



МЫ ИЗ

Геймификация в школьной подготовке технологических лидеров. Марафон проектов как игра.

Описание и Идея проекта.

Делай проекты



в реальной жизни

01

06

РАЗВИВАЕМ
САМОСТОЯТЕЛЬНОСТЬ!

ИНИЦИАТИВНОСТЬ!

ОРГАНИЗАТОРСКИЕ
СПОСОБНОСТИ!

КРЕАТИВНОСТЬ!

02

05

03

04

Набирай очки



В ИГРЕ!

• Проблема.

Формирование
в современной школе условий
для самоопределения

ШКОЛЬНИКОВ:

Как выбрать

профессию?

1. В современной школе учащиеся затрудняются в выборе профессии.
2. Не имеют достаточного представления о спектре профессий будущего.

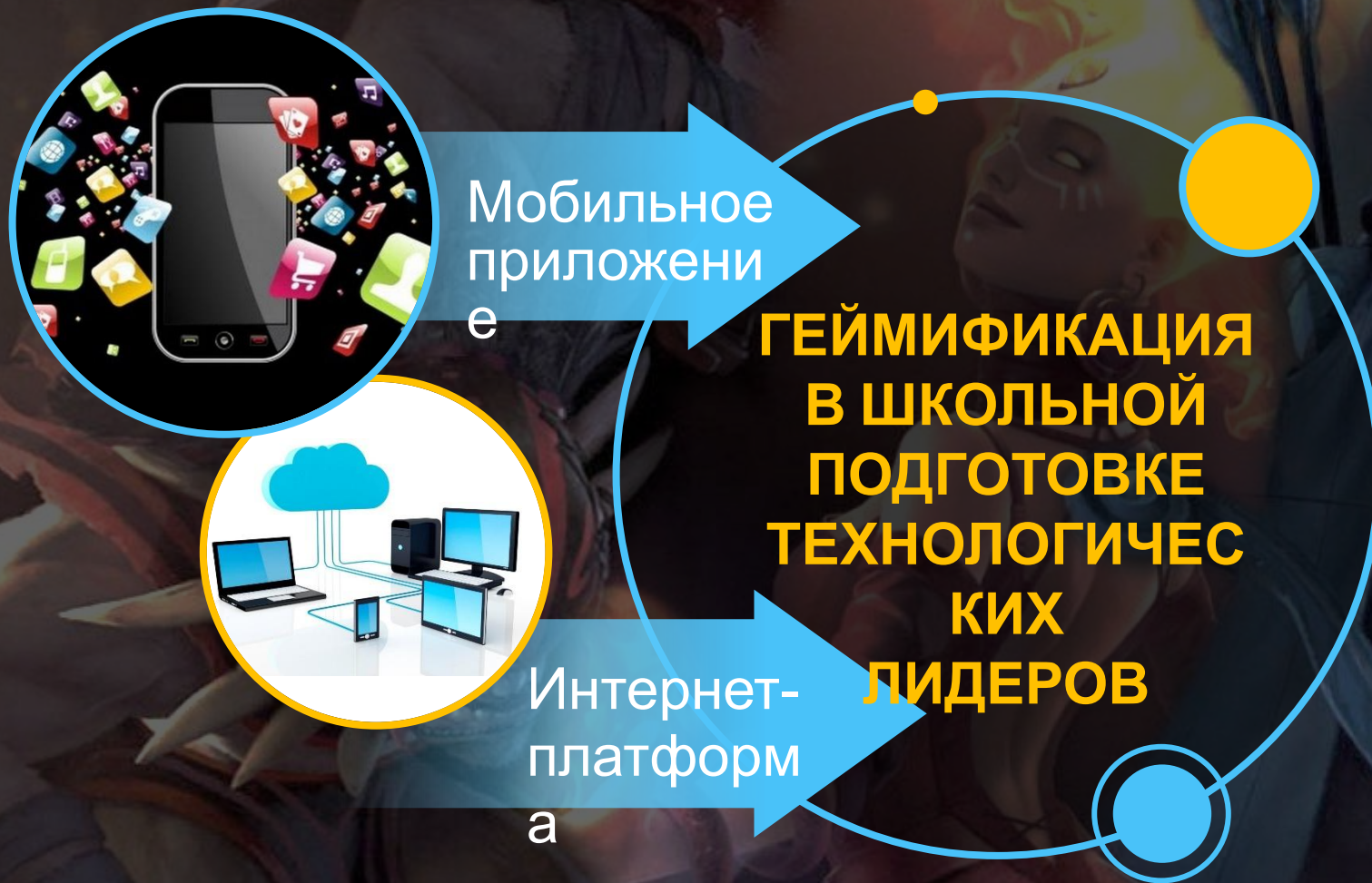
Как мне стать самим собой?

