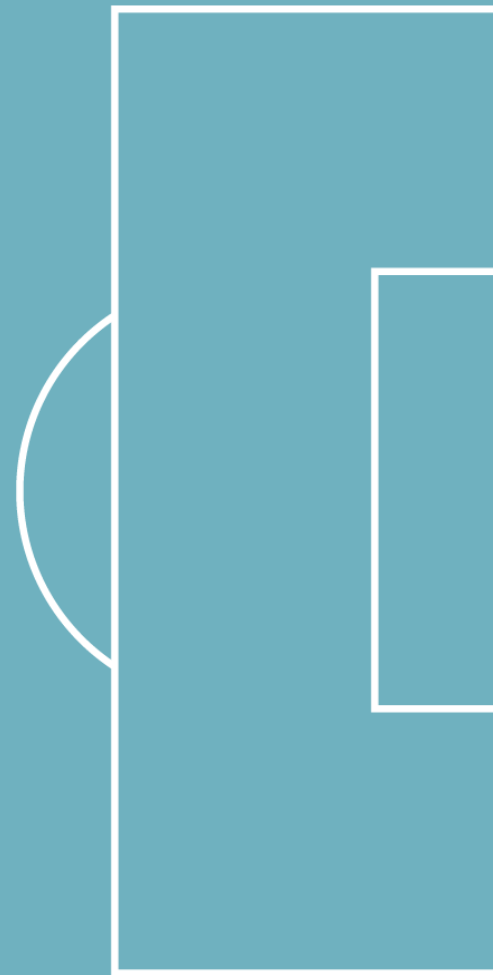




МОСКОВСКИЙ ЦЕНТР
ВОСПИТАТЕЛЬНЫХ
ПРАКТИК

ПРОЕКТ

**Музей как ресурс для
образовательных
инноваций.**



Основные сведения:

В рамках проекта преподаватели московских школ пройдут обучение основам геймификации учебного процесса, смогут применить полученные знания, разработав собственные программы, игры или планы уроков под руководством опытного эксперта путем интеграции музейной экспозиции в учебный процесс.

С целью стимулирования проектной деятельности педагогов будет проведен конкурс методических разработок с применением методов геймификации учебного процесса.

После успешного прохождения обучения слушатели получают сертификаты с указанием изученной темы. Победителям и призерам конкурса будут вручены памятные подарки и призы.

На примере внедрения образовательного геймифицированного чат-бота для учащихся преподаватели смогут апробировать принципы игрового моделирования учебного процесса на практике.

Сроки реализации: октябрь 2024 г. – январь 2025 г.

Цель проекта:

- Использовать методы геймификации для развития профессиональных компетенций педагогов.
- Разработать методический инструментарий для повышения мотивации и вовлечения учеников с помощью игровых инструментов.

Задачи проекта:

- Изучить познавательный потенциал музейной экспозиции в рамках общеобразовательной программы школ.
- Актуализировать музейное пространство как образовательный ресурс для педагогов и школьников г. Москвы.
- Повысить эффективность взаимодействия музейной экспозиции в качестве одного из инструментов процесса познания и воспитания на основании принципов и механиках игры.
- Активизировать познавательную деятельность учащихся для развития патриотических, гражданских, нравственных и других качеств личности.

Почему геймификация

Геймификация в образовании

Один из главных трендов в образовательном процессе. Такая практика повышает вовлеченность и мотивацию обучающихся, позволяет более эффективно усваивать материал.



На **28%**, согласно исследованиям, будет ежегодно расти уровень геймификации в образовании.



На **89%** можно повысить успеваемость благодаря игровым механикам.



Использование геймификации в обучении привело к повышению мотивации на **44%**.

По сути:

Задача геймификации как педагогического приема - «упаковывать» в игровую оболочку весь учебный план от отдельного занятия до целого раздела или тематического блока.

А также:

Геймификация это:

- применение игровых технологий в учебном процессе,
- использование игровых техник для решения неигровых задач,
- процесс использования игрового мышления и динамики игр для вовлечения аудитории и решения учебных и образовательных задач,
- развивающийся подход к повышению мотивации и вовлеченности учащихся в образовательный процесс.

Описание этапов реализации

1 этап Дистанционный вебинар по геймификации и игровому конструированию «Педагогическая игропластика и музейная педагогика»



Дата проведения: 8 ноября 2024 года

Время проведения: 15.00 – 17.00



Все зарегистрированные участники получат:

- - уведомления 6 и 7 ноября с напоминанием о вебинаре.
- - 8 ноября - сообщение на e-mail адрес со ссылкой на вебинарную комнату,
- - после окончания вебинара на e-mail адрес поступит электронный сертификат участника вебинара, запись вебинара и презентация в pdf формате.



