**Презентация модуля для учеников**

| Слайд | Текст |
| --- | --- |
|  | Как зайти в модуль (см. настольную книгу) |
| 2. | КонкурсыЮгры — это Модуль для учеников и учителей Ханты-Мансийского автономного округа — Югра, для проведения мероприятий (конкурсов, фестивалей), объединения их по интересам,  и создания и развития своего цифрового профиля на одной площадке.  КонкурсыЮгры — бесплатное мобильное приложение для хобби, увлечений и проведения мероприятий.  Выбирая челленджи (задания) по интересу, ученик развивает свои навыки. В приложении можно найти бесплатные курсы и задания. Задача учащегося — выполнять задания по инструкции. (учителям тоже можно)  Задания в модуле проходят как на конкурсной основе (временные), так и в неконкурентной среде (постоянные). |
| 3. | На этом слайде изображен интерфейс (экран) модуля, слева направо представлены следующие экраны  1- картинка: Главный экран модуля. Верхняя часть экрана демонстрирует активные конкурсы, которые проходят на платформе. Нажав на картинку конкурса, вы можете получить информацию о положении, призах, заданиях и других условиях конкурса.  Нижняя часть экрана — блок интересов.  Интересы — тематические блоки с постоянными заданиями, которые можно выполнять в любой момент (они будут постоянно дополняться)  2- картинка  Отображен список всех заданий на платформе. Нажав на конкретное задание, вы увидите видеоролик или картинку с объяснением задания  3-я картинка. Лента модуля. Аналогичная с привычными приложениями лента. Здесь можно посмотреть проекты, которые уже выполнили участники конкурсов, поставить лайк и написать комментарий.  4-я картинка. Личный профиль.  У каждого участника (учителя, ученика) создается свой личный профиль, где хранятся все проекты, в которых он поучаствовал, отображается его уровень.  5-я картинка. Раздел новости. Раздел новости делится на две части  1- Уведомления (о том,что вы получили новый уровень, о том, что на вас кто-то подписался и т.д.)  2- Новости. В этой части выходят новости и анонсы о предстоящих конкурсах на платформе. |
| 4. | Рассмотрим поподробнее личный профиль в приложении. Кроме того, что тут можно поставить свое фото, заполнить описание и увидеть все свои проекты, тут можно увидеть следующие разделы   * Югрики — внутренняя валюта, которую можно потратить в витрине бонусов; * Опыт — начисляется за каждое выполненное задание; * Уровень — складывается из накопленного опыта; * Список интересов — определяется в зависимости от выполненных заданий; * Ачивки (награды) — виртуальные значки за выполнение заданий   В зависимости от количества опыта ученик/учитель видит, на каком он находится месте в рейтинге конкурса |
| 5. | Витрина бонусов:  Выполняя задания, участники зарабатывают  игровую валюту — югрики. Её можно обменять на реальные подарки в магазине приложения: мерч, карьерные консультации, встречи с лидерами, дополнительные обучения, поощрительные выезды на форумы, стажировки и прочее.  Югрики также можно заработать, приглашая друзей на платфому |
| 6. | Список интересов платформы:   * Научные эксперименты (7 заданий) * Спорт (7 заданий) * Рисование (7 заданий) * Дизайн мобильных приложений (7 заданий) * Прикладное творчество (7 заданий) * Культура (7 заданий) * Туризм (7 заданий)   Сканируйте QR-код и проходите опрос — предложите, какие интересы вы бы хотели видеть на платформе. |
| 7. | Внутри платформы предусмотрена аналитика активности каждой школы.  Платформа автоматически считает количество проектов  от каждой школы. С определенной периодичностью школам будут отправлять эту аналитику для изучения активности. |
| 8. | Приглашаем присоединиться к каналу в Сферуме для учащихся (см текст слайда) |
| 9. | Пригласи друга Смотрите текст слайда. |