

ТЕХНОЛОГИЯ РАБОТЫ НА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПЛАТФОРМЕ LEARNIS.RU



Презентацию подготовила
КРАСНОВА ЛЮДМИЛА ГЕННАДЬЕВНА,
учитель технологии МБОУ СОШ №44 г.Сургута

ПОНЯТИЕ «КВЕСТ»

- ◉ Квест - приключенческая игра (анг. Quest - поиски, анг. Adventure - приключение), требующая от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет игры может быть predetermined или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока.
- ◉ В мифологии и литературе понятие «квест» вначале определяло один из способов построения сюжета - путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей и препятствий
- ◉ В 1970 годах термин «квест» был позаимствован разработчиками компьютерных игр, целью которых являлось движение по игровому миру к определенной цели. Достижение цели возможно только в результате преодоления различных препятствий путем выполнения заданий, поиска и использования предметов, взаимодействия с другими персонажами.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПЛАТФОРМА LEARNIS

- Поможет провести учебное занятие или внеклассное мероприятие нестандартно.
- Это возможность создать учебные веб-квесты, викторины и интеллектуальные онлайн-игры всего за несколько минут.
- Не нужно устанавливать на компьютер программы или владеть навыками программирования. Просто выберите уже готовые квесты из каталога и адаптируйте задания для своего предмета.



КАК ЭТО РАБОТАЕТ?



За счет игровых технологий повышается мотивация учащихся

Платформа Learnis работает на всех интерактивных досках



Современные технологии помогают образованию идти в ногу со временем

Подходит для учителей любых предметных областей



Игры можно использовать на групповых или индивидуальных учебных занятиях, а также в качестве домашнего задания

1.

**Войдите или зарегистрируйтесь
на сайте Learnis.ru**

The screenshot shows the Learnis.ru website interface. At the top, there is a navigation bar with the Learnis logo (a lightbulb icon) and the text 'Learnis'. To the right of the logo are links: 'Продукты', 'Как пользоваться', 'Контакты', and 'Войти →'. The 'Войти →' link is highlighted with a red rectangle. Below the navigation bar, the text 'Добро пожаловать!' is displayed. In the center, there is a white box containing the login and registration forms. The 'РЕГИСТРАЦИЯ' button is highlighted with a red rectangle. The form includes fields for 'Ваш E-mail*' and 'Ваш пароль*', a link for 'забыли пароль?', and a yellow 'Войти' button. To the right of the form is an illustration of a woman holding a laptop, standing next to a large lightbulb that contains a globe of the Earth.

1 ! Если вы не вошли в свой аккаунт или не зарегистрированы -
сейчас самое время, чтобы это сделать)

2.

Нажмите на веб-квесты "Выберись из комнаты"

Используйте целый набор инструментов



Веб-квесты «Выберись из комнаты»

Встраивайте свои задания и окунитесь
в мир увлекательного обучения вместе
со своими учениками

Создать игру



Интеллектуальная игра «Твоя Викторина»

Проведите урок с помощью
популярного и эффективного формата
игр — викторины

Создать игру



Терминологическая игра «Объясни мне»

Думаете, как лучше преподнести или
повторить изученные термины?
Выбирайте для урока данную игру

Создать игру

3.

Выберите понравившуюся
квест-комнату



4.

Дайте название своей квест-комнате

Редактирование квеста

Создавайте квест-комнаты, из которых игрокам нужно выбраться, решая образовательные задачи



Введите название

ЗАГРУЗКА ЗАДАНИЙ

ПОЛУЧЕНИЕ ДОСТУПА

Вариант #1 ^

УДАЛИТЬ

Данные сохраняются автоматически

01



4! Дайте название своей квест-комнате. Это может быть, например, тема урока.



5.1! На вкладке "Загрузка заданий" вы можете внедрить свои собственные подготовленные задачи. Для этого нажмите на иконку нужного формата и перетащите свой файл в рамку. После загрузки все данные сохраняются автоматически.

5.2! Аналогичным образом загрузите поощрительный файл-подарок, который увидят или услышат ученики при успешном выходе из комнаты.

5.3! Не забудьте вписать код от двери - это ответ, который ученики должны получить при решении загруженных задач.

5.4! Если вы хотите сделать несколько вариантов заданий для одной квест-комнаты, то нажмите кнопку "Добавить" и у вас появится форма загрузки заданий для нового варианта.

6.

Перейдите на вкладку
«Получение доступа»

6! Перейдите на вкладку "Получение доступа".

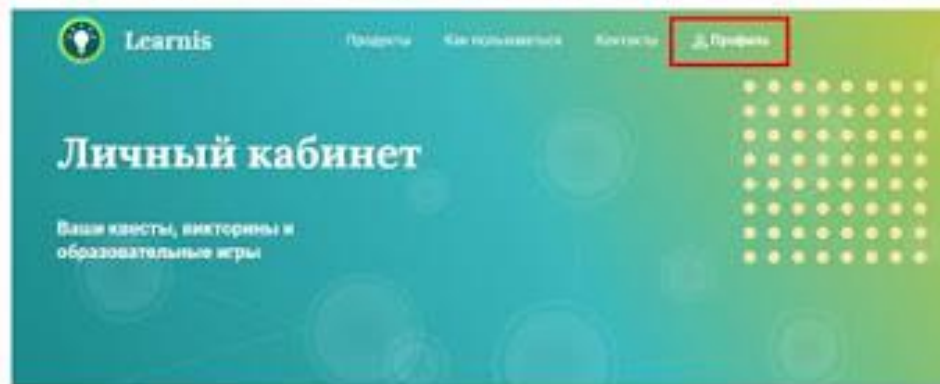
Там вы найдете номер квеста, который можно раздать ученикам, чтобы они его вводили на главной странице Learnis.ru и начинали работать с комнатой, а также найдете прямую ссылку на квест.



! Чтобы проверить правильность загрузки заданий, вы можете воспользоваться предпросмотром. Это уже реальная комната, из которой ученики будут выбираться, решая ваши задания. Обращаем внимание, что в предварительном просмотре выводится случайным образом только один из вариантов. Точно также случайным образом каждый ученик получит свой вариант из тех, которые вы создали.

7.

Профиль = Личный кабинет

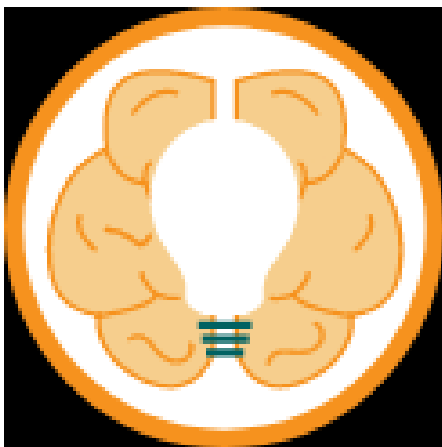


Максим Выход



7💡 Поскольку все данные при создании сохраняются автоматически, свою созданную квест-комнату вы можете найти в Личном кабинете.

ДРУГИЕ ИНСТРУМЕНТЫ



Интеллектуальная игра «Твоя Викторина»

Проведите урок с
помощью
эффективного
формата игр-
викторины



Терминологическая игра «Объясни мне»

Думаете, как лучше
преподнести или
повторить изученные
термины ? Выбирайте
этот инструмент



Веб-сервис «Интерактивное видео»

Хотите преодолеть
пассивность при
просмотре
обучающего видео?
Добавьте вопросы,
тесты и другие
интерактивные
элементы

Использован материал с образовательной
платформы learnis.ru



2021 год