

ОЦДОД

дополнительное
образование



«Применение современных технологий при реализации дополнительных общеразвивающих программ»

**Тарасова Виктория
Константиновна**

заместитель директора ГБУДО «ОЦДОД»

О	К	И	Т	А	У	Ф	Х	Ц	Ч
П	У	Р	Л	Т	К	А	М	П	Р
Ш	Я	Й	Л	Д	Р	О	К	Ж	Х
Я	Ч	С	М	И	Т	Ь	Ж	Ю	О
О	Н	Р	Т	Г	О	Ь	Ш	Л	Б
Щ	Д	Ю	З	Ж	О	К	В	Ы	Ф
Э	И	Г	Р	А	Т	И	Н	Е	К
Ф	Ы	В	А	П	Р	О	Л	Д	Э



О	К	И	Т	А	У	Ф	Х	Ц	Ч
П	У	Р	Л	Т	К	А	М	П	Р
Ш	Я	Й	Л	Д	Р	О	К	Ж	Х
Я	Ч	С	М	И	Т	Ь	Ж	Ю	О
О	Н	Р	Т	Г	О	Ь	Ш	Л	Б
Щ	Д	Ю	З	Ж	О	К	В	Ы	Ф
Э	И	Г	Р	А	Т	И	Н	Е	К
Ф	Ы	В	А	П	Р	О	Л	Д	Э



В современной системе дополнительного образования активно применяются следующие инновационные технологии:

1. Интегрированные занятия
2. Проектные технологии
3. Гибридное обучение
4. Профильное обучение
5. Современные интернет технологии
6. Геймификация
7. Технология парного (реверсивного) обучения
8. Микрообучение
9. Использование ИИ и т.д.



Геймификация как процесс

Термин **геймификация** впервые был использован в 2002 году Ником Пеллингом, американским программистом и изобретателем.

От английского (gamification) – это процесс использования игрового мышления и динамики игр для вовлечения аудитории и решения задач.

Геймификация – это применение игровых механик, принципов и элементов (баллы, уровни, достижения, рейтинги, награды и т. д.) в неигровых контекстах: в бизнесе, образовании, управлении персоналом, маркетинге, здравоохранении и других сферах.

Игрофикация может подразумевать более активное создание полноценной игровой среды, полностью основанной на игровых принципах. Например, разработка игры с определённым сюжетом, правилами и интерактивным взаимодействием для решения конкретных задач.

Методика «Учи как пират»

Система Бёрджеса основана на аббревиатуре **PIRATE**, которая соответствует шести ключевым аспектам:

- ❑ **Страсть (Passion).** Учитель должен искренне любить свою работу. Страсть к профессии. Страсть можно разделить на три категории: тематическую (интерес к конкретным учебным темам), профессиональную (предпочтения в аспектах преподавательской деятельности) и личную (хобби и интересы).
- ❑ **Погружение (Immersion).** Чтобы вовлечь учеников, учитель сам должен полностью погрузиться в учебный процесс, уделить классу всё внимание.
- ❑ **Контакт (Rapport).** Важно лично узнать учеников, показать им, что они важны, и создать безопасную, непринуждённую атмосферу для обучения.
- ❑ **Вопрос и анализ (Ask and Analyze).** Для генерации творческих идей нужно задавать правильные вопросы и анализировать ответы, чтобы идея нашла отклик у аудитории.
- ❑ **Трансформация (Transformation).** Если возникают препятствия, стоит переосмыслить подход к преподаванию и найти новые способы решения задач.
- ❑ **Энтузиазм (Enthusiasm).** Энтузиазм — мощный инструмент в классе. Нужно учиться повышать его, чтобы творческий процесс обучения был интересным и увлекательным.

