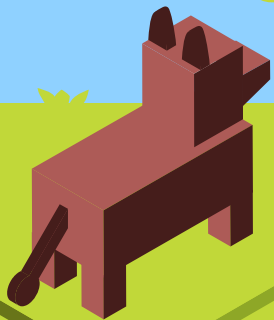
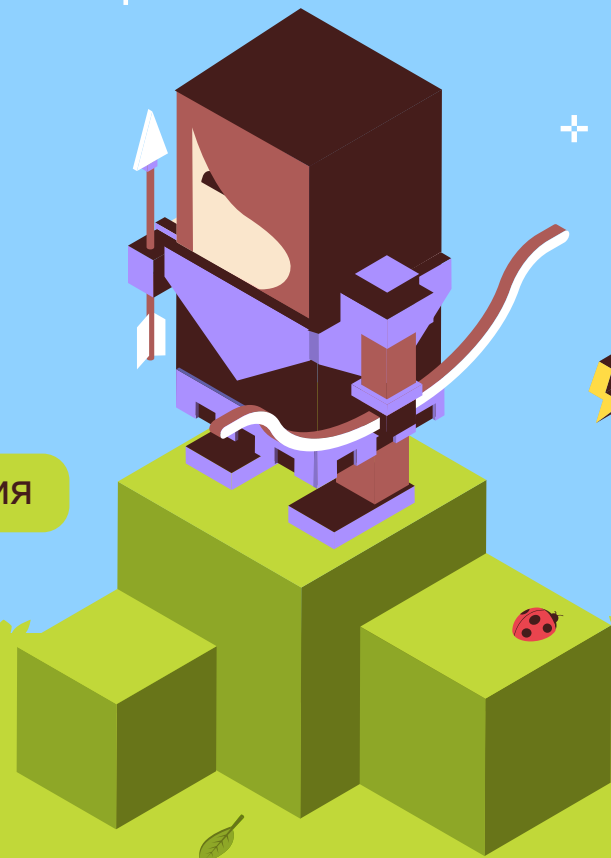


# «Новый мир»

Виртуальное сообщество игрового образования



# Актуальность проекта:

Школьники пользуются интернетом и электроникой ежедневно: общаются, читают, слушают музыку, учатся и играют. Последним часто злоупотребляют, что приводит к сильному понижению успеваемости в школе, но если добавить в популярную игру образовательный контент, ребенку не придется выбирать между развлечением и образованием. Таким образом, работа содействует повышению мотивации людей к обучению и развитию.



Домой



Игра



Тулы



Факты



Команда



# Цель проекта:

Повышение мотивации к процессу самообучения по школьным предметам у обучающихся 5-8 классов Курчатовского района города Челябинска посредством проведения образовательных онлайн-квестов в игре «Minecraft».



# Задачи проекта:

01 Анализ и подготовка учебного материала

02 Определить и распространить опыт современных практик преподавания для учителей

03 Разработать образовательные квесты, используя практико-ориентированный метод

04 Запустить образовательное виртуальное пространство на платформе игры "Minecraft"



Домой



Игра



Тулы



Факты






Команда





# О проекте:

Все действия происходят на платформе игры «Minecraft» от первого лица, где ученик присоединяется к виртуальной среде и проходит развлекательно-образовательный сюжет. Каждый предмет имеет свой отдельный сценарий. Например, по предмету «История» у обучающегося есть возможность стать любой исторической личностью, а по предмету «Математика» погрузиться в строительную отрасль и с помощью собственных вычислений построить красивый дом.



Домой



Игра



Тулы



Факты



Команда



## Социальная значимость:

- 97 % подростков играют в компьютерные игры. Игровая активность для них – это социальная активность, которая включает в себя общение с другими людьми (76 % случаев).
- 42 % подростков играют в онлайн-игры с людьми, с которыми они познакомились в обычной жизни,
- 27 % подростков играют с людьми, с которыми познакомились онлайн,
- 23 % играют и с теми, и с другими

Согласно исследованиям,

- 46% школьников среднего звена имеют невысокий уровень саморегуляции.

*\*По данным исследовательской группы PewInternet*



Домой



Игра



Тулы



Факты



Команда



# Дальнейшее развитие проекта

1

## Расширение!

+ ...по всем районам  
Челябинска и  
Челябинской области

2

## Модифицирование!

...образовательных  
квестов, добавление  
НОВЫХ ТЕМАТИК

3

## Увеличение!

...количества образовательных  
учреждений, находящихся в  
виртуальном пространстве.



Home



Game



Tools



Facts



Team



# Наши партнёры:



**PMLogix**

*«Создают проектную работу в различных организациях»*



**MAOU «Образовательный центр №5 г.  
Челябинска»**

*«Образовательный центр №1 по вместимости в Челябинской области»*



Домой



Игра



Тулы



Факты



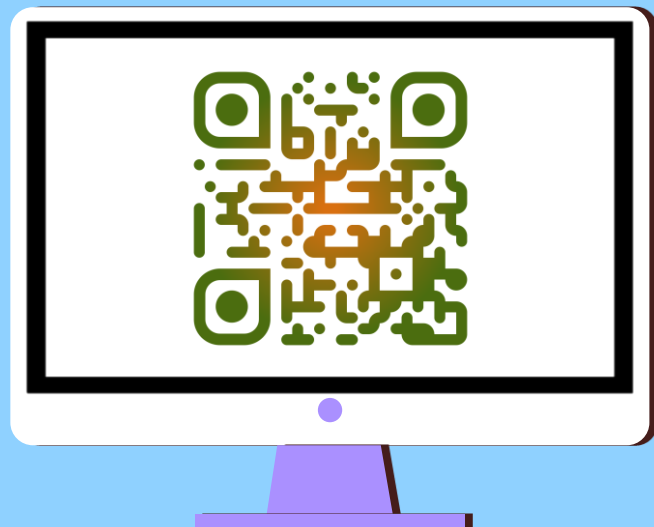
Команда





# Наш сайт:

Отсканируйте QR-код на экране, чтобы перейти на наш сайт



Домой



Игра



Тулы



Факты



Команда



**Мы - делаем образование  
наглядным,  
Мы - «Новый мир»!**

