



МЫ ИЗ

Марафон проектов как
ИГРА
БУДУЩЕГО!

DOTA 2

Идея проекта

Делай
проекты

Набирай очки



в реальной
жизни

01

02

03

04

05

06

Развиваем
Самостоятельность!
Инициативность!
Организаторские способности!
Креативность!



В ИГРЕ!

DOTA 2

Карта проектов

СОЦИАЛИЗАЦИЯ

октябрь

НЕОБЫЧНЫЙ УРОК ОКРУЖАЮЩИЙ МИР

Амир Рисаев, 7в

- > Геймификация урока
- Наставничество
- > Знакомство с младшими классами

октябрь

ТУРНИР ПО ФУТБОЛУ

Расим Хузин, 7в

- > Командообразование в классе
- > Знакомство с командами классов других параллелей

ноябрь

СВЯЗЬ ПОКОЛЕНИЙ

Самир Шигапов, 7в

- > Командообразование
- > ,
- > Наставничество
- Вовлечение бабушек

ноябрь

ХАКАТОН ИДЕЙ

Родительский проект

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

ПРОФОРИЕНТИРОВАНИЕ

октябрь

ЦИФРОВОЙ ПРОРЫВ -2019 УЧАСТИЕ КОМАНДЫ

Родительский проект

- > Соревнование республиканского уровня
- > Знакомство с профессией

октябрь

ИНТЕРАКТИВНЫЙ УРОК ИНФОРМАТИКИ

Виктор Беляков, 7в

- > Соревнование
- > Знакомство с профессией

октябрь

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»

Родительский проект

- > Экскурсия
- > Знакомство с профессией

Индивидуальный План Развития

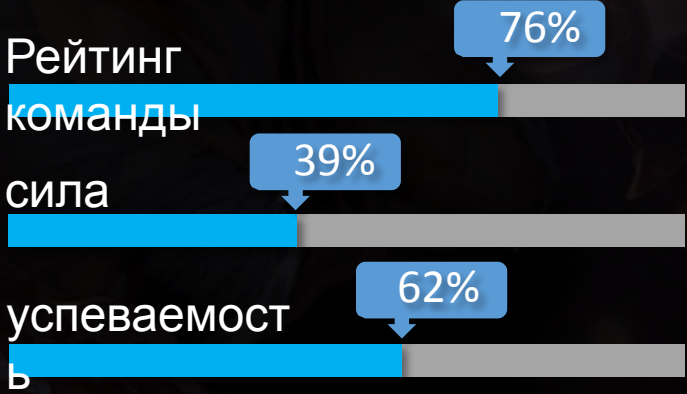


Итоговая таблица и рейтинги



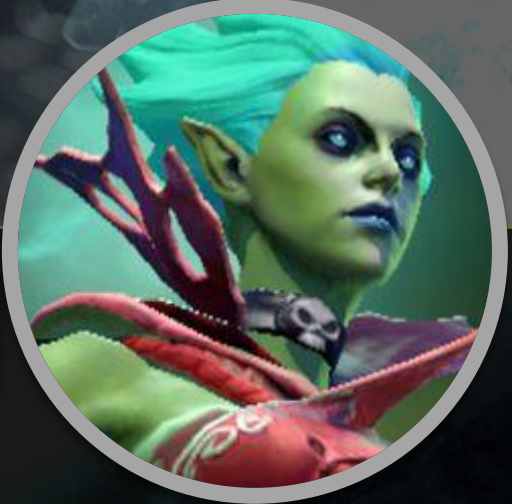
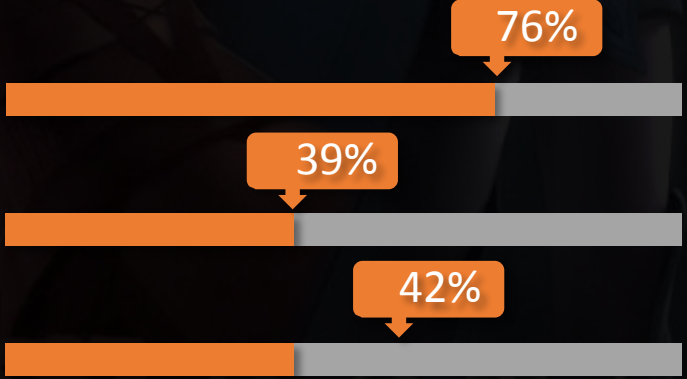
Ольга Музова

