РЕГИОНАЛЬНАЯ НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ «ИТОГИ РАБОТЫ ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫХ ПЛОЩАДОК ФИРО РАНХиГС: ОПЫТ И ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ»

4 декабря 2020 года

Спикер: Полякова Екатерина Эдуардовна, преподаватель, ГБПОУ ИО «Черемховский техникум промышленной индустрии и сервиса»

ТЕМА: Геймификация в электронном обучении как способ повышения мотивации студентов техникума к освоению образовательных программ

ЦЕЛЬ: Разработка, апробация и применение в образовательном процессе техникума электронных образовательных ресурсов игрового типа, для активизации учебной деятельности и повышения мотивации студентов к освоению образовательных программ

ПРОДВИЖЕНИЕ:

1. Организация на базе техникума творческой группы педагогов для разработки ЭОР игрового типа и внедрения их в образовательный процесс
2. Разработка пакета локальных нормативных документов по вопросам геймификации
3. Определение участников эксперимента для сравнения результатов их обучения с остальными участниками образовательного процесса
3. Участниками рабочей группы проекта пройдено обучение на курсах повышения квалификации «Игропрактика в образовании», проводимых НИТУ "МИСиС" на платформе «Открытое образование».
4. Создания гейм-лаборатории для проведения уроков с использованием электронных образовательных ресурсов игрового типа в одной из учебных аудиторий и приобретение недостающее оборудование.
5. Создание педагогами техникума авторских электронных образовательных ресурсов игрового типа
6. Внедрение электронных образовательных ресурсов игрового типа в учебный процесс

ПРОДУКТЫ:

Педагоги активно используют на своих уроках ресурсы Learningapp.org, Kahoot.it, технику применения QR-code, квест-игры.

На уроках иностранного языка данный метод был использован на этапе закрепления введения новой лексики и в качестве проверки домашнего задания, как словарный диктант. Для проверки знания исторических дат, событий, личностей, карты военных действий, географических открытий, колониальных завоеваний на уроках истории.

.

ПРОДУКТЫ:

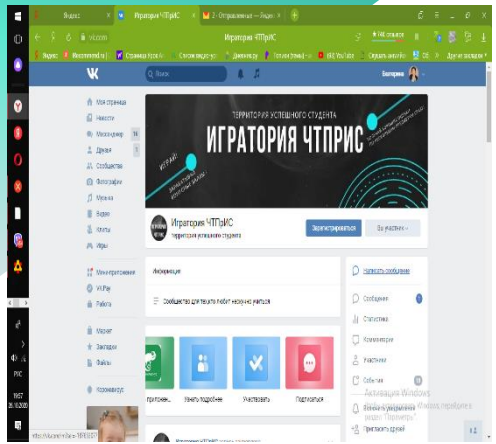
Педагогами-участниками проекта была создана «оболочка» общей игры «Игратория ЧТПрИС» для внедрения в нее игр предметной направленности и уже запущена серия онлайн олимпиад по общеобразовательным дисциплинам.

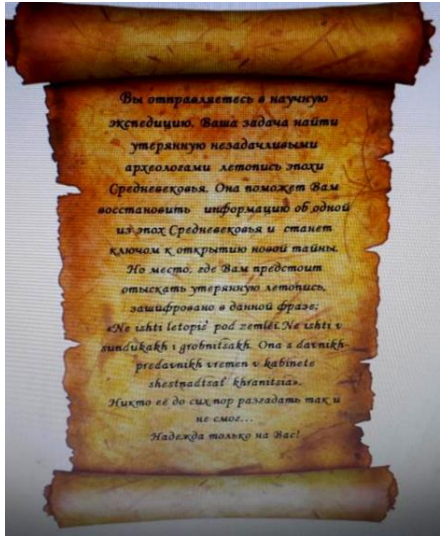
Олимпиада проходит в виде веб-квеста, обратная связь осуществляется через электронную почту преподавателей.

Цель мероприятия – перенос олимпиад, проводимых ежегодно преподавателями общеобразовательных дисциплин, в современный игровой формат.

