**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 результаты  1. 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 результаты  1. 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 результаты  1. 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 победители  4) 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 | | |