



*Институт развития образования
Республики Татарстан*



ШКОЛЬНАЯ ЛИГА РОСНАНО

Игра «Нанокот в мешке: биржа медицинских технологий»





Игра «Нанокот в мешке» нацелена на:

- **развитие научной интуиции;**
- **инновационного мышления;**
- **инвестиционного поведения.**



В процессе игры можно понять, как «работает» наука, узнать о современных технологиях в медицине и получить опыт поиска истины.



Игра состоит из 7 кейсов.

В каждом кейсе описан пример технологии, научной разработки или устройства, а также способ их применения.

Задача участников – определить, реальны ли эти технологии, и оценить, заслуживают ли они ваших инвестиций.

Продолжительность игры: 45 минут

Возраст: 6 – 11 классы

Число участников: 15 – 30 человек





Правила игры:

- **В игре участвует пять команд от 1 до 6 человек;**
- **Основная идея игры – «верю — не верю»;**
- **Игра продолжается в течение 7 раундов (по количеству кейсов);**
- **Стартовый капитал каждой команды – 12 единиц игровой валюты;**
- **Ведущий демонстрирует артефакт и принципы его работы (зачитывает кейс);**
- **Команда обсуждает инвестиционный потенциал.**





Правила игры:

- **Даётся не более 1 минуты на принятие решения - покупать идею (верить в неё) или отклонять сделку;**
- **Ставка (цена) лота определяется участниками команды;**
- **Когда голосование окончено, ведущий объявляет решение команд, а участники узнают, удачна ли их инвестиция;**
- **Если идея уже превращена в технологию и команда инвестировала в неё, то команда получает удвоенную прибыль в игровой валюте. Если идея пока не превращена в технологию или является выдумкой, команда теряет вложения.**
- **Выигрывает тот, у кого больше чистой прибыли в игровой валюте по итогам игры.**



Пример кейса: Нанотаблетка по адресу

Противоопухолевые препараты, которые широко используются в современной медицине, столь токсичны, что нередко наносят организму пациента смертельный вред. Решение этой проблемы – система внутриклеточной доставки лекарств. Микрокапсулы действуют как мобильные «контейнеры» для лекарства и доставляют его точно «по адресу». Прокрав «путешествие» по организму, они останавливаются в нужном месте и высвобождают действующее вещество только там, где это действительно необходимо (например, в тканях новообразования).

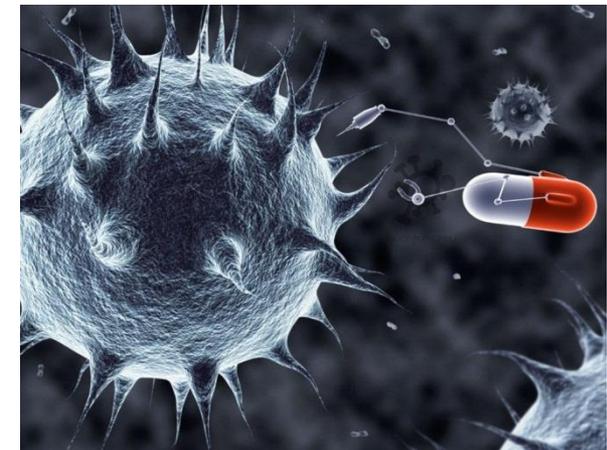


**Участникам необходимо определить
верность данного артефакта.**

**Если они считают артефакт верным,
определить сумму инвестиций.**

**Ведущий может предоставить экспертную
информацию по данному вопросу.**

**Стандартный набор для игры: 60 игровых
денежных единиц, 7 артефактов, 5 листов
для голосования.**





**Институт развития образования
Республики Татарстан**



ШКОЛЬНАЯ ЛИГА РОСНАНО

