



Воспитательное событие как актуальная форма общения классного руководителя и обучающихся в условиях цифровизации образования



Виртуальные экскурсии открывают перед учащимися новые горизонты, позволяют познакомиться с достопримечательностями, музеями и другими интересными местами, не выходя из класса. Это не только расширяет кругозор, но и развивает навыки ориентации в пространстве.



Путешествуем по Эрмитажу
<https://www.heritagemuseum.org/panorama>



Путешествуем по Лувру
<https://www.louvre.fr/en/online-tours>

Третьяковская галерея
<https://my.tretyakov.ru/app/>



Профориентационные тесты, видеофильмы и мультфильмы - помогают учащимся определиться с выбором будущей профессии. Они знакомят с различными специальностями, особенностями работы и требованиями, что способствует осознанному выбору профессии.

The screenshot shows the homepage of the 'Единая модель профориентации' (Unified Model of Vocational Guidance) website. At the top, there's a navigation bar with links for 'Школьники', 'Педагоги', 'Родители', 'Витрина партнёров', 'О проекте', and 'Медиа'. Below the navigation is a main menu with four categories: 'Школьники', 'Педагоги', 'Родители', and 'Партнёры'. A large section titled 'Выбери свою профессию' (Choose your profession) features a grid of ten career options, each with an icon and a name: Инженер-конструктор, Менеджер по туризму, Креативный продюсер, Учитель, Программист, Адвокат, Металлург, Агроном, Специалист по ИИ, and Нейрохирург. Below this grid is a green button labeled 'Начни сейчас' (Start now).



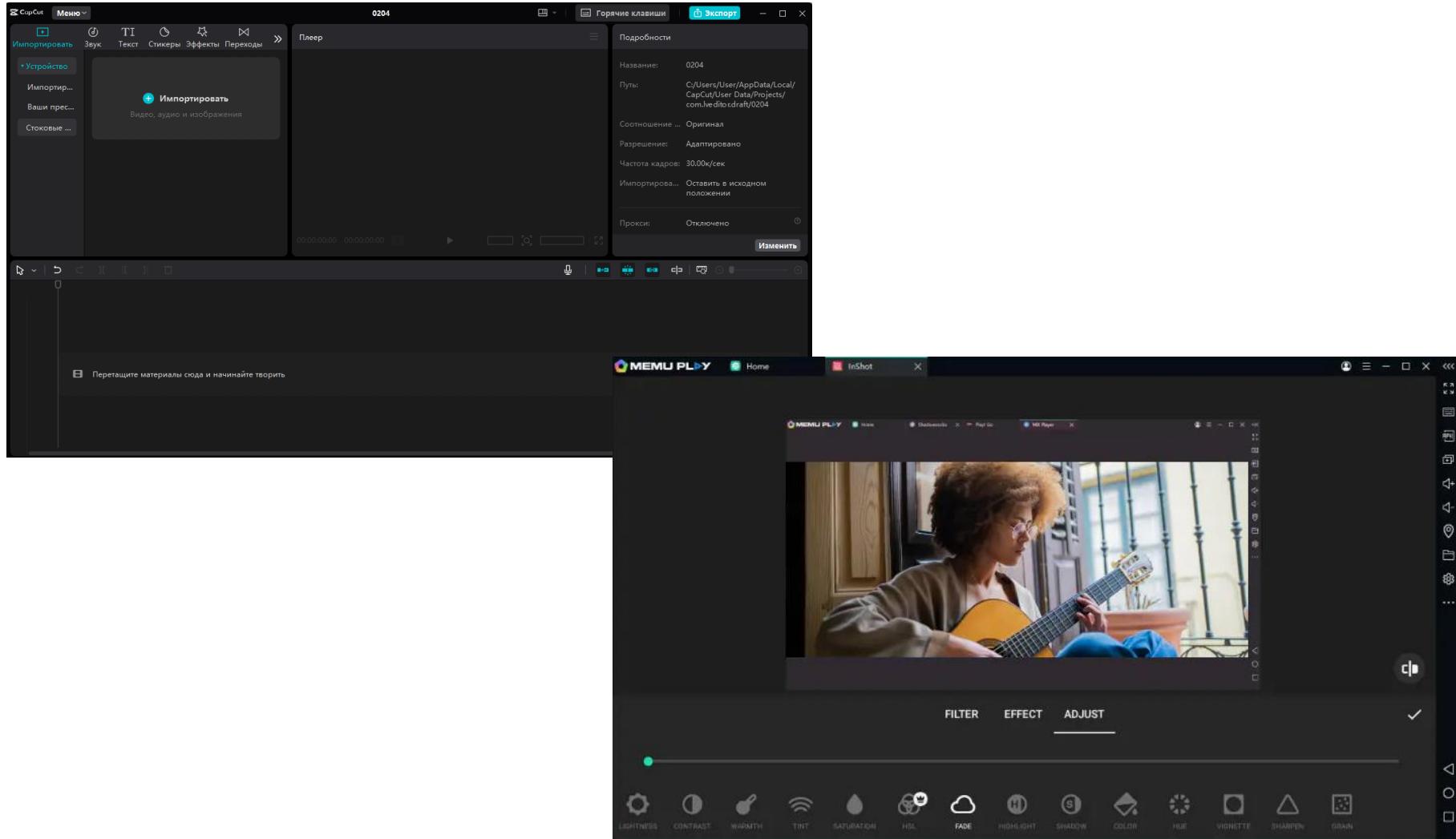
Скринкасты (скринкастинг) — это отличный инструмент для визуализации учебного материала. Они позволяют наглядно продемонстрировать сложные процессы и явления, что особенно важно при дистанционном обучении.



