

## Вебинар-практикум

### «Организация и проведение интеллектуальных сетевых игр»

Дата проведения: 06.04.2021

Ведущая: Верещагина Е.В.

Добрый день! Уважаемые коллеги приветствуем Вас на вебинаре "Организация и проведение интеллектуальной сетевой игры"

Молодыми педагогами школы был разработан проект проведения сетевой игры.

Цифровая среда все больше и больше проникает в культурную и производственную среду человека. Это обстоятельство заставило нас задуматься о том, как цифровизация будет менять систему образования, какие образовательные форматы в сети могут способствовать формированию новых образовательных результатов обучающихся и новых профессиональных (в том числе и цифровых) компетенций педагогов, продуктивной образовательной деятельности, может ли цифра сохранять живую коммуникацию участников и обеспечивать полноценную обратную связь.

Мы решили провести - сетевую игру.

Это новый формат, который только входит в образовательную практику и который можно использовать для формирования функциональной грамотности обучающихся.

В игре принимали участие обучающиеся 7-9 классы, по 2 человека в команде из каждого класса.

Мы закладывали 2 часа на проведение игры

### Организация сетевой игры

Этапы:

1. Создание команды учителей- единомышленников , которые хорошо владеют цифровыми технологиями
2. Проектирование замысла, необходимо определить контекст сетевой игры: бытовой, бизнес, фантастический, сказочный, исторический и т.д.

\* Важно задать игровой сюжет, который будет объединять участников и удерживать их интерес, мотивацию в ходе всей игры.

Мы в своей игре выбрали **бизнес** контекст, предложили детям устроиться в корпорацию, и они были выбраны, как лучшие конкурсанты на стажировку в кибер компанию и для того, чтобы их приняли на работу они должны были пройти наши испытания.

2. Разработка заданий

3. Выбор цифровых инструментов:

- виртуальные комнаты
- социальные сети

- инструменты для текстовой, видео – и аудиокоммуникации
- инструменты для совместной работы с файлами, базами данных
- видеохостинги
- конструкторы веб-сайтов и информационные веб – страницы (веб-сайты) сетевых событий
- электронная почта, мессенджеры

\* Выбор цифровых инструментов для сетевого образовательного события - свободный и зависит от возникающих в процессе деятельности задач, доступности инструментов для участников для организаторов данного события.

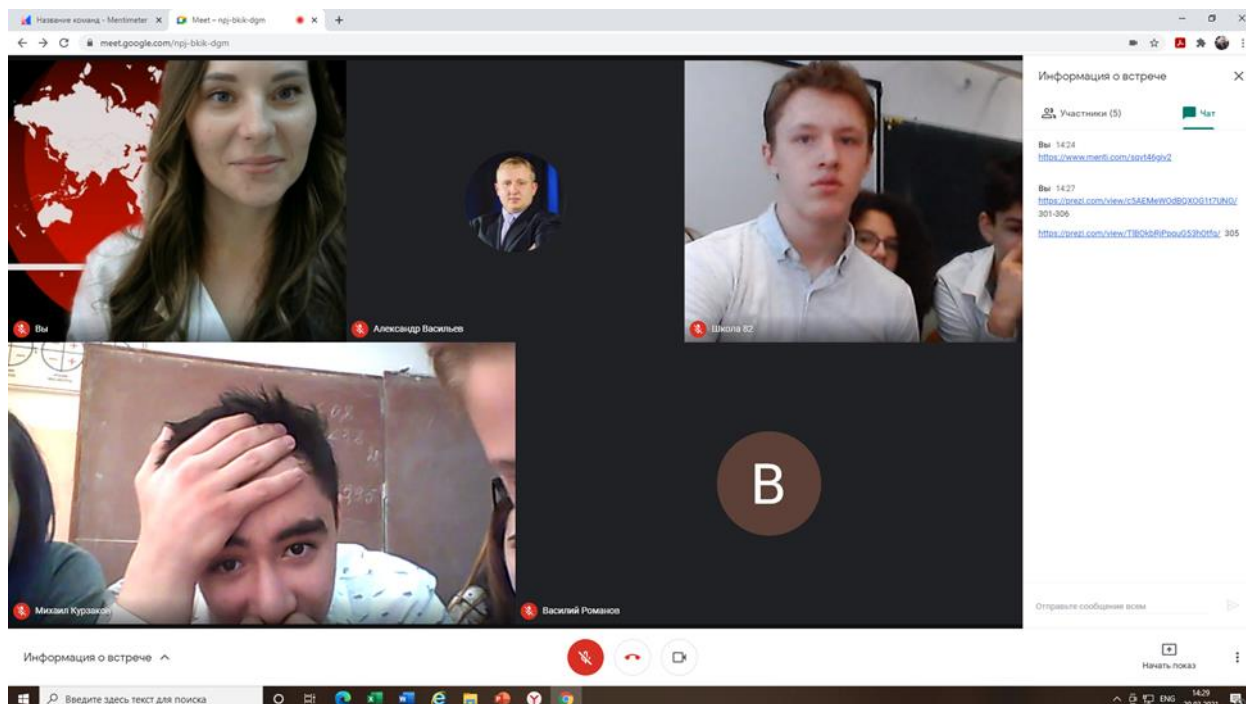
Пример наш: для апробации нашего события Мы выбрали Google meet, у нас было 4 кабинета

