Заявка

|  |  |
| --- | --- |
| Название | «КвизМейкер: чтобы Играть, надо Знать!» |
| По чьей инициативе проводится это мероприятие для учащихся школ– участниц Сети атомклассов проекта «Школа Росатома»? | МБОУ «СОШ №109» г. Трехгорного |
| Возраст/ класс, количество участников | 7-8 классы, 4 человека в команде (2+2), одна команда от школы |
| Предметная область  | Информатика |
| Планируемые результаты | Предметные:* работа с видео и аудио файлами;
* навык создания мультимедийных презентация с нестандартными эффектами;
* работа с искусственным интеллектом и нейросетью.

Метапредметные:* поиск и анализ информации;
* критическое и творческое мышление;
* умение работать в команде;
* умение находить общее решение;
* умение делать выводы.

Личностные:* саморазвитие;
* развитие межличностных отношений;
* воспитание ответственного отношения к делу.
 |
| Объем часов | Совместно с педагогами в сети Интернет: 4 часаСамостоятельно: 8 часов |
| Виды деятельности | Коммуникативная, проектная. |
| Формы работы | Групповая школьная |
| Уровень сложности | Продвитнутый |
| Минимальные требования к условиям в школе для участия в мероприятии:* оборудование
* цифровые ресурсы
* расходные материалы
* помещение
 | ПК с выходом в Интернет, Microsoft offis для работы с презентацией, программа для работы с видео и аудио файлами. |
| Содержание по этапам |  Мозгобойня, Квиз, «Где логика?»... Если тебе знакомы все эти слова, то наше событие тебя точно заинтересует. Как создать увлекательную викторину с нестандартными вопросами? В нашем событии ты научишься создавать задания для игр с помощью нейросетей, видео и аудио задания, создавать качественные презентации для викторин. Событие пройдет в четыре этапа. Всё событие будет освящаться на странице события в ВК. Подготовительный этап: регистрация участников на мероприятие. Первый этап. Установочный прямой эфир, на котором дети участвуют в небольшом квизе и уже могут заработать свои первые баллы. Также на нем будут озвучены правила, план события и первое задание. Первое задание предполагает создание с помощью мастер-класса видео и аудиозаданий для квиза. На втором этапе дети примут участие в онлайн мастер-классах по созданию заданий для квиза с помощью нейросетей.  На третьем этапе на онлайн мастер- классе участники события познакомятся и научатся применять интересные и необычные возможности Microsoft PowerPoint для создания викторин. Соберут все созданные ранее задания в общую викторину.  Четвертый этап – этап рефлексии. Командам будет предложено оценить созданные соперниками викторины. Пройдет онлайн встреча, где будут подведены итоги события и озвучены результаты. |
| Продукт | Каждая команда создаст свою квиз-викторину с разнообразными заданиями |
| Форма оценивания | Будет определено не более двух победителей и 4 призеров. |
| Кто контактное лицо по проведению мероприятия и как с ним связаться? | Копытова Ольга Геннадьевнаучитель математики, информатики МБОУ «СОШ №109» е-майл: kaurio@yandex.ruтелефон: +79227098701 +79823454541 |