Программа вебинара:

- Основные аспекты геймификации образовательного процесса.
- Конструирование образовательных игр – методика повышения эффективности педагогической и воспитательной работы. О целях и результатах методики.
- Знакомство с 10 приемами игрового конструирования,
- Урок – квест в музее, познание и воспитание через игру.
- Организационная информация:
 - анонс и программа очного семинара по геймификации и игровому конструированию,
 - информация о регистрации на семинар,
 - информация о получении сертификата об обучении.

Регистрация на вебинар

По QR-коду



По ссылке

<https://br-pedagog.ru/dinamo>

Описание этапов реализации

2 этап - Очный семинар по геймификации и игровому конструированию «Педагогическая игропластика и музейная педагогика»



Дата проведения: 26, 27 ноября 2024 года (2 дня)

Время проведения: 10.00 – 18.00



Место проведения: павильон Космос ВДНХ

О семинаре:

- 2 дня интенсивной работы по овладению эффективными игровыми методами и технологиями;
- 16 часов освоения основных инструментов и механизмов вовлечения школьников в обучающие игры.
- работа в группах, которые разработают и представят готовые проекты на основе игровых методик.



Результат обучения:

Освоение педагогами более 30 приемов игрового конструирования для создания ими авторских образовательных программ для школьников с использованием технологий геймификации.

Количество участников тренинга - до 200 участников.



Программа семинара:

1-й день

- 10.00-13.00 - Признаки и возможности игры. Игротехника и игровое конструирование. Принципы игрового конструирования. Метод оптимального соотношения формы и содержания.
- 13.00-14.00 - Перерыв.
- 14.00-18.00 - Метод ведущего атрибута.

2-й день

- 10.00-13.00 - Метод объединения разных форм. Метод инверсии. Метод повышения уровня сложности. Метод ограничения возможностей. Метод расширения функциональности игры.
- 13.00-14.00 - Перерыв.
- 14.00-18.00 - Методы «Бином фантазии», «Конструктор слов». Метод расшифровки многогранной метафоры.

Описание этапов реализации

3 этап - Профессиональный конкурс методических разработок урока и внеурочных занятий для работников образовательных организаций г. Москве



Дата проведения: декабрь 2024 года – январь 2025 года



Задачи Конкурса:

- способствовать повышению профессиональной компетентности педагогических работников в области разработки методических материалов,
- активизировать работу по обобщению и распространению эффективного опыта применения принципов геймификации учебного процесса в рамках уроков и внеурочных занятий,
- актуализировать музейное пространство как образовательный ресурс для педагогов и школьников г. Москвы,
- повысить эффективность взаимодействия музейной экспозиции в качестве одного из инструментов процесса познания на основании принципов и механики игры,
- систематизировать и транслировать лучшие воспитательные практики мотивации учащихся,
- актуализировать роль музейной экспозиции как центра патриотического воспитания.



О конкурсе:

- индивидуальное, так и коллективное участие;
- заочный формат участия (на этапе подачи заявок);
- количество конкурсных материалов не ограничено,
- участник не может стать победителем более чем в одной номинации.



Номинации:

- Методическая разработка учебного занятия\урока\воспитательного мероприятия.
- Методическая разработка настольной обучающей игры.
- Методическая разработка \сценарий обучающего квеста.



Участники Конкурса:

Педагоги, реализующие общеобразовательные программы в общеобразовательных учреждениях г. Москвы и другие специалисты образовательных организаций (педагоги - организаторы, психологи, методисты и др.) г. Москвы.

Описание этапов реализации

4 этап – Награждение победителей конкурса методических разработок.

5 этап – Разработка сборника методических материалов на основе конкурсных работ.

На основе лучших разработок участников конкурса будет создан электронный сборник методических материалов, который можно будет доступен для использования в работе всем участникам проекта.

6 Этап - Онлайн игра\чат-бот для школьников

Задачи :

- Стимулирование познавательной активности учащихся через игру и квестовые задания. Высокий процент вовлечения (на уровне 45-65%) позволяет сделать процесс освоения материала более быстрым и эффективным.
- Апробация инструментов геймификации, отработка образовательных задач с помощью игровых техник.

Организатор проекта

Музей «Динамо» — уникальный высокотехнологичный проект, в котором 100-летняя история спортивного Общества «Динамо» тесно переплетается с историей нашей страны. Музей посвящен людям, которые писали историю спорта. В экспозиции музея — уникальные экспонаты, интерактивные зоны, мультимедийные инсталляции, зеркало с искусственным интеллектом, - все, что актуально для детей и подростков.

