФ.

Дмитрий Песков — АСИ, глава направления «Молодые профессионалы».

Евгений Плющенко — российский фигурист, выступающий в мужском одиночном катании, заслуженный мастер спорта России.

Татьяна Пушкина — телеведущая, арт-продюсер музыкальных телефильмов «Старые песни о главном», участник проекта «Танцы со звездами» на телеканале Россия.

Константин Райкин — актер, режиссер.

Маргарита Русецкая — ректор Института русского языка им. А.С. Пушкина.

Екатерина Стриженова — актриса театра и кино, телеведущая.

Владимир Толстой — эссеист, советник президента Российской Федерации.

Иван Ургант — актер, телеведущий, музыкант, шоумен.

Николай Усков — главный редактор проекта «Сноб».

Эвелина Хромченко — журналист, телеведущая и писательница, ведущая ток-шоу «Модный приговор» на Первом канале, преподаватель факультета журналистики МГУ.

Николай Цискаридзе — российский артист балета, народный артист России и Северной Осетии, ректор Академии русского балета имени Вагановой.

Наталья Чеботарь — куратор программы ММСО.

Ксения Чудинова — директор по специальным проектам «Сноб».

Яна Чурикова — телеведущая и журналист, генеральный директор обновленного телеканала MTV Россия; член жюри Всероссийского конкурса школьных изданий.

Арина Шаропая — российская телеведущая, журналист, президент Школы искусств и медиатехнологий; член жюри Всероссийского конкурса школьных изданий.

Юлия Щукина — основатель проекта «Продленка», экс-директор образовательных программ Digital October.

Юрий Эльмаа — заместитель директора по образованию, Артек.

Люди Большой Игры

Тьюторский корпус им. Мичурина

Тьюторы — это учителя, наставники, мастера-издатели и воспитатели в одном лице. Они руководят работой игровых групп, но не мешают участникам действовать самостоятельно. Помогают избежать ошибок и верно выстроить стратегию деятельности.

Тьютор представляет собой элегантную смесь издателя, воспитателя и наставника в одном флаконе. Его цель — помочь группе выбрать оптимальную стратегию и обойти ошибки.

Плюс мониторинг процессов. Плюс сглаживание конфликтных ситуаций и личный пример.

Особое тьюторское время: летучки.

Требуемые качества: и академик, и герой, и мореплаватель, и плотник. И швец, и жнец, и на дуде игрец. Ролевая миссия: направление игры, поддержание азарта и творчества, рабочей атмосферы и дисциплины. Разрешение противоречий и сложностей. Выполнение посреднических функций при контактах группы со структурами Большой игры.

Шеф-тьютор. Руководитель игровой группы, отвечающий за выполнение творческой задачи. Редакторский опыт не важен, главное, чтобы это был отличный учитель, понимающий детей и умеющий их вдохновить.

Тайм-тьютор. Второй руководитель игровой группы. Сопровождает группу по игре, заботится о режиме питания и передвижения. Следит за временем и пространством. В начале игры получает в камере хранения все необходимые аксессуары, а по окончании все сдает туда же в первозданном виде и с прибавками.

Тьютор-бригадир. Все то же, что написано выше, но — в рамках микробригады. Берет задачу — сдает задачу. Организует ее выполнение на высшем техническом и творческом уровне.

Арбитры Большой игры

Итоги Большой игры подводят две арбитражные коллегии.

«**Шах-коллегия**» оценивает сценические выступления команд, сообщает критерии оценок. Каждый арбитр отслеживает «свой» критерий или раздел.

Коллегия «Аквариум» ставит баллы за тексты, картинки, издания, все письменное творчество.

Хронос: наблюдает за порядком и соблюдением регламента. Правило Большой игры — точный хронометраж, принцип «минус минута». Хронос обладает правом выдавать «лготные» баллы за соблюдение регламента, но может и оштрафовать. Это строгий и беспристрастный рефери игры.

Ролевые миссии в игровой группе

Главный редактор

Отвечает за процесс и результат, знает цель и видит путь. Самое креативное и дисциплинирующее лицо в группе. Из ничего делает нечто, из разрозненных отрывков создает целое. Требуемые качества: творчество, легкое перо, умение придумать и воплотить, вдохновить и организовать. Оповестительный знак: оранжевый галстук.

Пресс-секретарь

Является лицом игровой группы и ее «живой границей». При хорошем пресс-секретаре группа работает спокойно, не подвергается «внешним ветрам». Отвечает за сценические выступления и новостную ленту.