1. Деятельность современной школы ограничена лишь образовательной целью.
2. Мало возможности проявить свои таланты во внеурочное время в стенах своей школы.
3. С трудом могут охарактеризовать свои сильные и слабые стороны, способности и интересы.

Школа сегодня:

- Не в полной мере созданы условия, способствующие более успешной социализации учащихся.
- Не в полной мере применяются способы формирования и развития личностного, межличностного и профессионального самоопределения.
- Общение в школе ограничивается развлечениями на переменах, игрой в гаджеты и обсуждением домашних заданий.

Решение проблемы.



- Наш проект позволит через игру, в которую играет вся школа и соревнуется с другими школами, вовлечь учащихся разных классов, учителей, родителей в учебно-воспитательный процесс.

**В РАМКАХ ПРОЕКТА
РАЗРАБОТАН СЦЕНАРИЙ И
ПРАВИЛА РОЛЕВОЙ ИГРЫ, В
КОТОРОЙ КАЖДЫЙ УЧЕНИК,
УЧИТЕЛЬ И РОДИТЕЛЬ
МОЖЕТ ВЫБРАТЬ СЕБЕ
ИГРОВОГО ПЕРСОНАЖА И
СУПЕРСПОСОБНОСТИ,
ПОСТАВИТЬ ИГРОВУЮ ЦЕЛЬ
И ВЫБРАТЬ СТРАТЕГИЮ ЕЕ
ДОСТИЖЕНИЯ.**

Карта проекта.

ПРОФОРИЕНТИРОВАНИЕ

Как выбрать профессию?

октябрь

Б

ЦИФРОВОЙ ПРОРЫВ -2019
УЧАСТИЕ КОМАНДЫ

Родительский проект

- > Соревнование республиканского уровня
- > Знакомство с профессией

октябрь

Б

ИНТЕРАКТИВНЫЙ УРОК
ИНФОРМАТИКИ

Виктор Беляков, 7в

- > Соревнование
- > Знакомство с профессией

октябрь

Б

ШКОЛЬНИК-ПРОГРАММИСТ

Дмитрий Полосин, 7в

- > Знакомство с профессией младших школьников
- > Геймификация урока

ноябрь

LETTER FOR IDOL

Булат Зарипов, 7в

- > Творческий конкурс
- > Знакомство с профессией

ноябрь

ПОСЕЩЕНИЕ ООО
«ТРАНСНЕФТЬ –
СИНТЕЗ»

Родительский проект

- > Экскурсия
- > Знакомство с профессией

СОЦИАЛИЗАЦИЯ

Как мне стать самим собой?

октябрь

Б

НЕОБЫЧНЫЙ УРОК
ОКРУЖАЮЩИЙ МИР

Амир Рисаев, 7в

- > Геймификация урока
- Наставничество
- > Знакомство с младшими классами

октябрь

Б

ТУРНИР ПО ФУТБОЛУ

Расим Хузин, 7в

- > Командообразование в классе
- > Знакомство с командами классов других параллелей

октябрь

Б

СВЯЗь ПОКОЛЕНИЙ

Самир Шигапов, 7в

- > Командообразование
- > Наставничество
- > Вовлечение бабушек

ноябрь

ХАКАТОН ИДЕЙ

Родительский проект

- > Знакомство родителей разных классов
- > Установление неформального контакта с учителями школы

Тест

Персонаж

План

Прокачка

- Профориентационное тестирование. Планируется использовать технологию нейропрофилирования: **PERSONA** (<https://personahuman.ru/>) Имеется договоренность с разработчиками об использовании методики в проекте.
- Выбор направления.
- Карта- движения
- Оценки (за профильные оценки – больше баллов)
- Школьные мероприятия
- Внешкольная деятельность
- Привлечение партнеров
- Рекомендательные сервисы на повышение успеваемости