3 кабинета для участников и один для экспертов. В каждом кабинете был компьютер с выходом в интернет, камера, микрофон. Камеры были настроены так, чтобы было видно детей. Использовали mintemetr для предоставления команд, группа в viber для тьютор, организаторов и экспертов, в prize.com для создания маршрутного листа

За каждым кабинетом и командой был закреплен тьютор

Назначен ведущий- администратор, руководил всем процессом игры.

1. Все кабинеты подготовлены, на рабочей стол компьютера, был скинут файл с инструкцией, как подключиться. Тьютором в группе viber была отправлена команда, что в 14.10 ребята подключаться, открывали файл и подключались к Google meet



2. Когда все команды подключились, ведущим был раскрыт замысел игры и что им необходимо сделать для достижения поставленной цели.

3. Для того, чтобы понимать, где какая команда в mintemetr по ссылке <https://www.menti.com/sqvt46giv2> должны были пройти и при демонстрации экрана они могли видеть, как команды назывались и в каком кабинете они находятся.

Сейчас в чат вам отправлена ссылка, по которой вы можете пройти и написать, как вас зовут или представитель какой организации вы являетесь  
<https://www.menti.com/sqvt46giv2>

кто участвовал в учителе года, тот мог видеть уже данный инструмент в использовании, после того как участники записали свои команды, для каждой команды был отправлен свой маршрутный лист

Маршрутные листы были созданы в предиком и в чате вы сейчас можете наблюдать ссылку на один из маршрутных листов.

<https://prezi.com/view/c5AEMeWObQXOG1t7UNO/> , в данном маршрутном листе мы видим задания, которые ребята должны были выполнить.

4. Выполненные задания команда направляла экспертам

5. Эксперты отправляли администратору баллы команды. И в конце игры администратор заносила в mintemetr результат и участники видели свои результаты.

5. Но так как данная игра была только апробацией, мы увидели, что необходимо не просто дать ребята пройти задания как квест, а получить продукт = результат (то есть все задания должны следовать задуманному контексту игры и обобщены одной темой и как итог ребята делают один общий вывод или делают информационную карту)

**Результат:** В сетевой образовательной игре ученикам предоставляется возможность объединяться в группы для решения одной учебной задачи, работать в команде, которая находится в одной или разных точках, знакомиться с разными форматами работы. Необходимо было организовать свою деятельность не только в соревновании, но и в сотрудничестве с другими учащимися. И это действие непривычно. Сетевые образовательные игры обеспечивают расширение пространства социальной реализации учащихся.

Для учителей возникает потребность в создании и комплектации специально разработанных учебно-методических материалов в специальный набор (кейс)