Требуемые качества — улыбчивость, отзывчивость, хорошая речь, многоруконость, быстродействие. Оповестительный знак: красный галстук

Дежурный редактор

Ролевая миссия: почти то же, что и главный. Улучшает все, что требует улучшения, и исправляет все, что нуждается в исправлении. Отвечает за «читабельность» и «смотрибельность» материалов. Требуемые качества: острый глаз, умение быстро и хорошо писать, выносливость и толерантность.

Мобильная бригада

Снимает, монтирует, сдает в срок и в нужном качестве только то, что подлежит выходу в эфир. Требуемые качества: командный дух, взаимоподдержка, творческие отношения.

Техред

Отвечает за все сдаваемое и закачиваемое на портал. Требуемые качества: гипераккуратность и сверхвнимательность, выраженная любовь к делопроизводству. Оповестительный знак: синяя «бабочка».

Хозкор

Хозяйственный, но при этом еще и корреспондент. Оповестительный знак: сосредоточенное выражение лица.

Корректор

Обезвреживает тексты и титры от ошибок; приводит в норму: тире-кавычки-абзацные отступы и прочие штукенции. Отлавливает всякие бяки, лишние пробелы и символы-террористы. Проверяет титры на всячки. Требуемые качества: дотошность, любовь к чтению.

Связист

Ролевая миссия: передвигается по пространству игры с поручительской миссией. Требуемые качества: сноровистость и смекалка, «стой здесь, иди сюда», быстрота на подъем и скорость на ногу. Оповестительный знак: «газетная» косынка.

| Дела | Персоны | Где искать | Контакты |
|--------------------------|--|-------------------|-----------------|
| Технические вопросы | <i>Ершов Алексей Николаевич</i> | Техцентр | 8 903 558 23 58 |
| Портал | <i>Ершов Алексей Николаевич</i> | Техцентр | 8 903 558 23 58 |
| Прямой эфир | <i>Авилкин Виктор Степанович</i> | Серверная | |
| Штаб игры | <i>Исляев Марат Анвярович Евстафьева Оксана Николаевна</i> | Штаб игры | 8 926 181 81 76 |
| Расселение | <i>Исляев Марат Анвярович</i> | Штаб игры | 8 926 181 81 76 |
| Питание | <i>Евстафьева Оксана Николаевна</i> | Штаб игры | 8 925 505 26 43 |
| Командировки и оргвзносы | <i>Исляев Марат Анвярович</i> | Штаб игры | 8 926 181 81 76 |
| Арбитры | <i>Ковко Александр Иванович</i> | Аквариум | Узнайте сами |

| Группа | 14 вт | 15 ср | 16 чт | 17 пт | 19 вс |
|---------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| Бергамот | | | | | |
| Глива | | | | | |
| Дичок | | | | | |
| Дюшес | | | | | |
| Триумф | | | | | |

12 апреля, воскресенье. Нулевой день Большой игры

Православная пасха

| | | |
|---|--|-----------------|
| По прибытии | Электронная регистрация участников, коррекция составов игровых групп. Получение «Портфеля участника», отметка командировочных. Расселение. <i>М.А. Исляев</i> <i>Руководитель</i> подходит к регистрационному столу и регистрирует всех своих участников. Сдаёт документы по списку (просим заранее уложить их в файловую папку с описанием содержимого и данными: регномер, школа, команда, контактные телефоны; руководитель, контактный телефон). Сдать командировочные (если нужно), вечером забрать. Получить портфели участника на каждого чел. | |
| 13.00–14.00 | Обеденная трапеза для участников Большой игры | |
| 14.00–15.00 | Час отдыха | |
| 15.00–16.00 | Репетиция хора (хормейстер Юлия Лаврентьева) | Акт. зал |
| 16.00–17.00 | Отсмотр номеров для церемонии (по очереди — каждая команда 5 минут). • Антирутин • Летучка • Пьеро • Переплет • Зеленая лампа • News school • Абзац | |
| 17.30–18.30 | Репетиция церемонии: общий прогон. Участвуют: ведущие + Антирутин + хор (<i>Назаренко Е.А. и Фадеев И.В.</i>) | Акт. зал |
| 17.00–18.00 | Учеба тьюторов. <i>Техцентр (М.А. Исляев)</i> | |
| • 18.00–18.30 • 18.30–19.00 | Вечерняя трапеза для всех, кроме участников репетиции. Вечерняя трапеза для участников репетиции | |
| 20.00–21.00 | Сбор по командам (классный час) Продолжение репетиции церемонии участвуют: ведущие + Антирутин + хор (<i>Назаренко Е.А. и Фадеев И.В.</i>) | Каб. по расп. |
| 21.00–22.45 | Вечерняя гостиная от «Зеленой лампы», <i>Астрахань</i> . Игра «Музыкальный брейн-ринг». Время проведения: 1,5–2 часа, 3 отбора + 1 финал. Участники: 6 команд по 5–6 человек (по 1 команде от каждой игровой группы + 1 команда арбитров и организаторов) + болельщики. За победу в игре группы получают по 100–50 баллов. | Холл 2 этажа |
| 21.00–22.45 | Жюри: установочный сбор «Шахколлегии» и «Аквариума». <i>Штаб (А.И. Ковко)</i> | |
| В течение дня | Проверка техники (приглашаются все, у кого с собой техника). <i>Техцентр</i> | |
| 22.59 | Отбой. | |
| Дежурство по НАШпрессу: Бергамот | | |