Тележурналист,
Эстрадная исполнительница



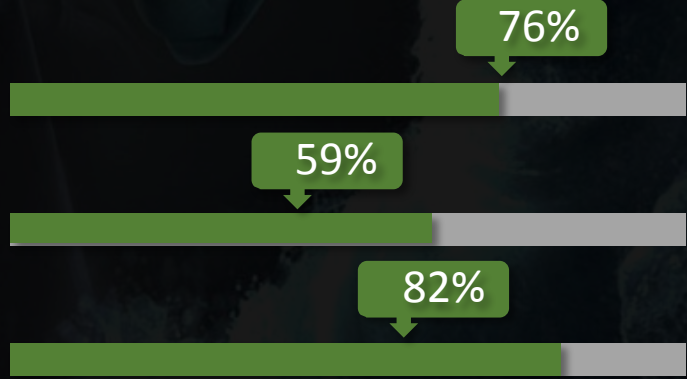
Иксштейн

Программист, Инженер,
Изобретатель, Ученый



Илон Таск

Предприниматель,
Технологический лидер



Структура ИГРЫ



01

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



03

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:

экономист

социолог

инженер транспорта

историк

биолог

геолог и геофизик

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/>

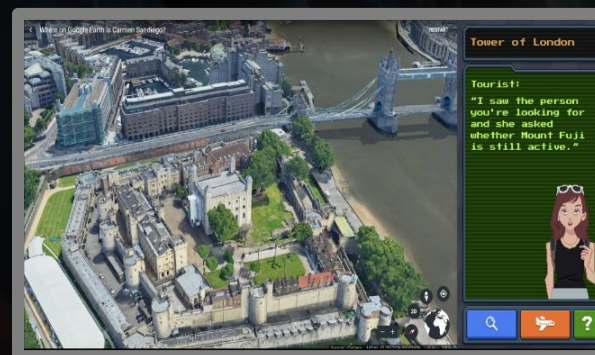
Объяснение условий и правил игры

Проведение игры

Начисление баллов за правильные ответы



Проект Амира
Рисаева



ПРОЕКТ ШКОЛЬНИК - ПРОГРАММИСТ

PROGKIDS



Проект Дмитрия Полосина

Суть

мероприятия

Участники знакомятся с языками программирования «Scratch» и «Python». При этом играют в Minecraft.

Цель

мероприятия

Научить 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



Первое

мероприятие

проходит среди 1-ых классов.

В 15:00 03.10.2019.



Второе

мероприятие

проходит среди 4-ых классов.

В 15:00 04.10.2019.

DOTA 2

ЭФФЕКТ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ ПРОЕКТА



МЫ ВОВЛЕКАЕМ УЧЕНИКОВ НАШЕЙ ШКОЛЫ:

- Стать**
Участником!
Учимся слушать других
Учимся объяснять свои идеи
- Действовать**
Самостоятельно!
Сами собираем команду
Сами делаем
Сами награждаем
- Учиться и**
Достигать!
Ошибаемся и учимся
Достигаем и побеждаем!



НАШ ПРОГНОЗ -
ГЛОБАЛЬНОЕ ПОТЕПЛЕНИЕ СОЦИАЛЬНОГО
КЛИМАТА!



[VK.COM/LEARN4FUTURE](https://vk.com/learn4future)

МЫ ИЗ



RU.DOTA2.COM

DOTA 2