



Онлайн-игра «сопоставление»

докладчик: Нехай Татьяна Леонидовна
заведующий отделом общественного здоровья
и социально-гигиенического мониторинга
УЗ «МЗЦГЭ»

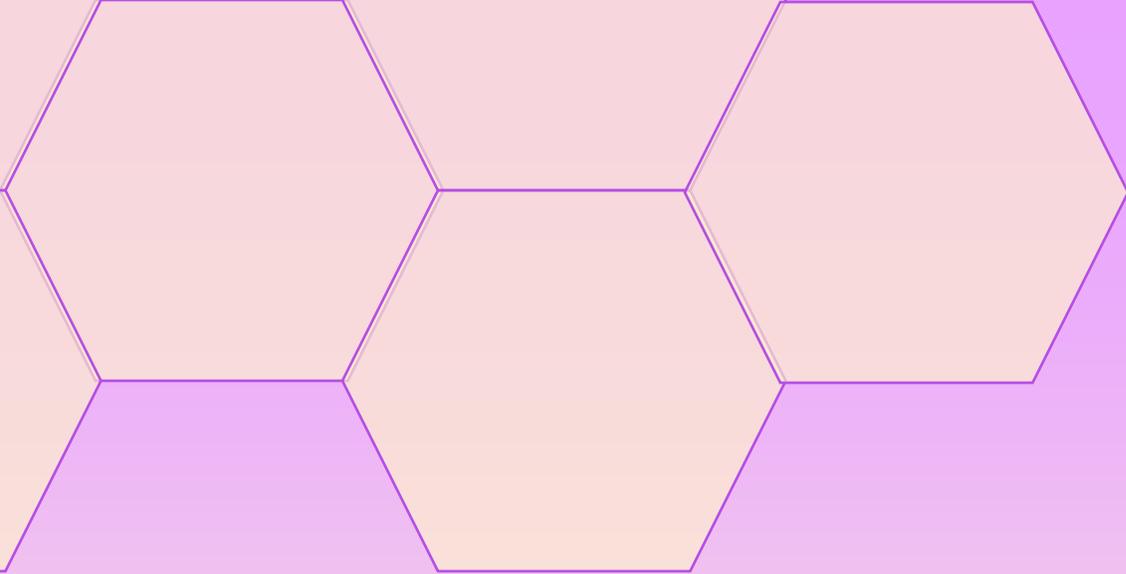
ЦЕЛЬ НАШЕГО ПРОЕКТА – привлечение детей и подростков к участию в реализации Целей устойчивого развития на территории Республики Беларусь, формирование понимания идей и ценностей устойчивого развития



Цель онлайн-игры: популяризация знаний и повышение информированности детей и подростков в области Целей устойчивого развития

- Целевая аудитория – дети и подростки
- Максимальный охват целевой группы путем реализации проекта через глобальную сеть Интернет в режиме «онлайн», при скачивании на ПК или гаджет





Использование
игровой формы обучения как
наиболее интересного и доступного метода для
детей и подростков

Главная задача игры – помочь ребенку освоить
важный материал легко и увлекательно. В игре
развиваются память, мышление, воображение

Игра – это свободная активность, лишённая
принуждения и контроля со стороны взрослых

Игрофикация, геймификация – методика, которая вводит игровую механику в сложные или монотонные процессы обучения, что ускоряет достижение реальных целей и делает путь к ним интереснее, позволяет выполнять игровые задачи, ускоряет закрепление знаний, которые проще откладываются в сознании

Элементы игры интегрируются в традиционное обучение



Соберём ЦЕЛИ вместе:

открытость, доступность, наглядность

Данная игра применяется для закрепления материала по 17 Целям устойчивого развития
Может использоваться как в индивидуальном порядке, так и при групповых формах работы



Благодарю за внимание!

