



# 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.hermitagemuseum.org/panorama>



Путешествуем по Лувру

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

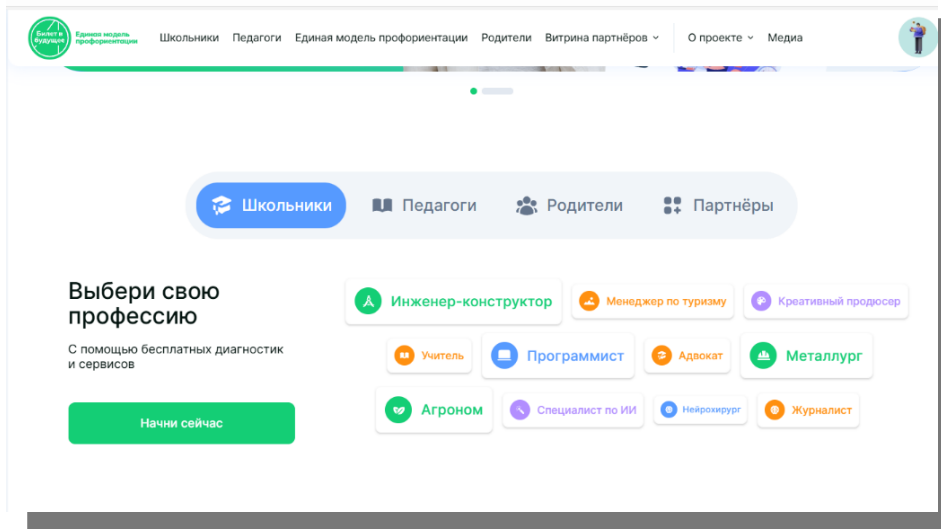
Третьяковская галерея

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

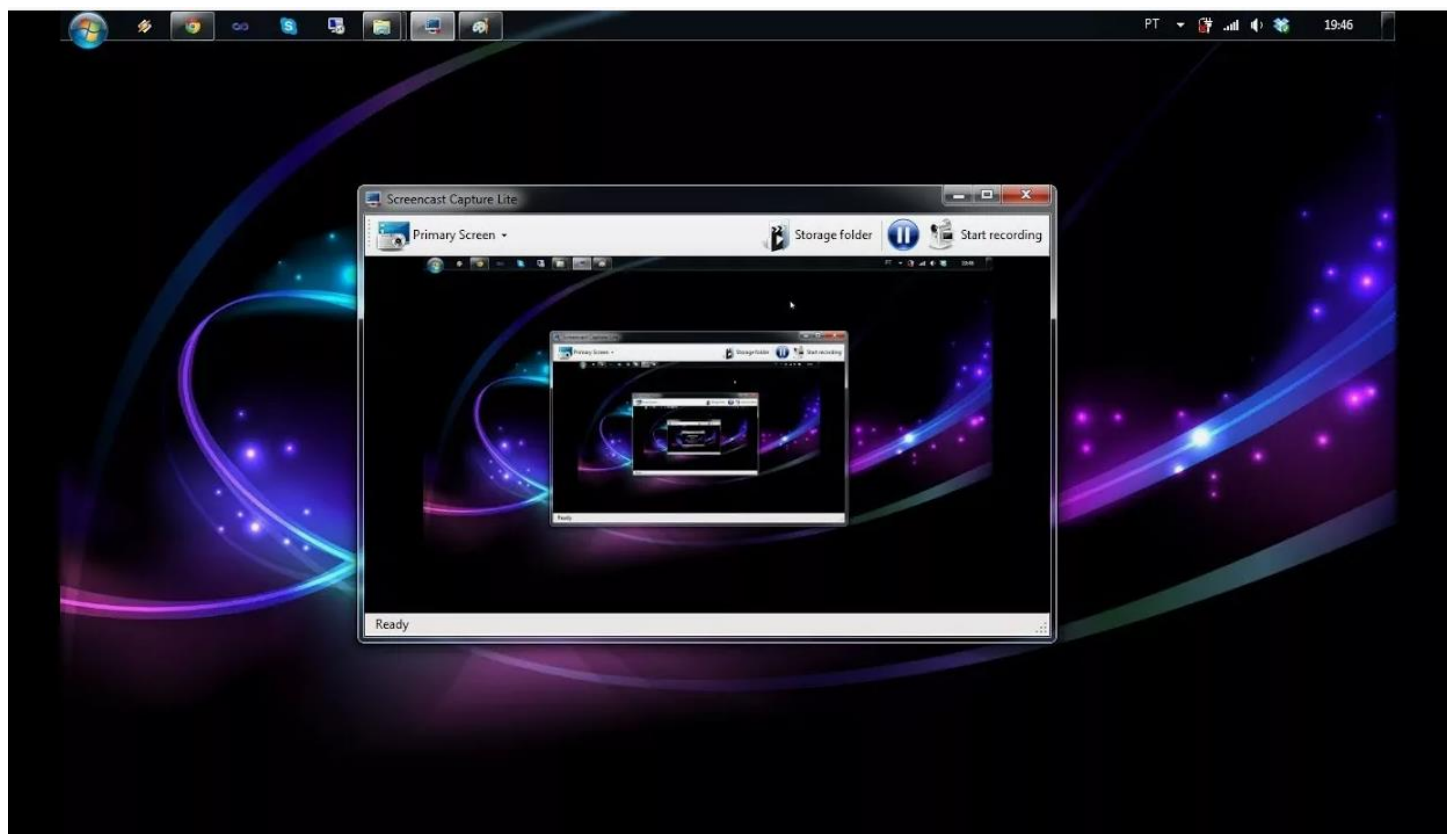




**Профориентационные тесты, видеофильмы и мультфильмы** - помогают учащимся определиться с выбором будущей