Задачи на этот день:

- Познакомиться
- Дораспределить игровые миссии
- Изучить регламент Большой игры, игровое ТЗ и портал
- Понять замысел игры
- Начинать вести новостную ленту, заполнять досье

Внимание! В программе могут быть изменения. Следите за информацией

13 апреля, понедельник. День церемонии награждения

Торжественная Церемония награждения победителей Всероссийского конкурса школьных изданий

13 апреля 2015 года

Государственный музей им. А.С. Пушкина

адрес: ул. Пречистенка, 12/2 (ст. метро «Кропоткинская»)

| | |
|-------------|-----------------------------------|
| 10.00 | Съезд гостей |
| 10.00–14.00 | Работа выставок |
| 11.00–11.30 | Сто вопросов взрослому (ток-шоу) |
| 11.30–14.00 | Церемония награждения победителей |

Выставки: «Книга для тех, кто пишет книгу»,
«Школьная пресса России»,
«Школиздат года» и другие.

16.00 **Экскурсионная программа**
Мосфильм (50 чел.)
Яндекс (20 чел.)
Литкафе «Улитка в кайфе»

Сбор в гостинице до 22.00. Выдача призов (по доверенностям)

Технический регламент для участников выставки «Школьная пресса России»

Музей А.С. Пушкина, 13 апреля

В 9.00 — оформление выставки «Школьная пресса России».

Те, кто готовит свои стенды, приезжают к этому времени и находят Светлану Григорьевну Москалеву — по бейджу или телефону 8–916–334–04–74. Она выдаст вам номер стенда, который вы далее оформляете в соответствии с ТЗ № 24. На оформление стенда — 30 минут. Расходные материалы (скрепки, зажимы, степлеры, скотч и проч.) не выдаются, надо привезти с собой. Оформление выставки заканчивается в 9.40. Опоздавших просим отнестись с пониманием к тому, что мы не сможем предоставить им места.

Выставка должны развернуться по принципу «мгновенно», участники должны быстро оформить стенд, не мусорить, не нарушать ТЗ (см. ниже). Одному участнику выделяется одна стендовая панель. Уважаемые коллеги. Не разрешается оформлять экспозицию методическими пособиями или проектными работами. Это выставка школьных СМИ.

После мероприятия (предположительно в 14.00), как только возле выставки появится объявление «Демонтаж начался», участники аккуратно демонтируют свои стенды, выставочное оформление складывается в сумку (пакет не подойдет, так как помнется), которую надо иметь с собой (на сумке на видном месте должен быть указан регномер с названием издательства), и сдается Светлане Григорьевне Москалевой.

Материалы ваших стендов в дальнейшем будут увезены на ММСО, где снова будет развернута эта выставка. К сожалению, из-за ограниченности места не все стенды участников мы сможем развернуть на ММСО. Мы сообщим накануне, чьи стенды отправятся на Салон. Тем, чьи стенды будут привезены, надо будет снова их оформить, и поэтому иметь с собой расходные материалы. На ММСО процедура повторится: получить номер, быстро оформить свой модуль. Просим всех строго соблюдать регламент подготовки выставки.

Московский международный салон образования 2015

Москва, ЦВК «Экспоцентр», 15–18 апреля 2015 г.