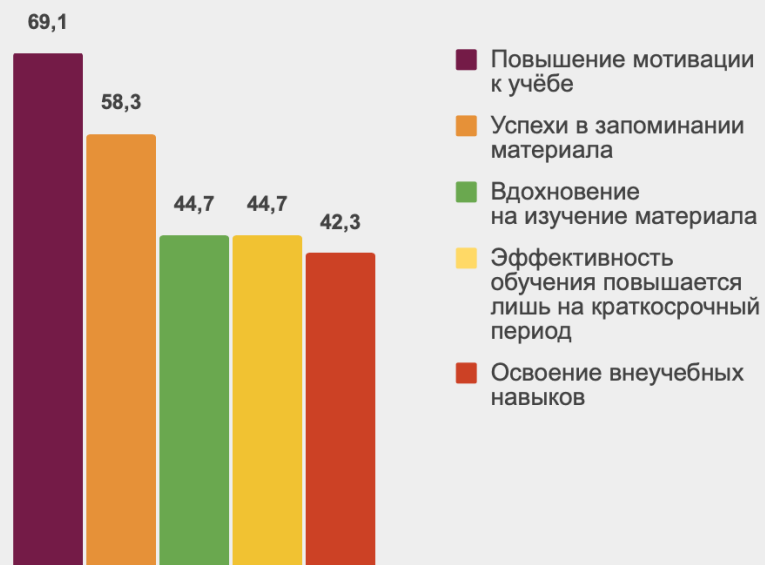
Цели музея:

- стать одним из амбассадоров интеграции музея в образовательное пространство школы,
- популяризировать достижения советского и российского спорта среди подрастающего поколения в инновационном образовательном формате,
- мотивировать детей и подростков заниматься спортом,
- стать одним из ведущих образовательных центров патриотического воспитания на основе ролевых моделей выдающихся спортивных лидеров страны.

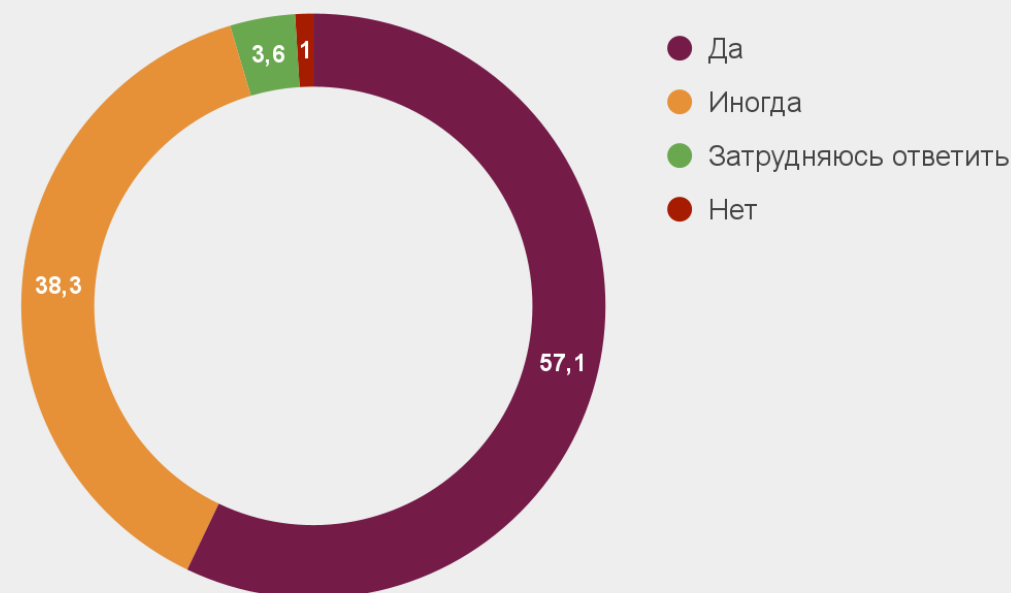


Педагоги о геймификации учебного процесса

Какие плюсы есть у геймификации?



Нужно ли использовать геймификацию в процессе обучения?



По мнению **97,4 %** опрошенных, применение игровых технологий — как в очном, так и онлайн-формате — помогает детям в учёбе.

В качестве главного преимущества геймификации педагоги назвали повышение мотивации — такой ответ дали **69,1 %**.

По итогам опроса Учи.ру, **95 %** педагогов считают, что геймификацию нужно использовать в обучении.



КУРАТОР ПРОЕКТА

Кирсанова Марина Сергеевна,
директор по развитию



+7 (903) 864-28-10



m.kirsanova@dynamomuseum.ru