Вождь

Организаторы

1 уровень

2 уровень

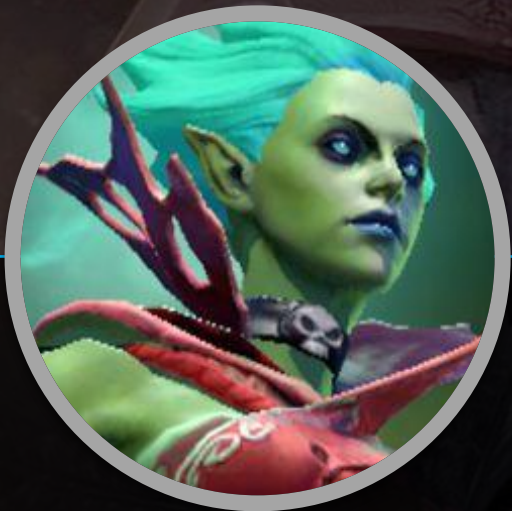
3 уровень

Выбор др. персонажа

Элита

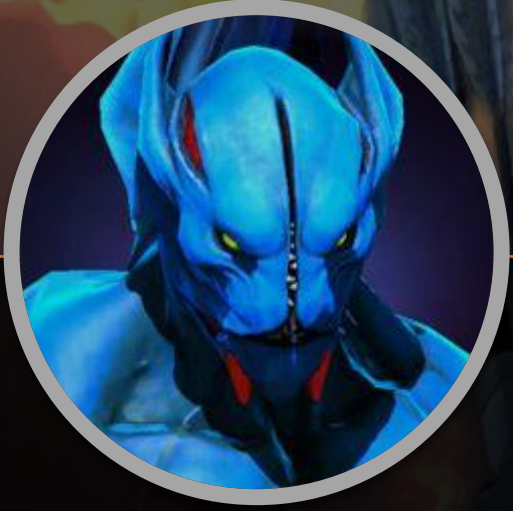
В зависимости от выбора нового персонажа, сохраняются 30 % достижений от предыдущего персонажа

Итоговая таблица и рейтинги.



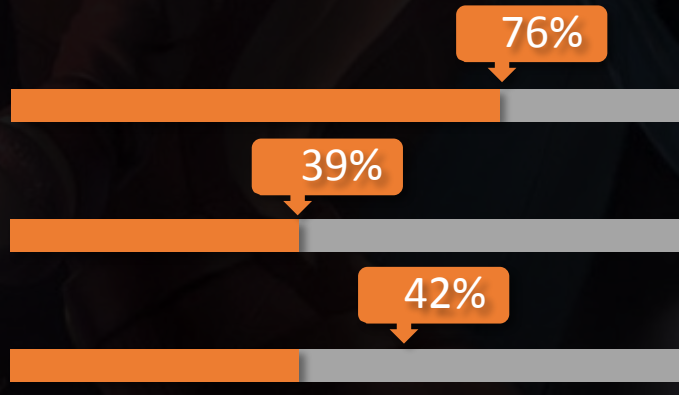
Ольга Музова

Тележурналист,
Эстрадная исполнительница



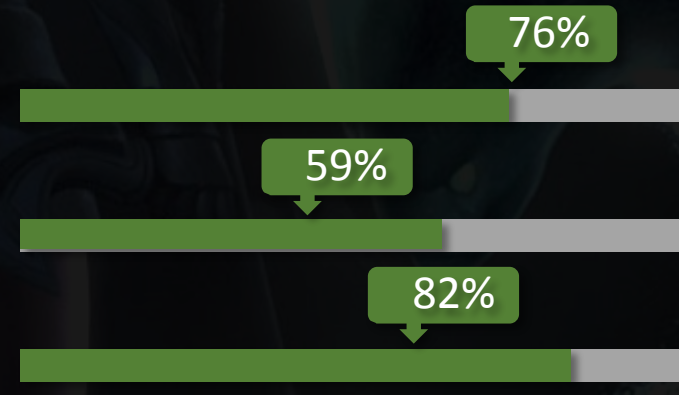
Иксштейн

Программист, Инженер,
Изобретатель, Ученый



Илон Таск

Предприниматель,
Технологический лидер



Структура.



01

1 уровень

- 2 игровых урока
- 1 родительский
- 1 командный
- Не менее 1000 очков за успеваемость



02

2 уровень

- 1 игровой урок
- 1 исследовательский проект
- 1 командный
- Средний балл команды за успеваемость не менее 1000 очков



03

3 уровень

- 1 командный проект
- 1 внешкольный с привлечением партнеров
- Средний балл команды за успеваемость не менее 1000 очков
- Сертификат участника республиканских конкурсов/олимпиады/соревнований



НАГРАЖДЕНИЕ

По итогам игры состоится праздничная вечеринка для участников игры

Эффект для участников проекта.



МЫ ВОВЛЕКАЕМ УЧЕНИКОВ НАШЕЙ ШКОЛЫ:

- Стать**
Участником!
Учимся договариваться
Учимся слушать других
Учимся объяснять свои идеи
- Действовать**
Самостоятельно!
Сами собираем команду
Сами делаем
Сами награждаем
- Учиться и**
Достигать!
Ошибаемся и учимся
Достигаем и побеждаем!

НАШ ПРОГНОЗ -
ГЛОБАЛЬНОЕ ПОТЕПЛЕНИЕ СОЦИАЛЬНОГО
КЛИМАТА!

