| Название | ИГРА.ru | | |
| --- | --- | --- | --- |
| По чьей инициативе проводится это мероприятие для учащихся школ-участниц Сети атомклассов проекта «Школа Росатома»? | МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «ГИМНАЗИЯ № 216 «ДИДАКТ» (МАОУ ГИМНАЗИЯ № 216 «ДИДАКТ») г.Заречный Пензенская область | | |
| Возраст/класс, количество учащихся | 3-4 класс (10-11 лет) команда из 3-х человек, 1 наставник ученик 10 класса, 1 куратор из числа педагогических работников. | | |
| Предметная область | Информатика, окружающий мир | | |
| Планируемые результаты | Предметные:  - простейшие основы работы с PowerPoint;  - основы работы с ИИ (Нейросетью) для создания картинок, текстов, видео;  - практическое применение знаний окружающего мира.  Метапредметные:  - умение использовать знания из разных предметных областей;  - формирование навыков различных способов поиска, сбора, анализа, организации, передачи и представления информации;  - умение анализировать, планировать предстоящую работу, осуществлять контроль результатов собственной практической деятельности;  - реализовывать творческий замысел;  - умение представлять результаты работы группы.  Личностные:  - умение работать в команде, эффективно взаимодействовать, опыт межличностных отношений;  - умение выстраивать образовательную траекторию;  - формирование способности к учебной самостоятельности. | | |
| Объем часов | Самостоятельно:  - команды 5 часов  - кураторы 1 час  - наставники 2 часа  В сети интернет:  - команды с педагогом 3 часа  - команды с наставником 1 час | | |
| Виды деятельности | Проектная, исследовательская, коммуникативная, управленческая | | |
| Формы работы | Индивидуальная и групповая сетевая для наставников для кураторов, групповая школьная для команд, индивидуальная и групповая сетевая для наставников | | |
| 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  Приложение PowerPoint  Программа Нейросеть (по выбору наставников) | | |
| Содержание по этапам | Для организации и проведения мероприятия создана группа в ВК <https://vk.com/club222504152>  Сетевое мероприятие проводится в несколько этапов:   1. этап: прием заявок на участие в мероприятии. 2. этап: Установочная конференция проводится онлайн для учащихся 3-4 классов, наставников (учащиеся 10 класса), кураторов (педагоги): организация и способы взаимодействия в рамках мероприятия.   **Задание для учащихся**: изучить видеоуроки по теме «Игра: структура игры, этапы. Инструменты: PowerPoint**».**  **Задание для наставников:** создать видео с мастер-классом по использованию ИИ в обучающих играх (онлайн взаимодействие).  **Задание для кураторов**: в соответствии с вводными данными разработать экспертные листы оценки мастер-класса. Онлайн-вебинар по выработке единых подходов к оцениванию работ и созданию общего экспертного листа для всех этапов конкурса.   1. этап:   **Задание для учащихся**: создать эмблему команды с помощью ИИ, изучив мастер-классы по теме «ИИ в обучающих играх**».**  **Задание для наставников и кураторов:** оказать консультации обучающимся по запросу.   1. этап: работа над созданием игры на заданную тему с использованием ИИ. 2. этап: Все созданные игры будут опубликованы в группе. 3. этап: работа жюри.   **7** этап: Рефлексивная сессия, подведение итогов. Ссылка на онлайн-трансляцию будет опубликована в группе. | | |
| Продукт | Авторские игры с использованием ИИ, видео с мастер-классом по использованию ИИ в обучающих играх, экспертные листы | | |
| Форма оценивания | Будут определены победителей и призеры (не более 30% от общего количества участников) в двух номинациях: новички и мэтры. | | |
| Кто контактное лицо по проведению мероприятия и как с ним связаться? | Бурлакова Светлана Адамовна  +79063992911  svetlana2794@mail.ru | | |