

Идея проекта Делай Набирай очки проекты 02 Развиваем Самостоятельность! Инициативность! 03 04 Организаторские способности! Креативность! 05 06 в реальной В ИГРЕ! жизни

Карта проектов

СОЦИАЛИЗАЦИ

октябр

Ь НЕОБЫЧНЫЙ УРОК ОКРУЖАЮЩИЙ МИР

Амир Рисаев, 7в

- Геймификация урока
 Наставничество
- Знакомство с младшими классами

октябр

ТУРНИР ПО ФУТБОЛУ

Расим Хузин, 7в

- Командообразование в классе
- Знакомство с командами классов других параллелей

ноябрь

СВЯЗЬ ПОКОЛЕНИЙ

Самир Шигапов, 7в

- > Командообразование
- > ,
- НаставничествоВовлечение бабушек

ноябрь

ХАКАТОН ИДЕЙ

Родительский проект

- Знакомство родителей разных
- классов
 Установление
 неформального
 контакта с учителями
 школы

ПРОФОРИЕНТИРОВА

НИЕ

октябр

Ь ЦИФРОВОЙ ПРОРЫВ -2019 УЧАСТИЕ КОМАНДЫ

Родительский проект

- Соревнование республиканского уровня
- > Знакомство с профессией

октябр

Ь ИНТЕРАКТИВНЫЙ УРОК ИНФОРМАТИКИ

Виктор Беляков, 7в

- Соревнование
- Знакомство с профессией

октябр

Ь ШКОЛЬНИК-ПРОГРАММИСТ

Дмитрий Полосин, 7в

- Знакомство с профессией младших школьников
- Геймификация урока

ноябрь

LETTER FOR IDOL

Булат Зарипов, 7в

- > Творческий конкурс
- Знакомство с профессией

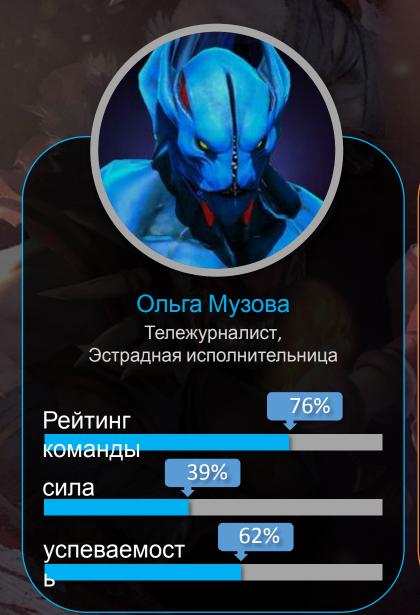
ноябрь

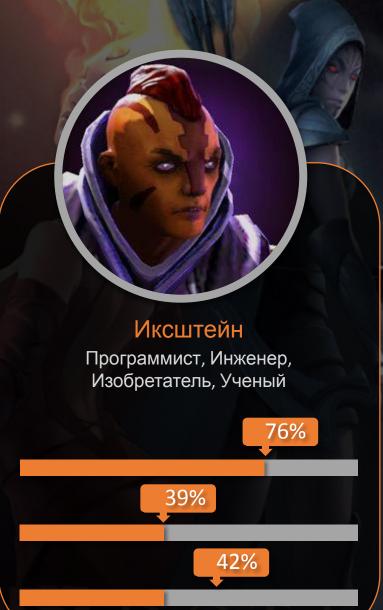
ПОСЕЩЕНИЕ ООО «ТРАНСНЕФТЬ – СИНТЕЗ Рельский проект

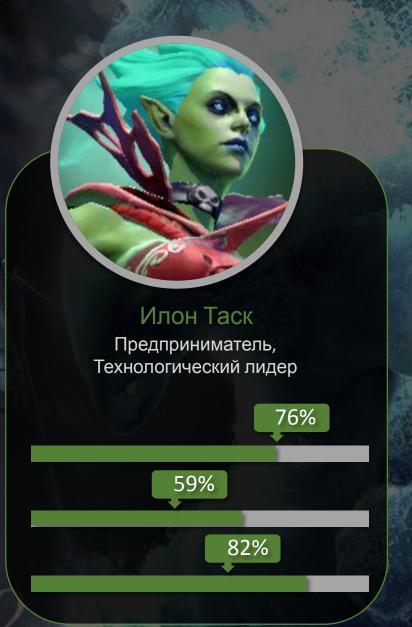
- Экскурсия
- Знакомство с профессией

SAGEF

Итоговая таблица и рейтинги







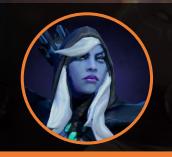
Структура ИГРЫ





1 уровень

- 2 игровых урока
- 1 родительский
- 1 командный
- Не менее 1000 очков за успеваемость



02

2 уровень

- 1 игровой урок
- 1 исследовательский проект
- 1 командный
- Средний балл команды за успеваемость не менее 1000 очков



3 уровень

- 1 командный проект
- 1 внешкольный с привлечением партнеров
- Средний балл команды за успеваемость не менее 1000 очков
- Сертификат участника республиканских конкурсов/олимпиады/ соревнований



НАГРАЖДЕНИЕ

По итогам игры состоится праздничная вечеринка для участников игры

НЕОБЫЧНЫЙ УРОК «ОКРУЖАЮЩИЙ МИР»

УЧЕНИКИ ЗНАКОМЯТСЯ С

ПРОФЕССИЯМИ: социолог экономист историк

инженер транспорта геолог и геофизик

биолог

Дети узнают об известных городах и их достопримечательностях через игровое приложение.

Научатся методу мышления, следствием которого является логический вывод.

ПЛАН ПРОЕКТА:

Запуск игры в Google Earth https://www.google.com/intl/ru/earth/ Объяснение условий и правил игры

Проведение игры

Начисление баллов за правильные ответы



Проект Амира Рисаева









ПРОЕК ШКОЛЬНИК - ПРОГРАММИСТ



Іроект Дмитрия Полосина



Суть

Меропкриятиятся с языками программирования «Snap2» и «Python». При этом играют в Minecraft.

Цель

мероприятия детей азам программирования через игру майнкрафт.



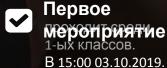


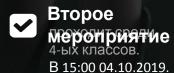
Задание

Построить дом командой через scratch за 20 минут.

Критерии оценки

- 1. внутренний декор от 1-15
- 2. внешний вид дома от 1-15
- 3. командная работа от 1-20







ЭФФЕКТ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ ПРОЕКТА



МЫ ВОВЛЕКАЕМ УЧЕНИКОВ НАШЕЙ ШКОЛЫ:

Стать

Учимся слушать других Учимся объяснять свои идеи

__ Действовать

Самопродукъвано идеи

Сами собираем команду

Сами делаем

Сами награждаем

___ Учиться и

GOBINMINEDIN

Ошибаемся и учимся

Достигаем и побеждаем!

НАШ ПРОГНОЗ -





RU.DOTA2.COM



VK.COM/LEARN4FUTURE

МЫ ИЗ

