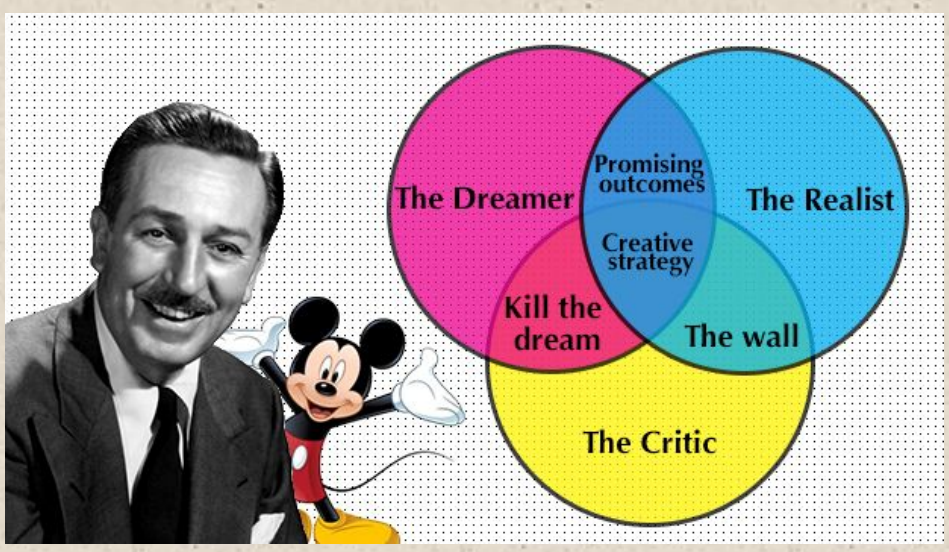
Проблемная группа «Современные технологии в работе молодого педагога»



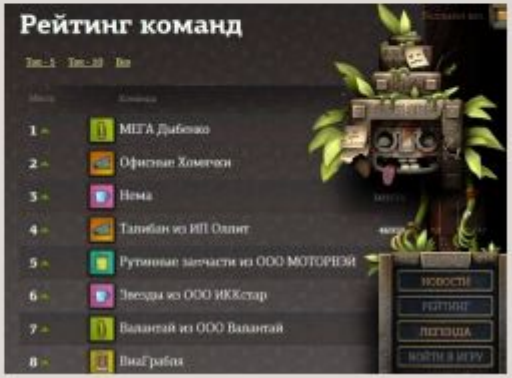
3D-интеграция

ДУМАЙ!
ДЕЙСТВУЙ!
ДОСТИГАЙ!

«Вся наша жизнь - игра,
или использование игротехнических приемов в образовательном процессе»

Проблемная группа «Современные технологии в работе молодого педагога»

Business Quest



ИГРА И РАБОТА

Детский сад

Школа

Взрослая жизнь

5 советов учителям об использовании игрофикации

Джон Коллик

доктор филологии, писатель-фантаст и Глава Департамента Стратегия Образования в Promethean

Первый совет для учителей

ИГРАЙТЕ САМИ!

На протяжении своей жизни человек будет осваивать

8 — 10 профессий.

Выдержать такой темп можно будет, если подойти к процессу **играючи**!

Это означает, что учиться (следовательно, играть!) мы будем постоянно.

Добро пожаловать в **ГЕЙМИФИКАЦИЮ**!

Мы обеспечим вам прирост населения!

Погружение

Все участники делятся на группы 4-7 человек. Каждая группа в течение 5 минут готовит приветствие в адрес других команд, используя 3 любых прилагательных.

По окончании времени от команды приглашается 1 участник, который должен изобразить с помощью жестов, подготовленное приветствие.

Команды, в свою очередь, рассказывают, что они поняли из увиденного.

Ситуационно-ролевая игра «Есть ли жизнь на Марсе?»

- Есть ли жизнь на Марсе? Нет жизни на Марсе, но пришельцы иногда будоражат жизнь землян. Вот и сегодня они захватили их с целью развить социальное мышление.

ИНСТРУКЦИЯ

1. В каждой команде выбирается Пришелец – путем жеребьевки или по согласию. Остальные участники команды называют себя Землянами.
2. Земляне должны выделить свою территорию стульями: обозначив, что они и пришельцы жители разных планет. Территория землян должна находиться как можно дальше друг от друга. Возле каждой территории землян должен стоять один пришелец. Пришелец может видеть слышать, двигаться и реагировать, но не умеет разговаривать.

