

Плешивых **Ирина Павловна**
методист по воспитательной работе

89223044479
rsn.ip@mail.ru

ЭДЬЮТЕЙНМЕНТ КАК НОВАЯ ИГРОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ В ОБУЧЕНИИ



*Парадокс образования в том,
что люди прошлого должны
воспитать людей будущего.*


Современных детей западные социологи называют
digital natives – цифровые уроженцы, пионеры
цифрового мира.

«edutainment»

=

education (образование) + entertainment (развлечение)

Эдьютейнмент - это не что иное, как образование и воспитание через игру или с элементами развлечения, то есть это явление, суть которого в том, что обучение должно быть интересным, развлекательным.



➤ В широком смысле **эдьютейнмент** – это любое знание, которое завернуто в «яркую обертку», а усваивается быстрее, легче, лучше.

➤ В узком смысле этого слова именно **эдьютейнмент** становится, чуть ли не единственным способом привлечь детей и молодёжь к изучению науки.

Неважно, во что упаковывать эти знания – научные парки, интернет-сайты, мультфильмы.

Важна суть – рассказ о науке на понятном и интересном языке.

Учёба в удовольствие

Цель эдьютейнмента – повысить мотивацию к учебе, сделать процесс усвоения знаний более увлекательным, разнообразным, доступным.

➔ Шаг 1. Внедряем мультимедиа в обучение.



Шаг 2. Интерактив: погружаем учащихся в материал.



Шаг 3. Ролевые игры: знания в награду.



Любые игры рано или поздно «приедаются».

Развлекательные компоненты в обучении, наверное, тоже могут наскучить?

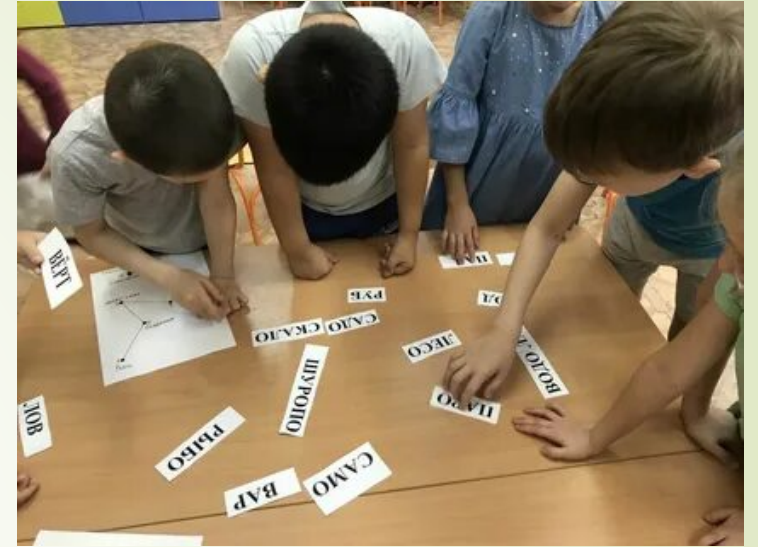
- Развлекательные и игровые элементы в программах размещают, как правило, волнами: в начале обучения есть сильный игровой компонент, потом он чуть ослабевает, затем снова появляется — и так до тех пор, пока не будет достигнута итоговая образовательная цель.



Эдьютейнмент подходит только для ознакомления с темой или для глубокого изучения тоже?

- **Школьное образование.** Невозможно разрабатывать все образовательные программы в концепции эдьютейнмента — это требует очень много времени и сил. Но можно добавлять элементы эдьютейнмента в конкретные уроки.
- **Дополнительное образование.** Глубина самой эдьютейнмент-программы зависит от её длительности, целевой аудитории, образовательной задачи и количества ресурсов. Если есть такой запрос и ресурсов хватает, то можно и большую глубокую обучающую программу полностью сделать в формате эдьютейнмента.

Квест-игра
Веб-квесты
Челленджи



#исторические_личности #9класс #интересныефакты #клеопатра

by drawcupcakes

Челлендж Исторических личностей

1. Клеопатра
2. Цезаре Борджиа
3. Мэрилин Монро
4. Донасьен Альфонс Франсуа де Сад
5. Мария Склодовская-Кюри
6. Пётр I Алексеевич
7. Джейн Остин
8. Владимир Ильич Ульянов
9. Габриэль Бонёр Шанель
10. Адольф Гитлер
11. Княгиня Ольга
12. Майкл Джозеф Джексон
13. Амалия Евгения Елизавета Баварская
14. Чарльз Спенсер (Чарли) Чаплин
15. Анна-Виктория Герман-Тухольская
16. Альберт Эйнштейн
17. Жанна д'Арк
18. Леонардо ди сер Пьеро да Винчи
19. Хюррем Хасеки Султан
20. Никола Тесла
21. Екатерина I
22. Вольфганг Амадей Моцарт
23. Айседора Дункан
24. Иван IV Васильевич
25. Мария-Антуанетта
26. Аристотель
27. Анна Иоанновна
28. Лев Николаевич Толстой
29. Анастасия Николаевна (Романова)
30. Рюрик

В любой игре есть приз



«АНТИДВОЙКА»

Вручается _____.

Дает право:

**На невыставление одной
двойки в журнал**

*(не распространяется на итоговые, контрольные,
четвертные и годовые)*

Подпись учителя _____.

Срок действия сертификата до _____.



file-shop.ru



Подарочный сертификат

Вручается _____.

Дает право на:

повышение оценки на один балл

(не распространяется на итоговые, контрольные, четвертные и годовые)

Подпись учителя _____.

Срок действия сертификата до _____.



file-shop.ru



Игра «Телеграммы»



С егодня

Т ихо

И дет

Х орёк

Ученики выбирают слово, на каждую букву которого нужно придумать часть телеграммы. Первая буква станет началом первого слова, вторая — второго и т. д.

Еще один виток игры — добавление жанров. Нужно написать не одну, а несколько телеграмм из одного и того же слова — деловую, поздравительную, романтическую (о типах сообщений договариваются заранее). Телеграммы зачитываются вслух, а затем выбирается следующее слово.

Игра-конкурс «Лицедейи»

- ▶ Каждый участник по очереди вытаскивает карточку с заданиями-фразеологизмами. Задача: при помощи пантомимы изобразить написанное на карточке, а остальные участники – угадать показанный фразеологизм.

