

ПРОТОКОЛ

заседания форсайт-центра «Современная школа: Информатика и ИКТ»
по теме «Цифровые технологии в преподавании информатики. Образовательные
квесты. Trello. Геймификация образования»

от 22.01.2021

№4

Место проведения: платформа ВКС МАУ города Нижневартовска «ЦРО»
(<http://metro.edu-nv.ru/b/3gv-ahr-v9w>)

Присутствовали (общее количество участников заседания): 13 человек.

Председатель: Платицына М.Г., заместитель директора по методической работе, МБОУ «СШ №14».

Секретарь: Плаксина М.Е., учитель информатики, МБОУ «СШ №14».

Категория участников:

учителя информатики – 12 человек;
преподаватель ФГБОУ ВО НВГУ – 1 человек.

ПОВЕСТКА ДНЯ:

1. Цифровые технологии в преподавании информатики. Сервис Trello для планирования работы.
2. Образовательные квесты.
3. Геймификация образования.

СЛУШАЛИ:

1. Борович Полину Сергеевну, учителя информатики, МБОУ «СШ №14», которая обобщила опыт по использованию цифровых технологий в процессе преподавания информатики, обозначила достоинства и недостатки применения цифровых технологий, представила банк сервисов для учителя информатики. Привела пример организации работы с обучающимися с использованием сервиса для планирования Trello.

2. Бутко Елену Юрьевну, старшего преподавателя кафедры физико-математического образования, ФГБОУ ВО НВГУ, которая рассмотрела основные содержательные аспекты технологии образовательных квестов (определения, виды и структуру, организационные особенности создания и проведения квестов). Отдельно остановилась на вопросе использования сервисов Web 2.0. при создании квестов. Участникам заседания был предложен обзор платформ для создания квестов и проведен их сравнительный анализ, продемонстрированы примеры квестов, рассмотрен алгоритм создания квеста при помощи сайтов Google.

3. Хоботову Антонида Владимировну, учителя информатики МБОУ «СШ №14», которая познакомила слушателей с основными особенностями геймификации, привела примеры ее использования в среде разновозрастных школьников. Сделала обзор приложения для обучения программированию SoloLearn. В приложении есть уроки по теории и практике; чемпионаты, где игроки друг с другом соревнуются в

написании лучшего кода; социальная площадка, где можно показывать свою работу, получать отклик, создавать проекты вместе с другими пользователями.

РЕШИЛИ:

1. Рекомендовать к использованию представленный опыт:

- «Цифровые технологии в преподавании информатики. Сервис Trello для планирования работы» (Борович Полина Сергеевна, учитель информатики, МБОУ «СШ №14»);
- «Образовательные квесты» (Бутко Елена Юрьевна, старший преподаватель кафедры физико-математического образования, ФГБОУ ВО ВНГУ);
- «Геймификация образования» (Хоботова Антонида Владимировна, учитель информатики, МБОУ «СШ №14»).

ГОЛОСОВАЛИ:

за – 13;

против – 0;

воздержались – 0.

Председатель

Секретарь



М.Г. Платицына

М.Е. Плаксина