Инструкция

Землянам дается 15 минут, чтобы сформировать инновационный чип-памяти для пришельцев, с целью общения друг с другом.

Например, команда «иди вперед» может обозначена как «дипе», команда «подними правую руку» может быть обозначена как «пару» и т.д.

Данный чип представляет собой лист бумаги на котором записана команда и ее перевод.

Пришельцы в работе не участвуют!!

Инструкция

Пришельцам необходимо возвратиться на инопланетный корабль, чтобы пополнить запас своих жизненных сил и изучить чип-карту, землян (каждая группа землян вручает результат своей работы пришельцу, который стоял рядом).

SOS!!!

Инструкция

Ученые РОСНАНО разработали инновациоонные инструменты для общения с Пришельцами, которые позволят очень быстро получить синергетический эффект от взаимодействия. Для чего нужно сделать в аудитории перестановку мебели: положить стулья, передвинуть столы, построить тоннели и т.д. С помощью указателей (цифры 1, 2, 3 и т.д.) обозначить последовательность и содержание действий Пришельцев – выполняют Земляне.

Инструкция

1. Пришелец может распознавать только первые 10 команд, указанные в чип-картах.
2. пришельцам неважно чьим командам подчиняться.
3. Теперь пришельцы могут начать свой путь ПО ЛАБИРИНТУ, НО, если они дотронуться друг до друга, то оба должны замереть на одну минуту.

Инструкция

Пришельцы, начинают слушать, что ему говорят представители различных групп землян (по очереди) и самостоятельно расшифровывая их указания он совершает эти действия. Цель указаний землян, чтобы Пришелец пришел именно к ним. Например, ему говорят: «испе», он предполагает, что нужно идти вперед и делает шаг вперед и т.д.

Инструкция

После того, как Пришелец доберется до той или иной группы землян они вместе составляют **резолюцию о своем поведении:** дружбе, вражде, поддержке, взаимопонимании (и прочее) с другими командами. Резолюция должна быть составлена согласно имеющейся у Пришельца или Пришельцев чип-карты.

Выгружение

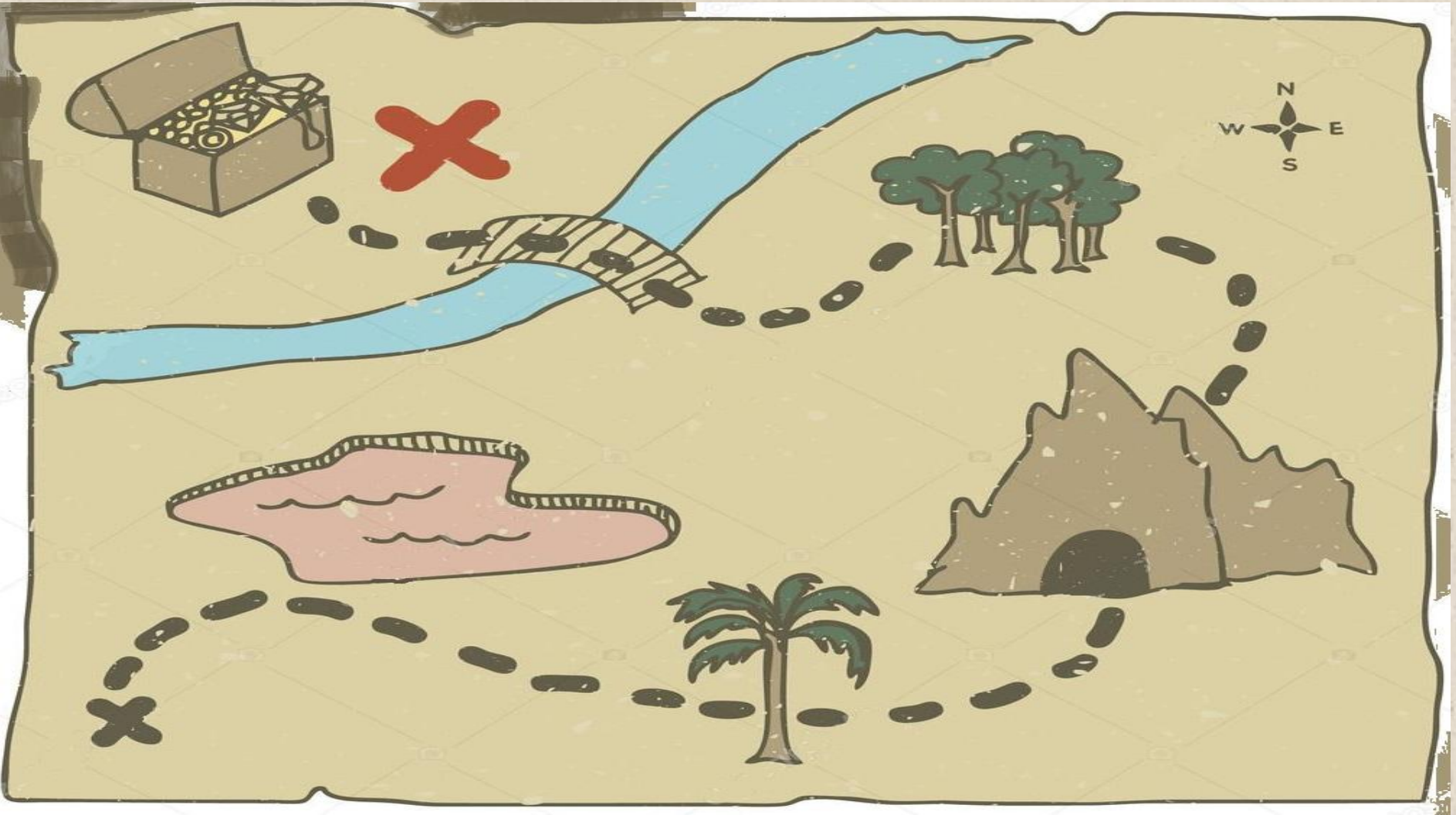
Заседание инновационного совета с пришельцами и землянами, на тему: «Как будем жить на Земле или Марсе»

