

МАОУ ДО ДЮЦ «Звёздочка» г. Томска

Региональный дистанционный конкурс методических разработок,
направленных на развитие технического творчества и инженерного
мышления

«ПРОЕКТИРУЕМ БУДУЩЕЕ»

Номинация: методические рекомендации

**СОЗДАНИЕ МЕРОПРИЯТИЯ/
ТЕМАТИЧЕСКОГО ЗАНЯТИЯ НА ПЛАТФОРМЕ
«LEARNIS»**

Автор: Варкентин Юлия Андреевна,
педагог дополнительного образования

Томск, 2021

Аннотация

В данной работе рассмотрена платформа «Learnis»: интерфейс, возможности, требования, пример создания квеста «Выберись из комнаты» на платформе «Learnis», пример формы проведения квеста в заочной форме. Рекомендации будут полезны для педагогов дополнительного образования и учителей. Платформа может быть использована для детей дошкольного и школьного возраста, в зависимости от выбора ресурса. В данной разработке рассмотрена организация формы работы для обучающихся 5 – 11 класса, имеющих опыт обучения в заочной форме.

Введение

Цель:

Познакомить читателя с платформой «Learnis» [3].

Задачи:

- обзор интерфейса и требования к пользованию платформы;
- демонстрация инструкции создания квеста «Выберись из комнаты»;
- описание примера проведения квеста в заочной форме.

Актуальность, новизна

Большинство современных школьников не могут жить без компьютерных игр, порой такие ребята играют не только дома, но и на уроках, занятиях. Чтобы привлечь внимание таких ребят к образовательной деятельности, необходимо применять на занятиях различные современные образовательные формы. В данной статье рассмотрена работа на образовательной платформе «Learnis», которая позволит педагогу или учителю превратить обычный урок в компьютерную игру.

Основная часть

Обзор платформы «Learnis»: интерфейс, возможности, требования.

Данная платформа работает исключительно в формате «online», это значит, что организатору и участникам занятия на данной платформе необходимо стабильное internet-соединение.

Для того, чтобы перейти на платформу достаточно пройти по ссылке. В горизонтальном меню представлены продукты: Веб-квест «Выберись из комнаты», Интеллектуальная игра «Твоя викторина», Терминологическая игра «Объясни мне», Веб-сервис «Интерактивное видео». Для обучения на главной странице есть кнопка «Как пользоваться» [2], где размещен видеоурок и инструкция о том, как создавать квест «Выберись из комнаты». Для того, чтобы войти и создавать квесты понадобится регистрация: нужно иметь адрес электронной почты. После регистрации

откроется «Личный кабинет», в котором будут отображаться ваши образовательные ресурсы. Далее следует выбрать форму ресурса.

Веб-квест «Выберись из комнаты»

Ресурсы платформы: Шаблон интерактивной игры с анимацией: необходимо найти задания, решая головоломки и найти в каждом задании часть шифра, чтобы составить ключ. Данный квест можно проходить в компьютерном классе, дома самостоятельно, или во время конференций на платформах удаленного обучения. Все результаты: время и ответы фиксируются.

Работа педагога: Подготовка заданий в виде картинок, таким образом, чтобы ответы к ним составляли ключ, инструкция к выполнению квеста.

Достоинства: Очень красивые анимированные шаблоны, готовая игра, можно выполнять самостоятельно.

Недостатки: Инструкция к квесту необходима, требуется владение программой PowerPoint или других редакторов для рисования на продвинутом уровне: создание красочного дизайна, форматирование картинок [1], сохранение в нужном формате. Нельзя создать квест на свою тему.

Интеллектуальная игра «Твоя викторина»

Ресурсы платформы: Игровое поле: тема, стоимость вопросов, можно играть в классе, запуская платформу на интерактивной доске.

Работа педагога: Подготовка вопросов, тем.

Достоинства: Готовое игровое поле

Недостатки: Будет интересна, только во время групповой работы, задания можно выложить только в виде картинок, существуют более продвинутые платформы для викторин.

Терминологическая игра «Объясни мне»

Ресурсы платформы: Игровое поле: выбор темы, ограничение 60 с на раунд.

Работа педагога: Создание заданий-картинок

Достоинства: Интересна при закреплении терминов.

Недостатки: Можно выполнять только с педагогическим сопровождением.

Веб-сервис «Интерактивное видео»

Ресурсы платформы: Сервис для показа видео. Задание: посмотреть и ответить на вопросы.

Работа педагога: Размещение ссылки на видео на сервис и подготовка вопросов.

Достоинства: Невозможно промотать видео.

Недостатки: Если видео авторское – его необходимо размещать на платформу «Ютуб». Данная форма работы – индивидуальная, заочная.

После выбора формы ресурса, следует загрузить задания с компьютера и получить ссылку на квест. Данную ссылку возможно размещать на личном сайте или в мессенджерах. Стандартные сочетания клавиш на платформе не работают, есть функция автосохранения.

Пример создания квеста «Выберись из комнаты» на платформе «Learnis».

Шаг 1. Выберите форму квеста, из предложенных

Для данного квеста «Выберись из комнаты» была выбрана тема «Хэллоуин» (рис. 1).



Рис. 1. Начало квеста [4].

Шаг 2. Попробуйте перейти на квест и найти все задания, до того, как начнёте работать.