Метод «Учи как пират» — это подход к преподаванию, который предполагает творческий подход к обучению, вовлечение учеников, отказ от традиционных рамок и использование нестандартных методов для повышения мотивации и запоминаемости материала. (Книга «Обучение как приключение. Как сделать уроки



Попробуем сразу
применить?
Например, найти новые
способы решения
стандартной задачи

***Подсказк
а**



Форматы мероприятий

ПРИНЦИП: Ничего для молодежи без молодежи
ВЫЗОВ: Молодёжь - разная. Если мы не актуальны, молодёжь выбирает не нас

Акция

- Happy Hour
- Акция по сбору средств, фандрайзинг, краудфандинг
- Гаражная распродажа, Garage Sale
- Дегустация
- День открытых дверей
- Презентация продукта/услуги
- Флешмоб

Вечеринка

- After-party
- Pre-party
- Бал
- Банкет
- Дискотека
- Маскарад
- Бал-маскарад
- Костюмированная вечеринка
- Пикник
- Прием
- Торжественный вечер
- Званый вечер

Выставка

- Аукцион
- Выставка
- Выставка-продажа
- Немой аукцион, Тихий аукцион, silent auction
- Отраслевая выставка, Промышленная выставка, Экспо, Бизнесвыставка
- Фотосушка
- Ярмарка, Маркет
- Ярмарка вакансий, Биржа труда, Дни карьеры

Дискуссия

- Беседа у камина
- Open Space Technology
- World Cafe
- Аквариум
- Блиц-интервью
- Групповая дискуссия
- Дебаты
- Диалог
- Интервью, Публичное интервью
- Коллоквиум
- Круглый стол
- Мозговой штурм, Брейншторм
- Открытая дискуссия
- Панельная дискуссия
- Сессия вопросов-ответов
- Экспертная сессия, Экспертная группа

Игра

- Викторина
- Интеллектуальная игра
- Квиз
- Квест
- Escape Room
- Ролевая игра

Конкурс

- Баттл, Бои
- Научный слэм, Science Slam
- Питч-сессия, Питчинг перед инвесторами, питч
- Предметная олимпиада
- Хакатон

Форматы мероприятий

Конференция

- Речакуча
- TEDx
- Unconference
- Анти-конференция
- Конгресс
- Научно-практическая конференция
- Научные чтения
- Онлайн-конференция, Интернет-конференция, веб-конференция
- Отраслевая конференция, Бизнес-конференция
- Саммит
- Симпозиум
- Съезд
- Форум, Фейл конференция

Трансляция

- Прямая трансляция
- Вебинар

Лекция

- Lightning talks
- Демонстрация
- Доклад, Речь, выступление
- Кейс, Кейс Стади
- Лекторий
- Лекция-дискуссия
- Лекция-диалог
- Презентация (лекция со слайдами)
- Barcamp

Представление

- Бенефис, Творческий вечер
- Квартирник
- Кинопоказ
- Концерт
- Открытый микрофон
- Показ мод
- Репетиция
- Спектакль
- Стэндап
- Цирковое представление
- Читка
- Шоу

Поездка

- Тур
- Аудиотур
- Поход
- Прогулка
- Ретрит, Retreat
- Экскурсия
- Экспедиция

Соревнование

- Гонка
- Гонка героев
- Матч, Спортивная игра, спортивный матч
- Чемпионат, Кубок, турнир

Праздник

- Военный парад
- Заезд
- Карнавал
- Народные гуляния
- Парад
- Пробег, Забег
- Уличное шествие, Шествие, процессия
- Фестиваль, Фест
- Фестиваль на открытом воздухе, Open-Air
- Пикник

