



Игровые практики на уроках

Учитель: Кавинская Н.А.



ИСПИ
ДУКО
НА

ДРУ
ТЕРЕ
СТУ
ТУ,
ОТВЕ
БОР
ХОД
ОКА
ТС
ЗА
СТ

креативная деловая игра

СТАРТАП КОНСТРУКТОР

от реальных предпринимателей

Генерация идей



Маркетинговое мышление



Навыки презентации



Развитие креативности



Банда
УМНИКОВ

160 000

уникальных
игровых ситуаций

Стартап - термин, созданный в конце двадцатого века и быстро ставший популярным. Впервые он появился на страницах журнала Forbes, после этого прочно засел в головах людей, как "успешный проект". На самом деле слово Startup переводится с английского как "начинающий, стартующий". С игрой вы сможете узнать больше об этом термине, в том числе, как обычная идея становится успешным стартапом.



Маркетинговое мышление нужно не только бизнесменам

Мыслить как предприниматель — значит уметь находить нестандартное решение в любой жизненной ситуации. Этот навык с каждым годом становится всё важнее и помогает преуспевать абсолютно в любой области!

С помощью этой игры дети и взрослые учатся:

- Создавать идеи, которые работают.
- Мыслить предприимчиво и нестандартно.
- Быть изобретательными и креативными.
- Убедительно презентовать свои идеи окружающим.



Как игра



Помогает разогреть аудиторию



Раскрепощает участников и помогает им познакомиться

ПРАВИЛА ИГРЫ



УРА!



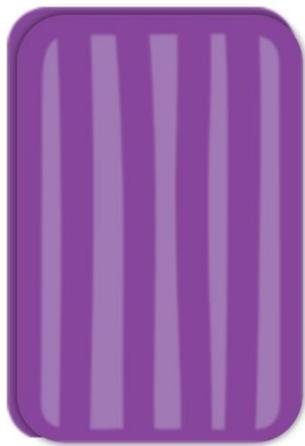
Целевая аудитория,
которой нужен ваш продукт



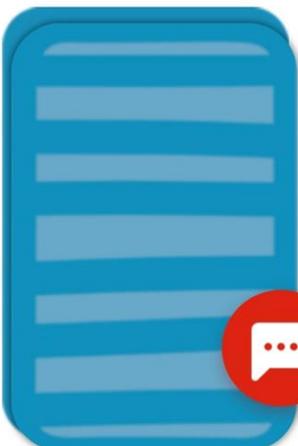
Ситуация или проблема,
которую нужно решить



Технология,
которая будет использоваться

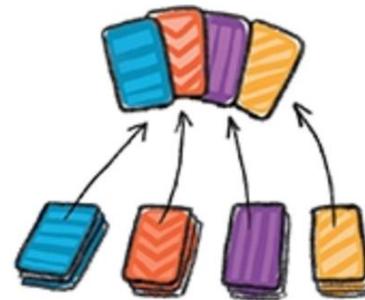


Дополнительные условия,
которые нужно учитывать



1

Возьмите четыре карты:
по одной каждого типа.
Всего в игре 160 000
комбинаций!



2

За три минуты придумайте
идею с учётом условий
на картах.



3

Убедительно презентуйте
свою идею другим
участникам.



ВЕРЮ

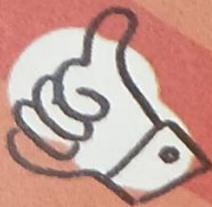
?

НЕ ВЕРЮ

ПРАВИЛА ИГРЫ



УРА!



Перед началом игры необходимо подобрать и распечатать картинки - провокации или термины по теме и положить карточки в случайном порядке на синие клетки.

Участники игры становятся напротив игрового поля в колонну друг за другом (у синей линии).

Ведущий объявляет тему.

По команде, первый участник бежит и выбирает картинку (карточку) и должен понять, соответствует ли картинка (понятие) теме или нет.

Если подходит — участник кладет ее на зеленую клетку, если нет- на красную. Ответ может сопровождаться аргументом участника.

Игра продолжается до тех пор, пока все карточки не будут распределены.

После игры — обсуждение.

Сорока

Канитель

Навершник

Охлупень

Клеть

Понева

Косник

Скопкарь

Валёк

Светец

Епанечка

Заблюдник

Повойник

Зипун

- **Сорока** - Примерно в 13 веке на Руси появился этот головной убор, он напоминал птицу со сложенными крыльями, его расшивали золотыми нитями и украшали вышивкой
- **Канитель** - серебряная нить для вышивания
- **Навершник** - наплечная одежда типа укороченной рубахи, которая использовалась в южнорусском понёвном комплексе русского народного костюма.
- **Клеть**- прямоугольный деревянный сруб с окнами и дверью.
- **Понева** -женская шерстяная юбка замужних женщин из нескольких (2—3—4—6—8) кусков ткани (как правило, тёмно-синей клетчатой или чёрной)
- **Заблюдник** — полка для посуды
- **Повойник** — восточнославянская шапочка с круглым верхом.

