

Потерянные в сети

сл 1 Наше образовательное путешествие мы решили провести с учащимися 9-х классов.

сл 2. они особенные - это “Цифровые люди” или дети поколения Z, мотивированные, авторитарные, осведомленные, импульсивные,

сл 3 обладающие рядом особенностей:

доступность информации, о которой только мечтать могли предыдущие поколения, лишили их необходимости помнить и знать многие вещи.

ЗАТО поколение Z без лишних проблем анализирует значительное количество информации и молниеносно находит необходимые ответы.

сл 4. Представители поколения Z не понимают, зачем работать строго по расписанию а не тогда, когда есть силы и вдохновение.

и оно, поколение Z не приучено выполнять что-то заранее, ДО установленного времени.

сл 5 Отношения воспринимаются, как приятельские, беспечно, они не признают иерархию и не станут

подчиняться просто потому, что этот человек руководитель.

Благодаря активному использованию социальных сетей эта генерация всегда в курсе последних событий – в сфере моды, киноиндустрии, современных технологий и разработок, политической ситуации.

сл 6. Жить только сегодня и сейчас – вот принцип Z. Как только представитель данной генерации потеряет интерес к работе, он без сожаления покинет даже самый успешный и выгодный проект.

сл 7. Стоит учитывать, что поколение Z ходит в школу не ради престижа, а для выполнения увлекательного задания. Если вы сможете заинтересовать его, то получите энтузиаста, способного трудиться бесконечно.

сл 8. мы учли особенности учащихся, опирались на современные образовательные технологии, тем более, что использовать их (эдьютеймент, геймефикация, веб-квест) можно в разных предметах, и разных уровнях обучения, т.к. в их рамках легко осветить любую тему.

Они подбираются как метапредметные, т.к. направлены на

расширение диапазона творческой деятельности учащихся по отношению к информации. Кроме того, они предполагают ценностно-смысловую ориентацию учащихся в социальных ролях и межличностных отношениях, формирование универсальных учебных действий.

сл 9. для своих 9-ти классников мы выбрали направление игровых технологий

сл 10 *Эдьютейнмент* – особый тип обучения, который основывается на развлечении и формировании первичного интереса к предмету с получением удовольствия от процесса обучения и стойким интересом к процессу.

сл. 11 с этой целью по теме “Коммуникационные технологии” нами разработано виртуальное образовательное путешествие.

сл 12 На огромных просторах интернета потерялся друг Интернешки - Митястик. Интернешка обращается к ребятам с просьбой помочь найти своего друга.

сл 13-28

На каждом этапе команды получают обрывки фразы, сложив которую они узнают где находится Митястик.

В начале путешествия страницы сайта будут скрыты, чтобы поддерживать интерес и сохранять интригу. В процессе прохождения этапов, участники будут получать ссылки на страницы сайта, постепенно все страницы откроются и появятся в навигации сайта.

сл 29 на заключительном этапе путешествия мы обратились к знаменитой Пирамиде Блума: знание, понимание и применение было охвачено на предыдущих этапах.

сл 30 анализ, синтез, оценку в соответствии с ФГОС мы предложили учащимся в виде творческих заданий, способствующих развитию высокого уровня мышления с обязательными критериями взаимооценки, затронув очень важные темы безопасности детей в сети Интернет и развития визуального интеллекта.

ВЫВОД

сл 38 Анализируя полученные результаты, важно отметить, что Успех в проведении образовательного путешествия зависит от продуманности плана, от умения и находчивости руководителя путешествия.

Эдьютеймент легко встроиться в повседневные педагогические технологии на уроках любой дисциплины. поможет вам в профессиональной деятельности.