Павильон №7 (Залы 3, 4, 5, 6)

| Номер стенда | Фризовая надпись | Кл. |
|--------------|---|-----|
| A02.01 | Информационно-методический центр «Навигатор образовательных технологий» (МАМИ) | 1 |
| A02.02 | Координационный центр Университета машиностроения (МАМИ) | 1 |
| B05.01 | Британский Совет | 1 |
| B05.02 | Jolly English (Джолли Инглиш) | |
| B05.03 | Всероссийский центр художественного творчества | 1 |
| B06.01 | Лига образования | 1 |
| A08.01 | Американский Университет Армении | 1 |
| A08.02 | Германская служба академических обменов DAAD | 1 |
| A08.03 | Корпоративный университет ОАО «РЖД» | 1 |
| B08.04 | USRF | 1 |
| A08.05 | EducationUSA | 1 |
| A08.06 | Campus Hungary | 1 |
| A09.01 | EF English First | 1 |
| A09.02 | Полноцветная оклейка фриза по макету (Министерство культуры Российской Федерации) | 1 |
| A15.01 | Московский государственный технический университет (МГТУ) им. Н.Э. Баумана | 2 |
| B15.02 | Университет машиностроения (МАМИ) | 2 |
| B15.03 | Российский государственный аграрный университет — МСХА им. К.А. Тимирязева | 2 |
| A15.04 | Казанский (Приволжский) федеральный университет | 2 |
| B15.05 | Военная академия ракетных войск стратегического назначения им. Петра Великого | 2 |
| B15.06 | Московский автомобильно-дорожный государственный технический университет (МАДИ) | 2 |
| A16.02 | Московский государственный технологический университет (МГТУ) «СТАНКИН» | 2 |
| A16.03 | Владимирский государственный университет им. А.Г. и Н.Г. Столетовых | 2 |
| B16.04 | Северо-Кавказский федеральный университет | 2 |
| A16.05 | Белгородский государственный национальный исследовательский университет (БелГУ) | 2 |
| A17.01 | Российский университет дружбы народов (РУДН) | 2 |

| | | |
|---------------|--|----------|
| A17.02 | Ставропольский государственный аграрный университет | 2 |
| A17.03 | Академия Государственной противопожарной службы МЧС России | 2 |
| A17.04 | Южный федеральный университет | 2 |
| A17.05 | Орловский государственный аграрный университет | 2 |
| A17.06 | Государственный университет по землеустройству | 2 |
| A17.07 | Тульский государственный педагогический университет им. Л.Н. Толстого | 2 |
| A18.01 | Московский технический университет связи и информатики (МТУСИ) | 2 |
| A18.02 | Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» | 2 |
| A18.03 | Ярославский государственный педагогический университет им. К.Д. Ушинского | 2 |
| B18.04 | Национальный исследовательский Томский политехнический университет | 2 |
| A18.05 | Московский авиационный институт (МАИ) | 2 |
| A19.01 | Московский государственный университет дизайна и технологии | 2 |
| A19.02 | Военно-воздушная академия им. Н.Е. Жуковского и Ю.А. Гагарина (Воронеж) | 2 |
| A19.03 | Дальневосточный Федеральный Университет | 2 |
| A19.04 | Госунiversитет-УНПК (Орел) | 2 |
| B19.05 | Сочинский государственный университет | 2 |
| A19.06 | Тульский государственный университет | 2 |
| A19.07 | Национальный исследовательский университет «МЭИ» | 2 |
| A19.07 | Российские сети | 2 |
| B20.01 | Национальный исследовательский ядерный университет «МИФИ» | 2 |
| A20.02 | Тюменский государственный нефтегазовый университет | 2 |
| B20.03 | Новосибирский государственный университет | 2 |
| A20.04 | Московский государственный университет информационных технологий, радиотехники и электроники (МИРЭА) | 2 |
| A20.05 | Российский государственный социальный университет (РГСУ) | 2 |
| A20.06 | Образовательный комплекс МГИМО | 2 |
| A21.01 | Российский экономический университет им. Г.В. Плеханова | 2 |
| A21.02 | Череповецкий государственный университет | 2 |
| A21.03 | Московский Государственный Университет Экономики, Статистики и Информатики (МЭСИ) | 2 |
| A21.04 | Ярославский государственный университет им. П.Г. Демидова | 2 |
| A21.05 | Московский государственный областной университет | 2 |
| A21.06 | Ивановский государственный энергетический университет | 2 |
| A21.07 | Мурманский государственный технический университет | 2 |