Послеигровая дискуссия

1) Насколько комфортно вам было в проигранной роли?
2) Правильно ли вы выбрали игровую стратегию и тактику?
3) Насколько вы могли предугадать поведение различных участников?
4) Что вы посоветуете избежать участникам, чтобы не получить результата, который был получен?
5) Оцените поведение а) участников б) свое поведение в процессе игры.

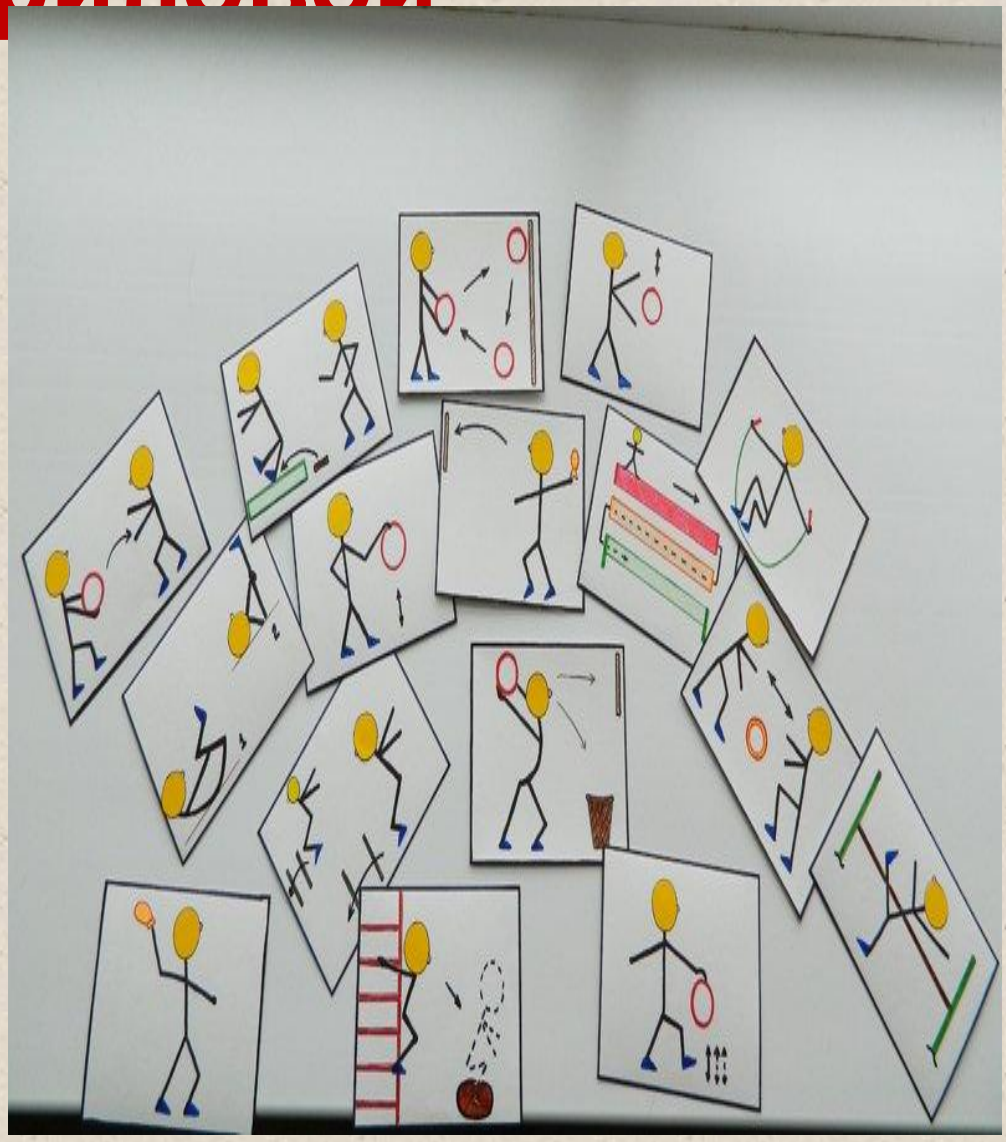
СПАСИБО!!!

