



Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
Центр дополнительного образования
Усть-Кутского муниципального образования

Перспективные методы и технологии обучения в системе дополнительного образования УКМО на примере игровой технологии

Блокнот идей и методик (практикум для педагогов)

ФИО педагогов дополнительного образования

Три факта о коллеге:

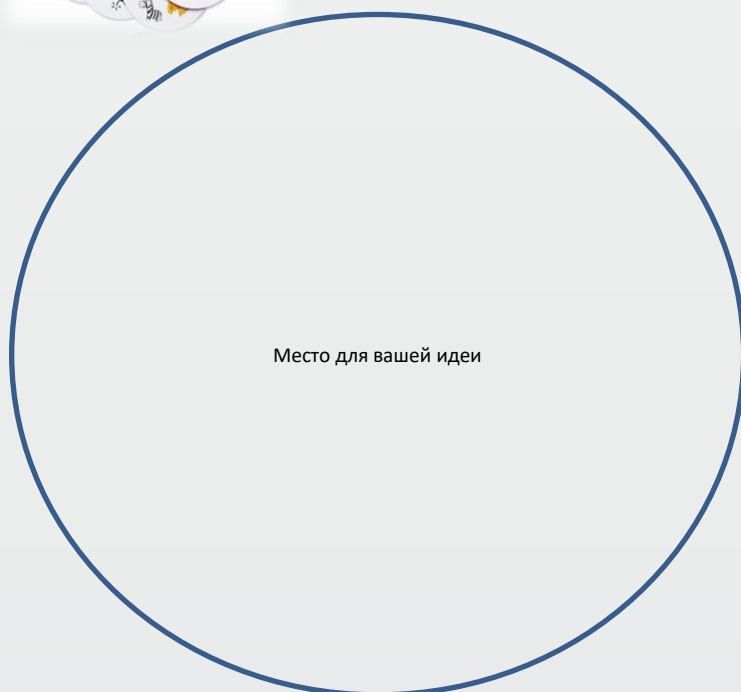
Место для
картинки -
карточки

Нетворкинг - это процесс выстраивания сети полезных знакомств и контактов на тематических встречах или мероприятиях с целью профессионального развития.



Доббль на занятии _____ направленности

Цель игры - _____



Место для вашей идеи

Для чего?

«Доббль» (или «Dobble») — это настольная игра, в которой игроки ищут совпадения между карточками.

Каждая карточка содержит несколько изображений, и на любой паре карточек всегда есть одно и то же изображение. Задача игроков — как можно быстрее найти это совпадение и назвать его. Игра развивает внимание, реакцию и скорость мышления.



Ваши инсайты после изучения тем

ы

Три главные идеи, которые
возьмете в работу

Три главные идеи, которые
возьмете в работу

Три главные идеи, которые
возьмете в работу

«**Инсайт**» — калька английского слова insight, которое переводится как «понимание сути» или «неожиданная догадка».

Инструменты
геймификации, которые
вы освоили



Сфера применения

Алгоритм использования

Геймификация в дополнительном образовании — это технология приспособления игровых методов к неигровым процессам и событиям для большей вовлечённости обучающихся в процесс обучения.



Рефлексия «Ладонка»

Нарисуйте справа свою ладонь.
Каждый палец-позиция, по которой
надо высказать свое мнение.

Большой – для меня было важным и
интересным _____

Указательный - по этому вопросу
_____ я получил
конкретную информацию.

Средний. Мне было трудно
_____ неинтересно

Безымянный – моя оценка
психологической атмосферы

Мизинец – этим вопросом я
заинтересовался
