МБОУ «Сетоловская СОШ»

ИНФОРМАЦИЯ

о проведении

тематического урока информатики в рамках Всероссийского мероприятия

«Урок Цифры» в период с 25 февраля по 03 марта 2019 года

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Показатели** | **Результаты** |
| 1 | Дата проведения тематического урока | 26.02.2019 и 27.02.2019.г |
| 2 | Количество общеобразовательных организаций, в которых проведены Урок, мероприятия |  |
| 3 | Общее количество общеобразовательных организаций |  |
| 4 | Количество учащихся общеобразовательных организаций, вовлеченных в проведение Урока | 1-7 кл. 32чел.  8-11классы/ 20чел. |
| 5 | Общее количество учащихся | 38/20чел. |
| 6 | Формы организации Урока, мероприятий | Классный час, тематические уроки |
| 7 | Освещение мероприятий в Интернете, СМИ | сайт |
| 8 | Текстовая часть отчета (в свободной форме)  В период с 25 фераля по 03 марта 2019 года в нашей школе для обучающихся 1-7 ,8-11 классов проходили тематические уроки информатики в рамках всероссийского мероприятия «Урок цифры». В рамках данной акции проводились беседы о важности развития цифровых технологий, были просмотрены мотивационный промо-ролик и учебный видеоурок с последующим обсуждением тем и понятий, освещаемых в них. Ребята узнали, как цифровой мир меняет профессии, почему уметь программировать так же важно, как уметь читать, и зачем даже в виртуальности нужна работа в команде. В ходе практической работы с тренажером, где каждый выбирал свою образовательную траекторию в зависимости от возрастной группы, ребята смогли себя показать.  Для учеников с 1-го по 7-й класс урок состоял из видеолекции и тренажера, на котором ребята смогли «обучать» робота трудиться в зоопарке. Для того, чтобы робот мог отличить животных друг от друга и правильно их кормить, школьникам предстоит очистить данные, разметить их, определить размер выборки, выбрать эффективный алгоритм для проверки и провести «фичеринжиниринг», то есть ранжировать данные по определенным признакам. Все эти шаги выполняются в игровой форме.  Тренажер для старшеклассников – это графический симулятор, в нем ученик видит основные этапы работы с моделью машинного обучения: настройки гиперпараметров нейронной сети, улучшение модели по мере прохождения, изменение результатов модели на тестовых данных, выбор лучшей модели. |  |
|  | |