

#Субботы московского школьника



Апрель 2019

Целевая аудитория: 10-13 лет, 13-17 лет
Площадка: БЦ Оружейный
Дата: 13.04.2019
Время: 10.00 – 14.00
Количество участников: 100-150 человек

План

мероприятия:

-  Практикум «Робототехника»
-  Интеллектуально-развлекательная игра «RaZum»
-  Экскурсия в музей Московского банка ПАО Сбербанк
-  Деловая игра «Курс на Марс»
-  Познавательная игра «Кибербезопасность»
-  Образовательный интерактив «Риски»

Проведено
13.04.2019

Октябрь 2019

Целевая аудитория: 13-17 лет
Площадка: 34 школы г. Москвы
Даты: 05.10, 12.10, 19.10, 26.10
Время: 09.15 – 13.00
Количество участников: ~3400 человек

План

мероприятия:

-  Образовательный интерактив «Искусственный интеллект»
-  Мастер-класс «Развитие памяти по методикам спецслужб»
-  Деловая игра «Marshmallow Challenge»



#Образовательный интерактив «Искусственный интеллект»

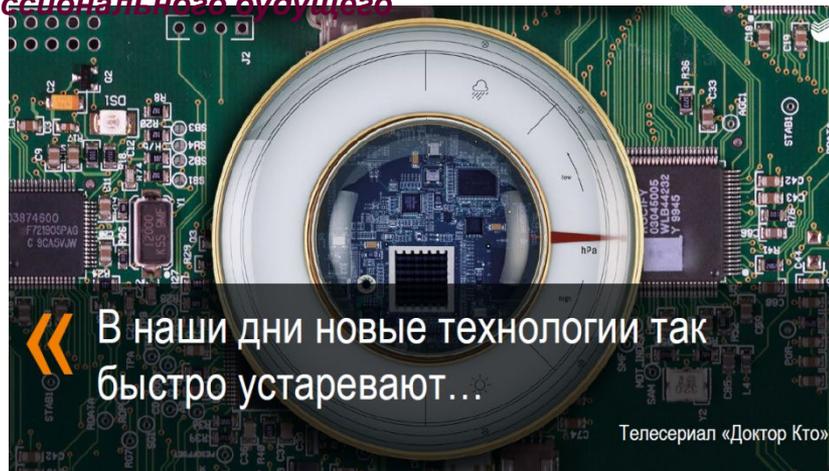


« Мы используем
Искусственный интеллект
постоянно в повседневной
жизни, не сознавая, что это
и есть Он

Джон Маккарти
Ученый, автор термина «искусственный интеллект»

Разговор на простом языке с ведущими инженерами-разработчиками блока «Технологии» ПАО Сбербанк об основных мировых тенденциях развития и применения искусственного интеллекта и о том, как и в каких областях искусственный интеллект используется в Сбербанке сегодня.

- ❖ Узнать, с чего всё **началось** и как сегодня реальностью стало то, что еще вчера **было фантастикой**
- ❖ Понять, где «притаился» искусственный интеллект в нашей **повседневной жизни**, где он вот-вот **появится**, и **как к этому относиться**
- ❖ Что нужно знать о **сферах применения** искусственного интеллекта и решить, какие знания необходимо получать в данной области для **успешного профессионального будущего**



Телесериал «Доктор Кто»



#Мастер-класс

«Развитие памяти по методикам спецслужб»



- ❖ Развить способность запоминать большой объем **информации** **надолго**
- ❖ Повысить скорость усвоения и увеличить объем **иностраннх слов и «выражений»** как с **текстами**, так и с **цифрами**
- ❖ Повлиять на **результативнос-ть своего обучения**
- ❖ Владеть **разными методиками** и применять их **в зависимости от ситуации**



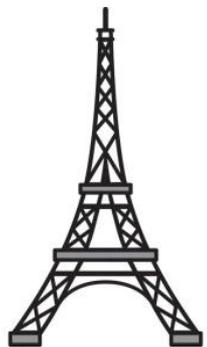
В ходе мастер-класса в интерактивном формате передаются методики эффективного использования памяти, неочевидных способов быстрого запоминания полученных знаний, трансформации информации для оперативного вспоминания и дальнейшего использования.

#Деловая Игра «Marshmallow Challenge»



Ресурсы:

- *Спагетти*
- *Зефир*
- *Скотч*
- *Веревка*



Задача:
*построить
самую высокую и
устойчивую
башню*



- ✓ Развитие навыков эффективного взаимодействия на пути к единой цели
- ✓ Распределение ролей в команде, создание и поддержание среды сотрудничества
- ✓ Достижение результата в условиях сжатых сроков и ограниченного количества ресурсов

