**Заявка**

|  |  |
| --- | --- |
| Название  | **«Ожившая теорема»** |
| По чьей инициативе проводится это мероприятие для учащихся школ-участниц Сети атомклассов проекта «Школа Росатома»? | МБОУ «СШ № 15» им. В.Н. Рождественского г. Глазова  |
| Возраст/класс, количество учащихся | 7-8 класс, 4 человека в команде |
| Предметная область | Информатика, математика, геометрия |
| Планируемые результаты  | **Предметные**: **знать, понимать:*** возможности, предоставляемые разработчиками программ для воплощения художественной мысли;
* технологии достижения различных эффектов, способы создания графических векторных и растровых изображений;

**будут уметь:*** владеть  основными приемами работы с инструментами в приложениях компьютерной графики и анимации;
* грамотно компоновать объекты при создании макета (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа, анимации и т.д.);
* уметь совмещать векторные и растровые изображения за счет экспорта и импорта файлов;
* следовать требованиям техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения при работе со средствами информационных и коммуникационных технологий;
* применять «отработанную» технологию при разработке анимационных проектов, аналогичных изученным;
* использовать спецэффекты;
* выполнять раскадровку анимации;
* определять наиболее предпочтительный способ представления графической информации для решения конкретной задачи.
* определять наиболее предпочтительные устройства ввода-вывода для представления изображения;
* определять физический размер изображения по заданному размеру в пикселях и разрешению;

**Метапредметные**: * ставить цель обучения, определять учебные и познавательные задачи, формировать познавательные интересы;
* проводить анализ задач и условий, в которых они реализуются;
* соотносить содержание поставленных задач с теми знаниями и навыками, которыми ученик обладает;
* планировать способы реализации задачи и пополнения знаний при необходимости;
* определять наиболее эффективные пути достижения результата, находить нестандартные способы решения познавательных задач, если они быстрее приводят к запланированной цели;
* сопоставлять свои действия с прогнозируемым результатом, контролировать познавательную деятельность, давать оценку ее организации;
* на протяжении всей учебной деятельности осуществлять самоконтроль, самооценку и осознанный выбор плана действий;
* организовывать совместную учебную деятельность, уметь наладить сотрудничество с одноклассниками и педагогом;
* демонстрировать одинаковую эффективность работы как в группе, так и индивидуально;
* соотносить личные интересы с общими интересами коллектива и каждого отдельного ученика в нем;
* находить общее решение, которое будет приемлемым для каждого;
* разрешать спорные и конфликтные ситуации, избегать их создания;
* аргументированно отстаивать свою точку зрения без ущерба для других;
* оперировать основными понятиями и определять суть предметов и явлений;
* грамотно работать с текстовой информацией, понимать содержание и смысл, определять главную мысль и уровень достоверности;
* знать и использовать основные способы хранения, передачи и копирования информации;
* применять интерактивные инструменты для наглядной демонстрации подтверждения гипотез;
* полноценно владеть грамотной устной и письменной речью;
* выстраивать диалог и продуктивное общение;
* уметь правильно выражать собственную точку зрения и формулировать мысли;
* применять речевые средства для достижения определенных коммуникативных целей;
* безошибочно передавать свои чувства и эмоции, не допускать злоупотребления ими в ущерб другим ученикам и педагогу;
* умело поддерживать беседу, следовать ее логике, слушать собеседников, доходчиво выражать свои мысли;
* демонстрировать высокую культуру речи.

**Личностные**: * формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию, осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования;
* формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению; готовности и способности вести диалог с другими людьми и достигать в нем взаимопонимания;
* формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.
 |
| Объем часов | Совместно с педагогом в сети Интернет: 4 часа Самостоятельно: 9 часов  |
| Виды деятельности | Проектная, исследовательская, коммуникативная |
| Формы работы | Групповая школьная |
| Уровень сложности |  | Базовый*умения**знания**применение* |  |
| Минимальные требования к условиям в школе для участия в мероприятии:-оборудование-цифровые ресурсы-расходные материалы-помещение | ПК с выходом в Интернет, приложения для создания компьютерной анимации. |
| Содержание по этапам | 1) Учебный блок: знакомство с видами программ для анимации.2) Разработка продукта3) Презентация в Яндекс-Телемост |
| Продукт  | Мультфильм |
| Форма оценивания | Будет определено всего не более 2 победителей и не более 4 призеров. |
| Кто контактное лицо по проведению мероприятия и как с ним связаться? | Соколова Оксана Леонидовна, 8(906)897-96-06sokolova\_oksana@mail.ru. |