профессии. Они знакомят с различными специальностями, особенностями работы и требованиями, что способствует осознанному выбору профессии.



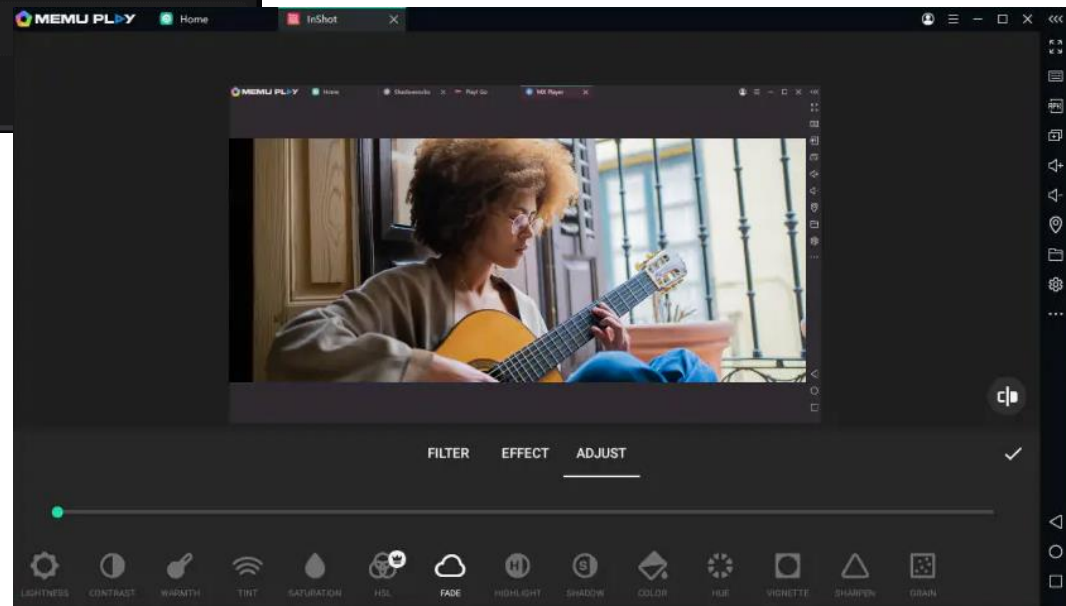
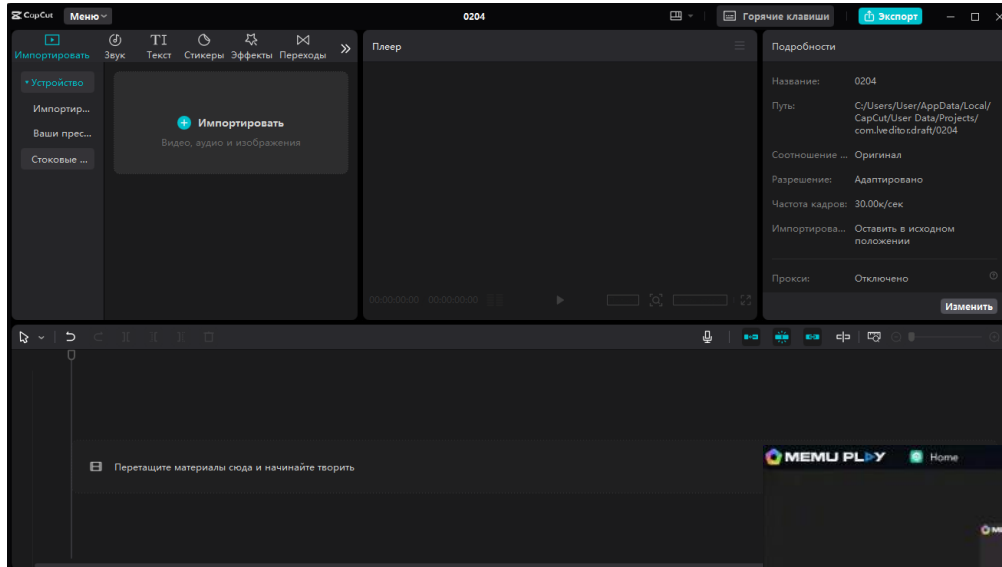
**Скринкасты (скринкастинг) — это отличный инструмент для визуализации учебного материала. Они позволяют наглядно продемонстрировать сложные процессы и явления, что особенно важно при дистанционном обучении.**