Шаг 3. Откройте редактирование.

Шаг 4. Придумайте ключ (в данном примере – это сочетание цифр 713489).

Шаг 5. Разбейте ключ на части, равное количеству заданий. 5 заданий – 5 частей (7,13,4,8,9).

Шаг 6. Придумайте задания, в которых ответом будет часть кода соответственно.

Шаг 7. Откройте программу для создания заданий («Paint», «PowerPoint», «Word»).

Шаг 8. Создайте задания используя инструменты вставки и рисования.

Шаг 9. Сохраните. В формате укажите .jpg

Шаг 10. Загрузите задания и картинку после победы.

Шаг 11. Опубликуйте ссылку (на сайте или в мессенджерах).

Пример публикации на рис. 2.

бежим на квест



ИНСТРУКЦИЯ

1. Напиши имя, фамилию и номер группы
2. Постарайся выйти из комнаты
3. Ответ к каждому заданию - это число.
4. На записках указан порядок в котором располагаются числа
5. Все вопросы пиши в вотсап
6. По окончанию квеста заполни форму "итоги квеста"

Итоги квеста

После прохождения

kolibrika666@gmail.com (без совместного доступа)
Сменить аккаунт

* Обязательно

Имя *

оцените свою работу *

Активация Windows

Рис. 2. Пример публикации квеста на сайте [4].

Пример формы проведения квеста в заочной форме.

Данная форма работы была использована в рамках объединения компьютерной графики «FOX», одной из задач было обеспечить групповую работу участников в заочной форме. Данная форма работа подойдет для педагогов и учителей, целью которых будет привлечь обучающихся к занятиям в заочной форме.

Организационный этап мероприятия.

- Создание квеста «Выберись из комнаты на платформе «Learnis» [4].
- Утверждение состава участников, распределение на группы. Создание групповых чатов на платформе «WhatsUp» соответственно группам.
- Выбор «Транслятора» в каждой группе: участник со стабильным интернетом, умеющий работать с браузером.
- Подготовительная конференция с участниками: работа на платформе «Zoom»: чат, комментарии, сетевой этикет.
- Подготовительная конференция с «трансляторами»: Создание повторяющейся конференции в «Zoom», добавление участника без подтверждения, включение трансляции экрана.

- Оформление ссылок на командные конференции в чат или на сайт.

Основной этап.

- Общая конференция (организатор - педагог). Проверка присутствующих, объяснение правил, обозначение ролей (20 мин):

1. Капитан команды: записывает имена всех участников, следит за тем, чтобы все работали

2. Транслятор: запускает трансляцию квеста, выполняет действия, под присмотром команды.

3. Шпион (можно 2 человека): проникает в чужие команды и подслушивает, чтобы узнать решения заданий. Если шпиона обнаружили, он обязан вернуться в свою конференцию и передать свою роль.

4. Информатор (можно 2 человека): пишет обо всех действиях команды в чат: выполнение задания, нахождение шпиона, вопросы, проблемы.

Система оценок:

+1 балл - хорошая работа в роли

+2 балла – сами поняли задание, решили задание

+1 балла – поняли/решили задание с подсказкой

+1 балл – выполнили задание быстрее всех

+1 балл – каждому, за активную работу при проверке.

- Конференции в группах (организаторы - трансляторы) (30 мин).

Педагог фиксирует работу в чатах и заходит в каждую конференцию по очереди (по 5 мин в каждой), дает подсказки, фиксирует участников.

- ***Перерыв 10 мин, подведение итогов***

- Общая конференция + опрос в приложении «Google-формы» (организатор - педагог) (20 мин).

Подведение итогов, рефлексия, анализ работы в группе.

Данная форма работы была проведена для обучающихся 5- 10 классов, трансляторами были обучающиеся 13-14 лет, все участники имели опыт работы с компьютером, поэтому проблем не возникло. К мероприятию были допущены только те, кто имел нужное техническое обеспечение: наушники, компьютер, микрофон и имели опыт работы в дистанционной форме на платформе «Zoom».

Заключение

Образовательная платформа «Learnis» - это удобная и необычная платформа для подготовки творческих заданий, которые можно использовать в качестве занятий,

воспитательных мероприятий в заочной форме, домашнего задания. Платформа предлагает готовые интерактивные ресурсы, которые заинтересуют обучающихся и родителей в дистанционной форме работы и позволит учителю получить точный результат участия и выполнения работы. По результатам опроса большинству ребят понравилось быть шпионами.

Полезные ссылки

1. Как в офисе...ассистент по программам офиса – Word, Excel, PowerPoint. Как сделать картинку в PowerPoint. Режим доступа: <http://kakvofise.ru/powerpoint/kak-sdelat-kartinku-v-powerpoint> (дата обращения: 2.12.21)
2. Образовательная платформа Learnis.ru. Как создавать образовательные квесты. Режим доступа: <https://www.learnis.ru/howto.html> (дата обращения: 2.12.21)
3. Образовательная платформа Learnis.ru. Режим доступа: <https://www.learnis.ru/> (дата обращения: 2.12.21)
4. Пример квеста «Выберись из комнаты: Тайный агент в гостях у приведения». Режим доступа: <https://www.learnis.ru/552191/> (дата обращения: 2.12.21)