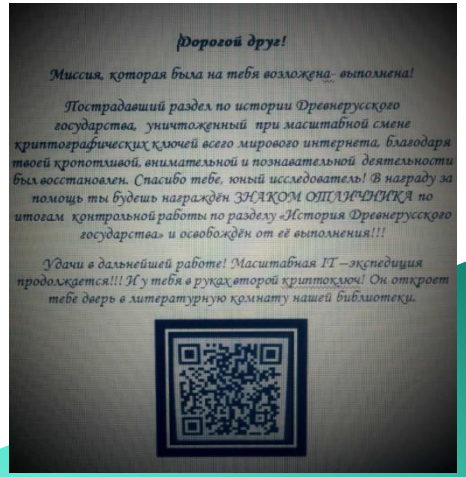
Данное мероприятие имеет несколько различных этапов, результатом конечного этапа будет являться выдача участникам «ключа» от следующей «комнаты».

Всего студентами будут пройдены три «комнаты» - история, иностранный язык, русский язык и литература.


ТЕРРИТОРИЯ УСПЕШНОГО СТУДЕНТА
ИГРАТОРИЯ ЧТПРИС
Игратория ЧТПрИС
территория успешного студента
Зарегистрироваться
Вы участник
Информация
Сообщество для тех, кто любит искать и читать
Написать сообщение
Сообщения
Статистика
Комментарии
Участники
События
Управление
Настройки сообщества
Пригласить друзей
Подписаться
Участвовать
Покинуть сообщество


Вы отправляетесь в научную экспедицию. Ваша задача найти утерянную незадачливыми археологами летопись эпохи Средневековья. Она поможет Вам восстановить информацию об одной из эпох Средневековья и станет ключом к открытию новой тайны.
Но место, где Вам предстоит отыскать утерянную летопись, зашифровано в данной фразе:
«Ne ishti letopis' pod zemlёi. Ne ishti v sundukakh i grobnitsakh. Ona v davnikh predavnikh vremen v kabinete shestnadtsat' khranitsia».
Никто её до сих пор разгадать так и не смог...
Надежда только на Вас!

Уважаемые студенты!
Этим письмом корпорация "Словесность на все времена" приглашает Вас принять участие вместе с незадачливыми археологами в незабываемой тайной комнате "Русская словесность" со всевозможными конкурсами, викторинами, головоломками, которые проверят вашу мужскую логику.
Заданий много, а победителей - всего 5!
Торопитесь, ведь каждая комната открыта на определенное время.
Ну что? Начинаем?!
Первое задание зашифровано в штрих-коде, который будет вам отправлен в вашу команду.
Желаю удачи, ваша тайная путаница
Выполненные задания, отправлять на почту: sahara-lika80@mail.ru


Дорогой друг!
Миссия, которая была на тебя возложена- выполнена!
Пострадавший раздел по истории Древнерусского государства, уничтоженный при масштабной смене криптографических ключей всего мирового интернета, благодаря твоей кропотливой, внимательной и познавательной деятельности был восстановлен. Спасибо тебе, юный исследователь! В награду за помощь ты будешь награжден ЗНАКОМ ОТЛИЧНИКА по итогам контрольной работы по разделу «История Древнерусского государства» и освобождён от её выполнения!!!
Удачи в дальнейшей работе! Масштабная IT –экспедиция продолжается!!! И у тебя в руках второй криптоключ! Он откроет тебе дверь в литературную комнату нашей библиотеки.

ПРОБЛЕМЫ:

1. Соблюдение «дозировки игр», так как студенты быстро пресыщаются ими, но и в традиционной форме им работать уже становится неинтересно, поэтому преподавателям приходится придумывать что то новое.
2. Технические проблемы при выполнении заданий дистанционно – не все студенты оснащены необходимым оборудованием (компьютер, смартфон, интернет) в домашних условиях.
3. Блокировка социальной сети ВКонтакте в образовательном учреждении на которой и была изначально размещена основная игра.

(Доступ к сайту ограничен в соответствии с Федеральными законами №114-ФЗ от 25.07.2002 (О противодействии экстремистской деятельности), №436-ФЗ от 29.12.2010 (О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию), №149-ФЗ от 27.07.2006 (Об информации, информационных технологиях и о защите информации) и Постановлением Правительства РФ от 26.10.2012 № 1101.)

РАЗВИТИЕ:

1. Включение в работу преподавателей других общеобразовательных дисциплин и профессионального цикла
2. Транслирование опыта разработки и применения электронных образовательных ресурсов игрового типа в формате стажировочной площадки

Контакты

Полякова Екатерина Эдуардовна

Адрес: г. Черемхово, ул. Ленина,9

Почта: siberiya211@yandex.ru

Телефон: 89140015101