Конь-охлупень - находится в верхней части крыши избы



• Конь охранял домашний очаг



ковш - скопкаръ



ЕПАНЕЧКА



Нарядная бархатная, парчовая женская безрукавка (обычно на меху)



Зипун

Поверх рубахи обычно надевали зипун. Зипун застегивался на пуговицы. Он доходил до колен, имел длинные узкие рукава. Зипун не было воротника. Вокруг талии зипун подпоясывался нешироким поясом.





**«Самый эффективный урок – тот, на котором ребёнок
забывает, что он учится»**

М.В. Дальников, 1965



Общий сбор

Подготовили:
Учитель химии: Денькина Виктория Алексеевна
Учитель истории: Сулейманова Алина Дамировна

О	Н	Ц	9	Ё	В	К
Х	6	А	Р	Т	10	Ы
Щ	Г	5	Д	Ч	Ф	4
С	У	М	8	Я	3	Ю
Е	7	Б	Ш	Й	П	Л
Ь	Ж	И	1	Ъ	Э	2

Методический набор игр с детьми, педагогами и родителями

СОСТАВ ИГРЫ:

ЦВЕТА:

7 ЦВЕТОВ РАДУГИ

БУКВЫ:

КРАСНЫЙ ЦВЕТ – ГЛАСНЫЕ

СИНИЙ ЦВЕТ – СОГЛАСНЫЕ ГЛУХИЕ

ЗЕЛЕНый ЦВЕТ – СОГЛАСНЫЕ (ВСЕГДА МЯГКИЕ)

**ФИОЛЕТОВЫЙ ЦВЕТ – СОГЛАСНЫЕ (ВСЕГДА
ЗВОНКИЕ – СОНОРЫ)**

ГОЛУБОЙ ЦВЕТ – СОГЛАСНЫЕ ЗВОНКИЕ (ПАРНЫЕ)

ЦИФРЫ:

ЖЕЛТЫЙ ЦВЕТ – НЕЧЕТНЫЕ

ОРАНЖЕВЫЙ ЦВЕТ - ЧЕТНЫЕ

Общественно-научные дисциплины

Социальные ситуации

Игроки передвигаются по полю.

Попадая на клетку, игрок получает карточку с описанием проблемы или ситуации (например, конфликт в школе; нарушение прав человека).

Игрок должен проанализировать ситуацию и предложить решение.

Другие оценивают предложенное решение.



Естественные науки

Естественно-научный баттл

Игроки делятся на две команды по 6 человек и встают с разных сторон поля.

Каждый раунд движутся на 1 клетку вперед.

Даётся 1 минута, чтобы каждый игрок назвал один научный термин.

Успевают, идут на 1 клетку вперед, нет – остаются на месте.

Побеждает та команда, которая быстрее доберется на противоположную сторону.

of the Eleme

Symbol

Atomic Weight

					5 13 IIIA B Boron 10.81	
					13 Al Aluminium 26.9815385	
	8 VIII B 26 Fe Iron 55.845	9 VIII B 27 Co Cobalt 58.933194	10 VIII B 28 Ni Nickel 58.6934	11 IB 29 Cu Copper 63.546	12 IIB 30 Zn Zinc 65.38	31 Ga Gallium 69.723
	44 Ru Ruthenium 101.07	45 Rh Rhodium 102.90550	46 Pd Palladium 106.42	47 Ag Silver 107.8682	48 Cd Cadmium 112.414	49 In Indium 114.818
	76 Os Osmium 190.23	77 Ir Iridium 192.217	78 Pt Platinum 195.084	79 Au Gold 196.966569	80 Hg Mercury 200.592	81 Tl Thallium 204.38
	108 Hs Hassium (269)	109 Mt Meitnerium (276)	110 Ds Darmstadtium (281)	111 Rg Roentgenium (282)	112 Cn Copernicium (285)	113 Nh Nihonium (286)
62 Sm Samarium 150.36	63 Eu Europium 151.964	64 Gd Gadolinium 157.25	65 Tb Terbium 158.92535	66 Dy Dysprosium 162.500	67 Ho Holmium 164.93033	
	95 Am Americium (243)	96 Cm Curium (247)	97 Bk Berkelium (247)	98 Cf Californium (251)	99 Es Einsteinium (252)	

Перемена 1-5 классы

Угадай-ка

Два игрока у каждого два одинаковых поля. Оба загадывают букву или цифру. Другой игрок угадывает, задавая наводящие вопросы.

- Есть ли справа зеленый цвет?
- Твоя буква гласная?
- Цифра является четной?

Выигрывает игрок, который быстрее отгадал клетку соперника. Задают вопросы по очереди.

«Игра – путь детей к познанию
мира, в котором они живут и
который призваны изменить»

Максим Горький





Игровое поле «Кошки-Мышки»

МО учителей филологического цикла

Для групповых игр

- Задания
- Загадки
- Вопросы
- Команды
- Задачи

Темы недели

Цвета

Цифры

Счёт

Фигуры

Для индивидуальных занятий

Шаг – слово – шаг – слово – шаг





Поиграем?