Виды:

- **Руководство** — демонстрирует работу приложений программ или сервиса.
- **Наглядное пособие** — демонстрирует последовательность действий пользователя приложения, ведущих к достижению определённого эффекта.
- **Скринкаст-диалог** — теоретическую часть из учебника представляют как разговор двух или нескольких человек по данной теме.
- **Обзор программного обеспечения** — реализуется в виде текста со скриншотами, скринкаст делает его более наглядным и динамичным.
- **Скринкаст-видео** — сочетание видеофрагментов и последовательностей скриншотов с экрана компьютера.

Интерактивные сервисы позволяют учащимся создавать собственные творческие продукты, работать в команде и развивать навыки сотрудничества. Это способствует развитию креативности и самостоятельности.



Геймификация (игрофикация) - применение игровых методик в неигровых ситуациях

Геймификация — один из эффективных способов повышения мотивации учащихся. Внедрение элементов игры в образовательный процесс делает его более увлекательным и интересным.

Квизы и онлайн-викторины помогают сделать изучение материала, воспитательный процесс более динамичным и способствуют активному вовлечению учащихся в учебный процесс.



Геймификация (игрофикация) - применение игровых методик в неигровых ситуациях

Некоторые примеры использования геймификации в образовательном процессе:

- В начальной школе — игровые задания для закрепления пройденного материала: простые тесты превращаются в квесты или викторины, где ученики отвечают на вопросы, собирают баллы и проходят уровни.
- В средней школе — «Научный детектив»: ученики — детективы, расследующие «преступление» (например, химическую реакцию). Каждый этап урока — новое доказательство (опрос, эксперимент). Команда, набравшая больше улик (баллов), побеждает.
- В старшей школе — «Экономический симулятор»: студенты управляют виртуальной компанией, принимают решения (налоги, инвестиции), получают «прибыль» (баллы).

- 1. Проработайте сюжет**
- 2. Определите цели**
- 3. Продумайте вариант награды: бонусы, очки, фишки, игровая валюта, «жизни» и т.д.**
- 4. Распределите роли среди учеников**
- 5. Придумайте испытания и правила игры (прохождение испытаний, переход на новый уровень)**
- 6. Развилка в сюжете (распределение по интересам)**
- 7. Использование телефонов и планшетов учащимися**



Рейтинговая система в табличной форме позволяет:

- **Мотивировать участников соревноваться друг с другом и стремиться к лучшим результатам.**
- **Видеть свой прогресс и прогресс других. Участники могут определить, на каком месте они располагаются, и сколько очков нужно, чтобы обойти одноклассников.**
- **Учитывать ключевые показатели (например, соблюдение требований к внешнему виду, наличие сменки, пропуска, дневника и т.д.).**
- **Система автоматически формирует таблицы лидеров, ориентируясь на эти параметры.**
- **Предусмотреть бонусы для топ-3 лидеров, например, дополнительные баллы, бонусы, подарки.**

Личный зачёт		Очки за помощь
место	игрок	
1	 Fedor Dzhidzhikov "из Groups"	 3580
2	 Vladislav Trushkov "из UI"	 2415
3	 Денис Дзиджиков "из UI"	 1685
4	 Viktor Savchenko "из Смерть вебу (не грозит)"	 1575
5	 denishev.yuriyevich "из Groups"	 1285
6	 Илья Григорьевич Носковский "из UI"	 980
7	 Денис Федоров "из Groups"	 780

Геймификация (игрофикация) - применение игровых методик в неигровых ситуациях

The image shows a mobile application interface. On the left, there is a sidebar titled "Чаты" (Chats) with a search bar. Below the search bar are three cards: "Сферум" (Chats, contacts, profile), "Дневник" (Diary, assignments, grades), and "Сервисы" (Services for study, hobbies, and leisure). A large empty rectangular box is positioned below these cards. On the right, the main content area has a blue background decorated with various space-related icons like planets, stars, and rockets. A modal window titled "Сферум" is open, listing six features:

- Витрина каналов: Полезные каналы об учёбе и не только.
- Интерактивная доска: Виртуальная доска для занятий и совместной работы.
- Сбор файлов: Удобный формат сбора домашних работ и учебных материалов.
- Справка в школу: Сервис отправки школьных справок прямо в Сферуме.
- Награды: Каталог наград и достижений ученика.
- Переменка: Познавательные квизы и игры.

Геймификация (игрофикация) - применение игровых методик в неигровых ситуациях