Форматы мероприятий

Тематическая встреча

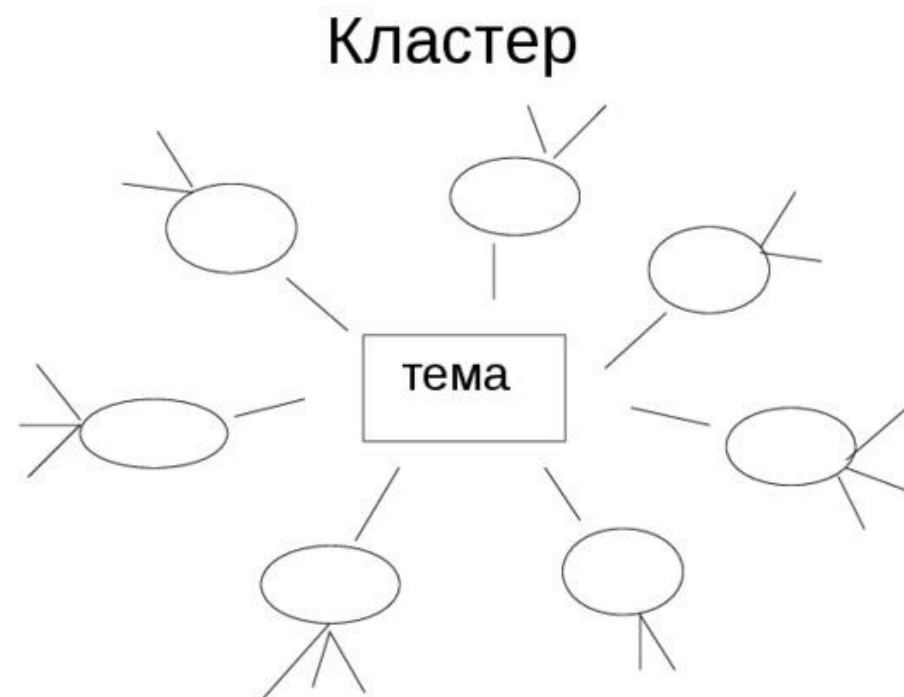
- Брифинг, Пресс-брифинг
- Быстрые свидания, Speed Dating
- Гостиная
- Деловая встреча, Бизнес-встреча
- Клуб, Клуб по интересам, Кружок
- Литературные чтения
- Митап, Meetup
- Пресс-конференция
- Пресс-ланч, завтрак, ужин
- Разговорный клуб, Speaking club
- Собрание, Заседание, Совещание
- Тематический вечер, Вечер
- Тематический завтрак, обед, ужин, бранч
- Бизнес-завтрак, обед, ужин, бранч, Деловой завтрак, обед, ужин, бранч

Урок

- Bootcamp, Интенсив
- Бизнес-тренинг
- Вебинар
- Workshop, Мастерская
- Деловая игра, Бизнес-игра
- Игровая симуляция
- Коуч-сессия
- Курс, Школа, Академия, Университет
- Лаборатория
- Мастер-класс
- Открытая тренировка
- Открытый урок
- Практикум
- Психологическая мастерская
- Психологический тренинг
- Секция, Кружок
- Семинар
- Спортивная тренировка
- Спортивные сборы
- Тим-билдинг
- Тренинг

Церемония

- Награждение
- Вручение наград
- вручение премий, стипендий, наград, Церемония награждения, Церемония вручения
- Обряд, Ритуал, Религиозная служба
- Церемония открытия, Церемония закрытия, Торжественное открытие или закрытие



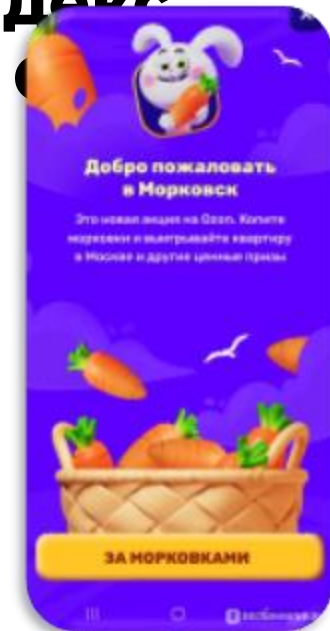
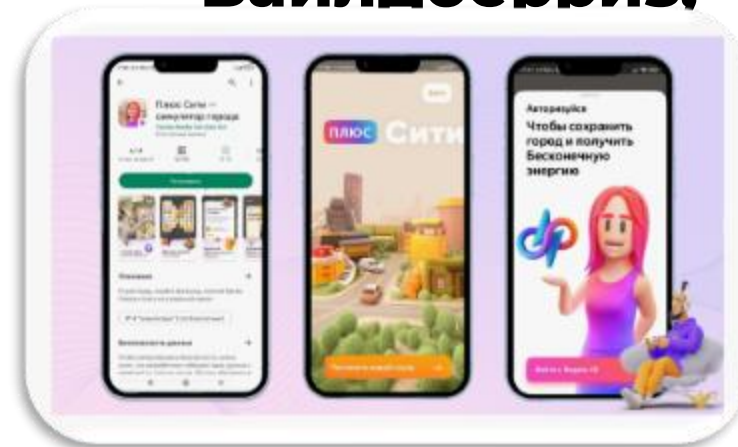
**Используете ли вы в
своей педагогической
практике технологию
геймификации?**

Основные цели использования геймификации в образовании:

1. **Повышение мотивации к обучению**
2. **Снижение стресса и страха перед обучением**
3. **Борьба с прокрастинацией**
4. **Визуализация личного прогресса**
5. **Превращение сложных концепций в понятные игровые механики**
6. **Создание безопасной игровой среды для совершения ошибок**
7. **Снижение страха неудачи через игровые механики и т.д.**