## **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

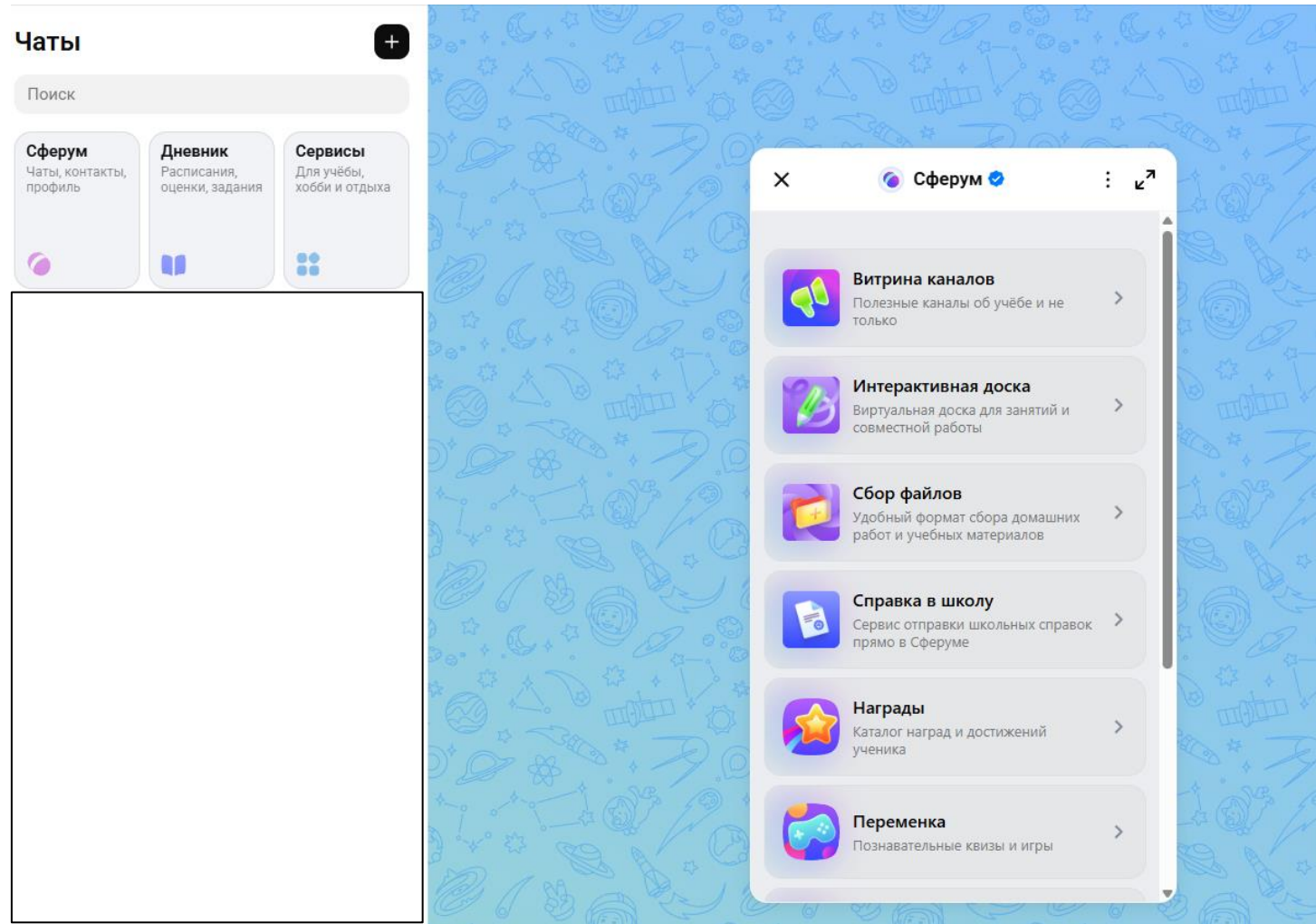


## Рейтинговая система в табличной форме позволяет:

- 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.

Входная в игру				Личный зачёт
место	игрок			очки за помощь
1		Yelena Pavlovskaya "из Groups"		3580
2		Vitaly Buldakov "из UI"		2415
3		Yana Pavlova "из UI"		1685
4		Viktor Kabanov "из Смерть вебу (не грозит)"		1575
5		Dmitry Spiridonov "из Groups"		1285
6		Evgeniy Korotnikov "из UI"		980
7		Gennadiy Kuznetsov "из Groups"		780

# Геймификация (игрофикация) - применение игровых методик в неигровых ситуациях



# Геймификация (игрофикация) - применение игровых методик в неигровых ситуациях

