| 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 часаВ 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 ИнтернетПриложение PowerPointПрограмма 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+79063992911svetlana2794@mail.ru |