**Заявка**

|  |  |
| --- | --- |
| Название  | **Математические Игры: От Идеи до Настолки** |
| По чьей инициативе проводится это мероприятие для учащихся школ-участниц Сети атомклассов проекта «Школа Росатома»? | МБОУ «СОШ №13» г. Глазова |
| Возраст/класс, количество учащихся | 7 – 8 классы, 2 человека в команде |
| Предметная область | математика |
| Планируемые результаты  | Предметные результаты1. Углубление знаний по математике (участники смогут применять математические концепции (арифметика, геометрия, вероятности) для разработки правил и механики игры) 2. Развитие навыков решения задач (участники научатся формулировать математические задачи и находить способы их решения в контексте игры)3. Знакомство с игровыми элементами (участники освоят основные элементы настольных игр (фишки, карты, игровое поле) и их роль в обучении математике)Метапредметные результаты1. Коммуникация и сотрудничество (участники развивают навыки работы в команде, обсуждая идеи и принимая совместные решения)2. Критическое мышление (участники научатся анализировать и оценивать свои идеи, а также идеи других, улучшая их на основе конструктивной критики)3. Проектная деятельность (участники получат опыт в планировании и реализации проекта, что включает в себя распределение ролей, управление временем и ресурсами)4. Навыки презентации (участники смогут представить свою игру другим, объясняя ее правила и концепцию, что способствует развитию ораторских навыков)Личностные результаты1. Развитие креативности (участники будут стимулированы к проявлению креативности при разработке уникальных игровых механик и элементов)2. Уверенность в себе (участники смогут повысить свою уверенность в собственных способностях через успешное создание и представление игры)3. Положительное отношение к математике (участники смогут изменить свое восприятие математики как сложного предмета, увидев его в контексте игры и развлечения)4. Эмоциональное вовлечение (участники получат удовольствие от процесса создания игры, что может повысить их мотивацию к изучению математики в будущем) |
| Объем часов | Совместно с педагогом в сети Интернет (4,5 часа): Установочный семинар (30 минут)Лекция (1 час)Мастер-класс (1 час)Иные занятия (2 занятия по 45 минут)Заключительный эфир (30 минут)Самостоятельно (4 часа) |
| Виды деятельности | Проектная, конструкторская, исследовательская, коммуникативная, управленческая |
| Формы работы | Групповая школьная |
| Уровень сложности | Начинающий*умения**знания* | Базовый*умения**знания**применение* | Продвинутый *умения**знания**применение* *анализ**оценка**соединение новых идей, решений* |
| Минимальные требования к условиям в школе для участия в мероприятии:-оборудование-цифровые ресурсы-расходные материалы-помещение | ПК с выходом в Интернет, материалы для создания настольной игры (ножницы, клей, цветная бумага, бумага для поля и тд.) |
| Содержание по этапам | 1) Учебный блок: знакомство с видами настольных игр на лекции, примеры создания настольных игр на мастер-классах, блок «вопрос-ответ» на иных занятиях (дети могут подключиться и в течении занятия уточнить все моменты, которые их интересуют по созданию игры)2) Разработка настольной игры (самостоятельная работа)3) Участники присылают работы, проводится оценка, определяются победители4) Проводится заключительный эфир, где будут объявлены результаты и отмечены наиболее интересные игры |
| Продукт  | Настольная игра |
| Форма оценивания | Будет определен 1 победитель и 2 призера |
| Кто контактное лицо по проведению мероприятия и как с ним связаться? | Касимова Софья Ахматовна, учитель физики, kasimovasofka14@yandex.ru |