Крупные бренды, которые используют элементы геймификации

Фруто-няня, Фоксворд, Учи.ру, Лингуалео (LinguaLeo), Бургер Кинг, Яндекс Вайлдберриз,



Игровые механики

1.Задания

2.Шанс – элемент случайности

3.Соревнования

4.Сотрудничество – работа вместе, в коллективе

5.Обратная связь

6.Ресурсы

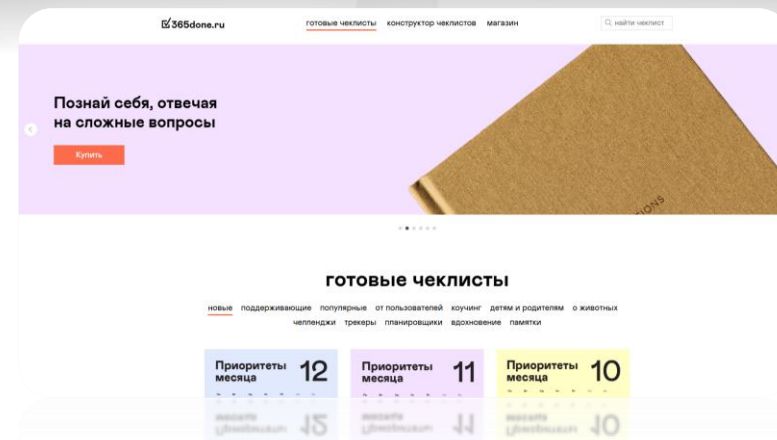
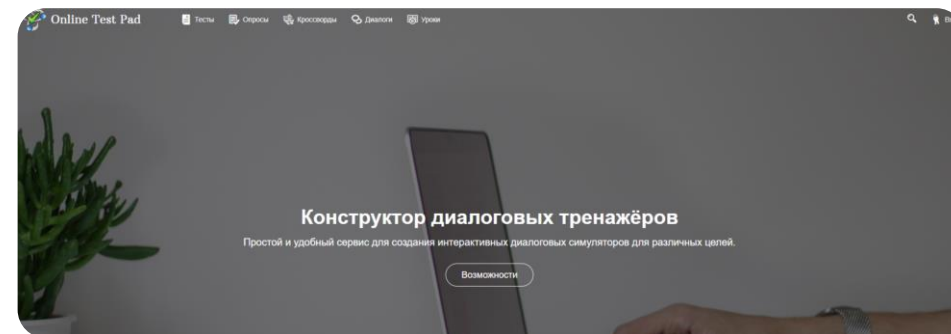
7.Вознагражден

8.Ходы

9.Состояние поб

Приложения для мобильных телефонов и планшетов (викторины, квизы, сетевые игры)

Сервисы, сайты для создания интерактивных уроков (365done.ru, onlinetestpad.com, wordwall.net/ru, 21-school.ru, learningapps.org, <https://4brain.ru/ln/?cb=game>)



[О «Школе 21»](#)
[Поступающим](#)
[Корпоративное обучение](#)
[Высшее образование](#)
[Партнерам](#)
[Вход](#)

Бесплатная школа цифровых технологий

Самый быстрый способ попасть в ИТ — оказаться в кругу единомышленников. Освой новую профессию, познакомься с будущими коллегами и получи опыт реальной разработки уже во время обучения.

от Сбера

Как Wordwall помогает учителям экономить время

1

Создание задания за 1 минуту

Просто введите свой контент или воспользуйтесь нашим генератором контента с искусственным интеллектом и нажмите кнопку воспроизведения. Вот так просто.

30+

видов активности на одной платформе

Викторины, сопоставление, карточки, ввод ответа, вращение колеса, завершение предложения, сортировка в группах и многое другое.

30 миллионов

общественных ресурсов

Наша библиотека с возможностью поиска содержит миллионы заданий, созданных преподавателями, которые вы можете мгновенно воспроизводить, делиться и редактировать.

Распечатайте любое действие

Любое интерактивное задание можно распечатать в виде рабочего листа для использования в классе или в качестве домашнего задания.

Студенческие задания

Играйте вместе на экране класса или позволяйте учащимся играть на своих устройствах и отслеживать свои результаты.