Маршрутная карта игрового занятия по А.П. Панфиловой



Типология игр по А.П. Панфиловой

- Деловые
- Имитационные
- Ролевые
- Организационно-деятельностные игры
- Тренинги



Типология игр по Селевко Г. А.:

- ***По характеру педагогического процесса:***
- обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические.
- ***По игровой методике*:** предметные; сюжетные; ролевые; деловые; имитационные; драматизации.

Типы игроков по А. Донских

Достигатели / Achievers

«Мы рождены, чтоб сказку сделать былью!»

- **Вызов**
- **Интерес**
- **Достижение результата**
- **Награда**

Исследователи / Explorers

«Понедельник начинается в субботу»

- **Творчество**
- **Созидание**
- **Новые технологии**

Коммуникаторы / Socializers

«Без друзей меня чуть – чуть, а с друзьями много!»

- **Общение**
- **Коллектив**
- **Эмоции**

Киллеры / Killers

«Боятся, значит, уважают!»

- **Соревнование**
- **Быть лучше других**
- **Признание превосходства**

Баллы

- очки опыта
- деньги
- репутация
- умения
- карма

Награды / Призы

- статус
- доступ
- власть
- вещи

Бейджи

Таблицы лидеров / Рейтинги

Уровни

Испытания / Челленджи

Выбор игровых элементов

Легкий фан & Социальный фан

- Виртуальная валюта
- Виртуальные баллы
- Бейджи

*«Счастье для всех…
И пусть никто не
уйдет обиженным!»*

Выбор игровых элементов

Тяжелый фан & Социальный фан

- Рейтинги
- Таблицы лидеров
- Призы
- Соревнования

«Быстрее! Выше! Сильнее!..»

Выбор игровых элементов

Серьезный фан & Тяжелый фан

- Мозговые штурмы
- Краудсорсинг
- Генерация идей

«Чтобы еще такого придумать?..»

6 шагов по созданию успешной системы геймификации

установите цели

определите целевое поведение игроков

опишите игроков

разработайте структуру системы геймификации

подарите игрокам удовольствие

постройте систему геймификации

PRODUCTIVITY
REWARD
LEARNING
GOAL
GAMIFICATION
SKILL
USER

Геймификация – **не дань моде** и **не мимолетный проект**.

Отдача от нее **будет не сразу**.

Для получения эффекта нужно

играть, играть, играть!

Какой фразеологизм лучше всего характеризует вашу работу сегодня? Почему?

Сломать голову

Хлопать ушами

Шевелить мозгами

Витать в облаках

Краем уха

Засучив рукава

Список вкусностей для проведения игр

- Селевко Г.А. Образовательные технологии https://www.twirpx.com/file/26203/
- **Панфилова А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога** https://www.twirpx.com/file/1273923/
- Андрей Донских «Бизнес играючи»