| | | |
|---------------|---|----------|
| A21.08 | Юго-Западный государственный университет | 2 |
| B23.01 | Московский физико-технический институт (МФТИ) | 2 |
| A23.02 | Российский государственный университет туризма и сервиса | 2 |
| A24.01 | Российский государственный гуманитарный университет (РГГУ) | 2 |
| A25.01 | Челябинский государственный университет | 2 |
| A25.03 | Камчатский государственный университет им. Витуса Беринга | 2 |
| A25.04 | Саратовский государственный аграрный университет | 2 |
| A25.05 | Московский городской психолого-педагогический университет (МГППУ) | 2 |
| F31.01 | Кибернетические технологии | 3 |
| F31.02 | МУЛЬТиКУБИК / Лаборатория 24 | 3 |
| F31.03 | МПШО Смена | 3 |
| F31.04 | iQ-form / Компания ОЛМИ (АЙ-КЬЮ, Компания ОЛМИ) | 3 |
| A31.05 | Sabotage (Саботаж) | 3 |
| D32.01 | Микропредприятия | 3 |
| A34.01 | Новый Диск | 3 |
| A34.02 | АНРО технолоджи | 3 |
| A34.03 | ЗДЕВЯТОЕ (ЗДевятое + ОДИН) | 3 |
| A34.04 | Vay Toy (Вэйтой) | 3 |
| B34.05 | Chouquette (Шупетт) | 3 |
| A35.01 | Краснокамская фабрика деревянной игрушки | 3 |
| A35.03 | Русский стиль | 3 |
| A35.04 | Весна (Киров) | 3 |
| A35.05 | Полноцветная оклейка по макету (ЭЛТИ-КУДИЦ) | 3 |
| A36.01 | Зарница | 3 |
| A36.02 | Уфанет | 3 |
| A36.03 | Десятое королевство | 3 |
| A37.01 | Прометей - Трейд | 3 |
| A37.02 | Луч (Ярославль) | 3 |
| A37.03 | Спортпро (MOOVE&FUN) | 3 |
| A37.04 | Финалисты КИВО ВШЭ | 3 |
| A37.05 | Издательство Робинс | 3 |
| B37.06 | Группа предприятий Дэми | 3 |
| A38.01 | фирма Авале | 3 |
| F38.03 | Глобусный мир / Интерактивные системы | 3 |
| F38.04 | Карандашная фабрика Красина / Академия Групп | 3 |
| A42.01 | Московский Педагогический Государственный Университет | 3 |

| | | |
|---------------------|--|----------|
| A42.02 | Токайский университет (Токайский университет) | 3 |
| A43.01 | Microsoft | 3 |
| A43.02 | РусИнтерОбразование | 3 |
| A43.03 | Брейн Девелопмент | 3 |
| B44.01 | Издательство Просвещение | 3 |
| A44.02 | ECDL Russia (Вайт Стоун) | 3 |
| A44.03 | Информика | 3 |
| A45.01 | Polymedia (Полимедиа) | 3 |
| A45.02 | Дидактические системы | 3 |
| A45.03 | Академия естествознания | 3 |
| A47.01 | Lucas-Nuelle GmbH | 3 |
| A47.02 | Комитете по образованию (Санкт-Петербург) | 3 |
| A47.03 | ИРИСОФТ (Группа компаний ИРИСОФТ) | 3 |
| B47.04 | ТЭКО-СЕРВИС (комплекс цифрового медиавещания) | 3 |
| A47.05 | Инженеры будущего (ЦДДТ Московского района Санкт-Петербурга) | 3 |
| D49.01 | Ведомости / Русский Репортер / Российская Газета | 4 |
| D49.02 | Учительская Газета / Директор Школы / МЦФЭР | 4 |
| D49.03 | Оптимистади / Издательство Основа / Ректор вуза | 4 |
| D49.04 | Вестник образования России / Вестник образования / Кто есть кто в образовании | 4 |
| D49.05 | Телеканал «Просвещение» / Career.ru / Завуч инфо | 4 |
| A50.01 | Всё для школ | 3 |
| A50.01 | Экзамен-Технолаб | 3 |
| A50.02 | 4Портфолио | 3 |
| A50.03 | Лингафонные кабинеты «Норд» (Норд-ЛК) | 3 |
| B50.04 | Рене | 3 |
| B50.04 | Tesla OS | 3 |
| A51.01 | ТПК Школьник | 3 |
| A51.02 | Государственный академический университет гуманитарных наук (ГАУГН) | 3 |
| A51.03 | ПЕНОСТЕК Констракшн | 3 |
| H54.01-54.02 | Лицей информационных технологий № 1537 | 5 |
| H54.03 | Московский колледж управления, гостиничного бизнеса и информационных технологий «Царицино» | 5 |
| H54.04 | Центр развития творчества детей и юношества «Технорама на Юго-Востоке» | 5 |
| H54.05 | Центр развития творчества детей и юношества | 5 |
| H54.06 | ЦДЮТТ «Охта» | 5 |