Настройка активности

Легко настраивайте правила игры и визуальные эффекты или переключайте свой контент на совершенно другую деятельность одним щелчком мыши.

4BRAIN Записаться

экспресс-курс

Геймификация

Вы узнаете, как применить игровые механики, методы, принципы и приемы в нейровых видах деятельности.

Старт потока 13 апреля, купите заранее со скидкой 67%!
Осталось: 16:40:40 по этой скидке

[Записаться на курс](#)

31 день

5 уроков

8 упражнений

Узнайте о наших шаблонах

Выберите шаблон, чтобы узнать больше

<p>Сопоставить</p> <p>Перетащите каждое ключевое слово к его определению.</p>	<p>Случайные карты</p> <p>Свалите карты в случайном порядке из перетасованной колоды.</p>	<p>Викторина</p> <p>Серия вопросов с множественным выбором. Нажмите правильный ответ для продолжения.</p>
<p>Флэш-карты</p> <p>Проверьте себя с помощью карт с подсказками на лицевой стороне и ответами на обратной стороне.</p>	<p>Найди пару</p> <p>Нажмите на согласующийся ответ, чтобы удалить его. Повторяйте, пока все ответы не исчезнут.</p>	<p>Закончите предложение</p> <p>Тестовое задание, в котором вы редактируете слова и пустые места в списке.</p>
<p>Анаграмма</p> <p>Перетащите буквы в их правильные позиции, чтобы расшифровать слово или фразу.</p>	<p>Групповая сортировка</p> <p>Перетащите каждый элемент в его правильную группу.</p>	<p>Привести в порядок</p> <p>Перетащите слова в каждый предложение в их правильный порядок.</p>
<p>Случайное колесо</p> <p>Крутаните колесо, чтобы увидеть, какой элемент будет следующим.</p>	<p>Откройте поле</p> <p>Коснитесь каждого поля по очереди, чтобы открыть их и узнать элемент внутри.</p>	<p>Согласующиеся пары</p> <p>Коснитесь пары плиток подряд, чтобы узнать, созданы ли они вместе.</p>

На этом курсе вы научитесь:

Основам геймификации и теории мотивации

Использовать игровые элементы для повышения продуктивности в образовании, бизнесе и многих других сферах жизни.

Разрабатывать игровые элементы и механики

Создавать захватывающие геймифицированные системы, адаптированные к целям и аудитории проекта.

Практически применять геймификацию

Правильно использовать элементы игр в реальных проектах, избегая распространенных ошибок и делая процесс любой деятельности более эффективным.

LearningApps.org

Поиск упражнения | Все упражнения | Новое упражнение | Создать коллекцию | Вход

Найти слово

Классификация

Хронологическая линия

Простой порядок

Вид текста

Сортировка карточек

Викторина с выбором правильного ответа

Запомнить пропуск

Аудиовидеоконтент

Что хочет стать миллионером?

Кроссворд

Слова из букв

Где находится это?

Угадывание слов

Скачки

Игра "Пазлы"

Оценки

Miro предлагает возможности для различных этапов создания инноваций

Рабочие процессы разработки продукта

Необходима надежная платформа для визуализации, выполнения оценки, визуализации зависимостей, проведения реперспективы и масштабируемого планирования продукции? Это Miro со встроенной асинхронной двусторонней синхронизацией с Jira!

Семинары и совместная работа в удобное для каждого время

Не задерживайте сами себя; используйте короткие циклы обратной связи, эффективные инструменты фидбека, Trello для ведения совместной работы в удобное для каждого участника время и интерактивные презентации для сохранения вовлеченности аудитории.

Построение диаграмм и составление карт бизнес-процессов

Быстро и просто создавайте блок-схемы и карты пути, используя интеллектуальное форматирование, обширную библиотеку фигур, усовершенствованное составление ментальных карт и соединительные элементы.

Цифра

- Новый чат
- Мои чаты
- Память
- Проекты
- Инструменты

УЛЬТРА

Обновление ИИ-помощника: быстрые ответы, память и поиск в интернете

Спросите Гигачат

Гига | Исследование | Рассуждение | Общаться голосом

Правила провоза багажа

Как распознать нарцисса?

План питания на неделю

Игроконструирование по методам Джанни Родари

1.САЛАТ - создание одного целого из нескольких ингредиентов (составляющих).

