

Планируемые результаты обучения программы «Реализация принципов геймификации на уроках английского языка»

Разделы	Планируемые результаты
Геймификация	<p>Слушатели будут знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • понятие, принципы, механизмы, компоненты геймификации • отличия игры от геймификации (игрофикации)
Коммуникационная площадка ClassDojo	<p>Слушатели будут знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • составляющие интерфейса ClassDojo для учителя и ученика • назначения инструментов ClassDojo • типы заданий ClassDojo • дополнительные возможности ClassDojo <p>Слушатели будут уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • пользоваться инструментами ClassDojo <ul style="list-style-type: none"> • отмечать присутствующих /отсутствующих • выбирать случайным образом учащихся • распределять случайным образом учащихся по группам • пользоваться таймером • использовать раздел ClassDojo с короткими рассказами воспитательного характера • делиться с родителями и учащимися фотографиями, рисунками, видео на ClassDojo • собирать статистику выполненных/ невыполненных заданий • назначать бейджи учащимся • создавать номинации для бейджей • использовать историю класса Class Story • назначать задания учащимся разного формата (текст, рисунок, видео, фото) • принимать, комментировать, возвращать на доработку, отмечать выполненные задания
Проектирование учебно-воспитательного процесса на ClassDojo с учетом принципов и механизмов геймификации	<p>Слушатели будут уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • проектировать урок в формате технологической карты • формулировать дидактическую цель урока и учебную цель урока (на понятном языке для учащихся) • назначать задания учащимся разного формата (текст, рисунок, видео, фото) <i>в соответствии с целями урока</i> • создавать класс и приглашать учащихся и их родителей на ClassDojo
Урок английского языка на коммуникационной площадке ClassDojo с учетом принципов и механизмов геймификации	<ul style="list-style-type: none"> • пользоваться инструментами ClassDojo <i>в соответствии с целями урока</i> • использовать инструменты и бейджи для организации и управления учебной деятельностью учащихся во время урока • оценивать успехи учащихся с помощью бейджей <i>в соответствии с целями урока и деятельностью учащихся на уроке</i>