| | | |
|---------------------|--|----------|
| H56.01-56.02 | Дворец молодежи | 5 |
| H56.03 | Белгородский областной центр детского (юношеского) технического творчества | 5 |
| H56.04 | Управление образования и науки Липецкой Области | 5 |
| H56.05 | Центр детского (юношеского) технического творчества Московского района Санкт-Петербурга | 5 |
| H56.06-56.07 | Корпоративный университет гидроэнергетики | 5 |
| H56.08 | Дом юношеского технического творчества Челябинской области | 5 |
| H56.09-56.10 | Центр дополнительного образования для детей (Калининградская область) | 5 |
| H56.11-56.14 | Министерство образования и науки Краснодарского края | 5 |
| A57.01 | Федеральный центр технического творчества учащихся МГТУ «СТАНКИН» | 5 |
| H58.01 | Министерство образования Калининградской области | 5 |
| H58.02 | Костромской областной центр научно-технического творчества «Истоки» | 5 |
| H58.03 | Красноярский краевой дворец пионеров и школьников | 5 |
| H58.04 | Областной центр технического творчества учащихся (Воронежская область) | 5 |
| H58.05 | Колледж архитектуры и строительства № 7 | 5 |
| H59.01 | Республиканский центр развития дополнительного образования и детского движения (Саха-Якутия) | 5 |
| H59.02 | Дворец учащейся молодежи «Смена» | 5 |
| H59.03 | Областной центр развития творчества детей и юношества | 5 |
| A62.02 | Федеральный детский эколого-биологический центр | 6 |
| B72.01 | Камчия — Болгария (Санаторно-оздоровительный комплекс «Камчия») | 7 |
| B72.02 | Логотип на белом фоне на весь фриз («Артек») | 7 |
| B72.03 | Океан (Всероссийский детский центр «Океан») | 7 |
| B72.04 | Федеральный центр детско-юношеского туризма и краеведения | 7 |
| D90.01 | Новостное агентство школьной прессы НАШпресс | 4 |

Примечания:

- 1** — кластер «Глобальное образование» (Зал № 3)
2 — кластер «Страна университетов» (Зал № 4)
3 — кластер «Технологии для образования» (Зал № 5)
4 — кластер «Профориентация и профобразование» (Зал № 6)

- 5** — кластер «Пятая четверть» (Зал № 6)
6 — кластер «Дошкольный мир» (Зал № 6)
7 — кластер «Одаренные дети» (Зал № 6)
8 — «НТТМ» (Зал № 5)
9 — «СМИ» (Залы № 5–6)

Как добавить к новости фоторепортаж



Подпись

День бесплатных улыбок

Описание

Кто сказал, что понедельник - день тяжелый? Отныне каждый понедельник — это День бесплатных улыбок! Улыбайтесь с нами!

Автор фото

Например: Маша Иванова, Усть-Урюпинск, 22 школа, 2 класс.

1. Выберите лишь самые лучшие фотографии. Жалость тут неуместна. Закачайте их в поле «**Фоторепортаж**» новостного редактора.
2. Расставьте картинки по порядку. Главную поставьте первой.
3. Каждую фотографию озаглавьте (графа «**Заголовок**») и добавьте несколько характеризующих ее строк (графа «**Описание**»). Недопустимо называть разные картинки одинаковыми названиями.
4. Не забудьте указать **автора** фотографии.
5. Важно: фотографии должны быть **не менее 2 мб**.
6. Дайте фоторепортажу название (в специальном поле над картинками).
7. После загрузки фоторепортажа еще раз проверьте!

Помни про «вес» графических файлов!



2–3,5 мб.
300 dpi
jpeg



в самый раз



< 2 мб.



слишком
малый



> 3,5 мб.



слишком
большой



ВСЕРОССИЙСКИЙ
КОНКУРС ШКОЛЬНЫХ
ИЗДАНИЙ

ВСЕ ПРОЕКТЫ