2.ПЕРЕВИРАНИЕ, так сказать, «игра наоборот» или «игра на новый лад».

3.ПЯТЫЙ ЭЛЕМЕНТ - введение в игру добавочного правила, нового элемента. Элементом может быть введенная роль, какое-либо новое условие - все, что угодно. При этом правила игры в целом остаются прежними, только для Пятого элемента придумывают добавочное правило.

4.БИНОМ ФАНТАЗИИ - этот способ позволяет придумать новую игру по двум ее составляющим, не имеющим, на первый взгляд, никакого отношения друг к другу. Это могут быть две роли, два предмета (средства игры), просто два слова. Какие возникают у вас ассоциации, когда вы слышите выражение типа «агрессивная



Время поиграть, да?
Но!



Оценка результативности

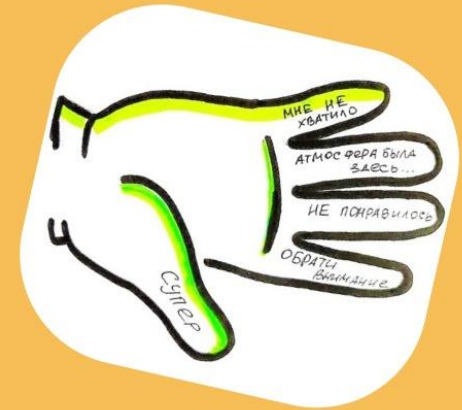


«РЫБЫ»

Из бумаги вырезаются рыбы разных размеров. Участники записывают на них свои соображения по двум вопросам:

- ✦ Рыбы, которые я поймал и *хочу оставить* в своей сети (идеи, выводы, открытия)
- ✦ Рыбы, которые я поймал и *хочу отпустить* (мысли, эмоции, стереотипы)

Фасилитатор сооружает сеть из веревок или другого материала. Каждый участник зачитывает свои карточки и либо складывает в сеть, либо отпускает в воду (пространство на полу около сети). Количество карточек на каждого участника не ограничено



«РУКА»

Каждый участник на листе бумаги рисует руку, пальцы которой символизируют его оценку:

- ✦ **Большой палец** - это было супер, мне понравилось!
- ✦ **Указательный палец** - на это надо обратить внимание
- ✦ **Средний палец** - это мне совсем не понравилось
- ✦ **Безымянный палец** - атмосфера здесь была...
- ✦ **Мизинец** - мне не хватило...



Оценка результативности



«ТОРТ»

На большом листе бумаги рисуется круг, поделенный на сектора. Кусочки подписываются (*содержание, атмосфера, продвижение по теме*).

Участники должны отметить по одной точке в каждом секторе в соответствии со своей оценкой.

Чем ближе к центру, тем позитивнее мнение.
Участники могут комментировать свою позицию, если это необходимо



«МОИ ПОКУПКИ»

Участники рисуют сумку или корзину, в которую они вписывают свои «покупки» – приобретённые за день или весь проект знания, эмоции, познания и так далее.

На другом листе участники пишут список «продуктов», которые они хотели бы приобрести в дальнейшем.



Оценка результативности

идея №2

Техника

«Моментальный опрос»

#ИСМО_методы обучения

- 1 Нарисуйте на доске или ватмане координатные оси.
- 2 Ученики ставят метки в соответствующем месте квадранта.
- 3 Проанализируйте распределение точек вместе с классом.

Вертикальная ось: было интересно

Горизонтальная ось: узнал(а)

Ученики должны уметь работать с осями координат.

идея №3

Техника

«Путешествие по островам»

#ИСМО_методы обучения

- 1 Нарисуйте на доске или ватмане контуры островов с названиями:
Остров Новых Знаний · Остров Радости
Остров Скуки · Остров Страх
- 2 Ученики размещают стикеры на тех островах, которые соответствуют их впечатлениям от урока.
- 3 По желанию можно попросить прокомментировать выбор.

Оставьте один или два острова без названия, чтобы ученики самостоятельно подписали их.

Оценка результативности



Коллаж впечатлений

Контактная информация



Тарасова Виктория Константиновна

заместитель директора по методической поддержке, образовательным программам и внедрению новых форм дополнительного образования

Сайт



Адрес: 454081, г. Челябинск, ул. Котина, д. 68

Телефон: 8 (351) 225-01-08

E-mail: ocdod@mail.ru

Сайт: рмц74.рф