**Заявка на проведение сетевого мероприятия**

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

**Турнир компьютерного проектирования «Школьный гейминг»**

|  |  |
| --- | --- |
| **1. Название школы** (по уставу): | Средняя общеобразовательная школа федерального государственного бюджетного образовательного учреждения «Всероссийский детский центр «Орлёнок» |
| **2. Уровень мероприятия** (см. методические рекомендации, указывается уровень 1, 2 или 3): | Второй уровень эффективности |
| **3. Возрастная категория участников мероприятия** (указывается класс, например: «Учащиеся 7-9 классов»). | Учащиеся 9-10 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)** | Турнир компьютерного проектирования «Школьный гейминг» |
| 6. Варианты дат проведение события (необходимо указать **два варианта** дат: в феврале-мае и сентябре-декабре 2023 года) | **Период с 10 сентября по 10 декабря:**  - дата начала события:  - дата окончания события (прямого эфира с награждением и подведением итогов):  11.11.24-18.11.24 |
| 7. Краткое, **но информативное и понятное** описание идеи мероприятия (для публикации в плане работы на сайте проекта «Школа Росатома») | Компьютерная игра может быть не только досугом, но и интересным средством обучения, познания мира.  В рамках турнира командам предлагается принять участие в серии практикумов, обучающих семинаров, придумать авторскую идею и создать свою компьютерную образовательную игру по математике, физике, химии, биологии, информатике или нескольким школьным дисциплинам (предмет определяется командой). Образовательный квест, ролевая игра, тренажёр, лабораторный симулятор, конструктор, логическая программа, предметная головоломка – всё зависит от вашей творческой команды. Главное, чтобы с помощью вашей игры можно было «прокачать» и расширить свои знания по школьным предметам. Техническое решение может быть выполнено с помощью доступных офисных сервисов, прикладных программ, интернет-платформ для геймдизайна и инструментов программирования. |
| 8. ФИО и должность ответственного за проведение мероприятия | Солодовник Диана Константиновна |
| 9. E-mail ответственного за проведение мероприятия | [danko\_di@mail.ru](mailto:danko_di@mail.ru) |
| 10. Номер мобильного телефона ответственного за проведение мероприятия | +7(988)471-69-30 |