МЫ ИЗ



КОМАНДА

Мы из будущего.

ПРОФОРИЕНТИРОВАНИЕ

ПРОБЛЕМ

A

01

Как выбрать профессию, если ты никогда никем не работал.



Булат Зарипов
Маркетинг проекта

отвечает за привлечение внешних консультантов в области геймификации.

исследует российский и мировой в области геймификации обучения

описывает игровые объекты, прописывает их характеристики

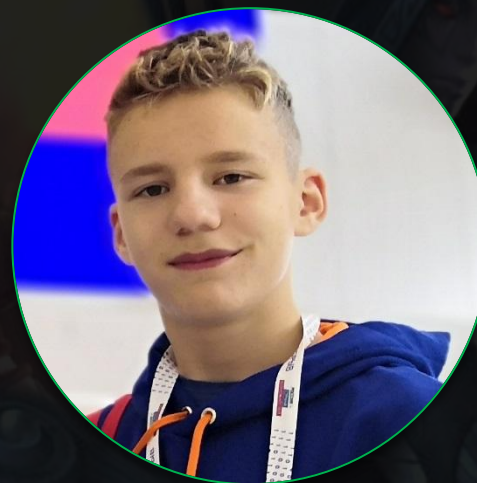


Дмитрий Полосин
Администрирование проекта

сбор и актуализация игровых баллов игроков в процессе игры.

отвечает за подбор учебных заданий

взаимодействует с преподавателями, обсуждает инструменты поощрения за работу на уроках



Виктор Беляков
Креативная разработка проекта

вовлекает учащихся, придумывает легенду игры

отвечает за наполнение игры проектами в области профориентирования.

организует встречи с представителями различных профессий

КОМАНДА

Мы из будущего. СОЦИАЛИЗАЦИЯ

ПРОБЛЕМ

02

Как найти себя в коллективе 2000 человек, если я ничего о них не знаю, и они не знают ничего обо мне.?



Расим Хузин

Эксперт спортивного блока проекта

Ответственный за реализацию социальных, спортивных мероприятий

Эксперт спортивного блока проекта

Начисление баллов командам и индивидуальным игрокам



Амир Рисаев

Аналитика проекта

Выбор и адаптация игровых механик

Учет игровых баллов в школьной среде

Анализ динамики показателей успеваемости учащихся



Самир Шигапов

Продвижение проекта

Разработка рекламных модулей для продвижения проекта

Распространение фотографий и видео с мероприятий проекта среди школьников

Ведение новостной ленты проекта в игровом чате

Целевая аудитория.



Ученики
6-10 классов

НЕОБЫЧНЫЙ УРОК «ОКРУЖАЮЩИЙ МИР»



УЧЕНИКИ ЗНАКОМЯТСЯ С ПРОФЕССИЯМИ:

экономист

социолог

инженер транспорта

историк

биолог

геолог и геофизик

Дети узнают об известных городах и их достопримечательностях через игровое приложение.

Научатся методу мышления, следствием которого является логический вывод.

ПЛАН ПРОЕКТА:

Запуск игры в Google Earth

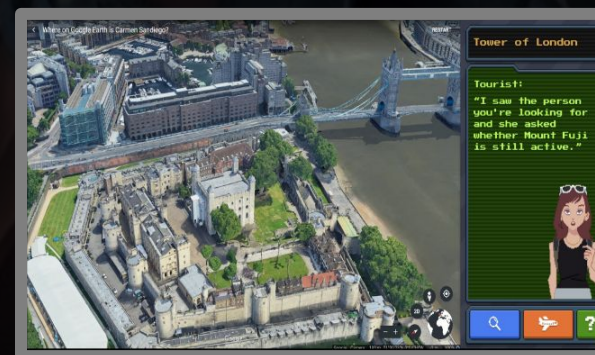
<https://www.google.com/intl/ru/earth/>

Объяснение условий и правил игры

Проведение игры

Начисление баллов за правильные ответы

Проект Амира
Рисаева



ПРОЕКТ ШКОЛЬНИК - ПРОГРАММИСТ



Проект Дмитрия Полосина

PROGKIDS

Суть

мероприятия

Участники знакомятся с языками программирования «Scratch» и «Python». При этом играют в Minecraft.

Цель

мероприятия

Научить детей азам программирования через игру майнкрафт.



Задание

Построить дом командой через scratch за 20 минут.

Критерии оценки

1. внутренний декор от 1-15
2. внешний вид дома от 1-15
3. командная работа от 1-20



Первое
проходит среди
мероприятие
1-ых классов.
В 15:00 03.10.2019.



Второе
проходит среди
мероприятие
4-ых классов.
В 15:00 04.10.2019.