

Интерактивные

занятия



Классификация игр

По источнику создаваемого мира:

литературные, исторические, реальные, фантастические.

По степени творчества:

сценарные и свободные.

По месту проведения:

настольные, кабинетные, полигонные.

По учебным задачам:

моделирование, симулирование, разминка, моральная дилемма.

По отношению к роли:

деловые и ролевые.

Задачи учебных игр

Какие из перечисленных задач представляются Вам самыми важными? Почему? Могли бы вы дополнить список?

- Учащиеся смогут показать умение применять полученные знания в решении поставленной задачи*
- Игра дает возможность для получения дополнительных знаний, выявления неосвещенных в учебном курсе вопросов*
- Развиваются творческие способности при решении определенных проблем*
- Ученики учатся занимать разные позиции, находить аргументы и формулировать взгляды в той или иной роли*
- Игра способствует развитию навыков участия в дискуссии, сотрудничества в достижении поставленной цели*
- Формируется товарищеское отношение к другим учащимся*

Элементы и характеристики игры

1. Ситуация (тема, проблема)
2. Ожидаемые результаты (целеполагание)
3. Интерес (мотивация к участию)
4. Роли и их распределение
5. Взаимодействие при выполнении роли
6. Импровизация и творчество
7. Результат (итог)
8. Рефлексия.

Потенциал игровых подходов в преподавании

- Возможность проявить свой артистизм и творчество
- Проба сил и способностей в условиях конкуренции
- Приобретение навыков действия в различных жизненных ситуациях
- Возможность действовать, не боясь ошибок
- Повышение мотивации к учению
- Сплочение коллектива и воспитание уважения друг к другу

Опасности и трудности

- Превращение игры в соревнование
- Межличностные и межгрупповые конфликты (агрессивность)
- Доминирование (попытка навязывания взглядов)
- Излишняя эмоциональность
- Формализм и имитация творчества
- Большие временные затраты
- Нарушение участниками установленных правил

Правила построения синквейна:

- 1 строка – 1 ключевое слово — понятие или тема (существительное)
- 2 строка – 2 слова – описание этого понятия (прилагательные)
- 3 строка – 3 слова – действия (глаголы)
- 4 строка – 4 слова – фраза, показывающая отношение к теме (или афоризм)
- 5 строка – 1 слово – синоним или Ваши ассоциации из одного слова, которое повторяет суть темы (существительное)

Синквейн.

Образный, точный.

Обобщает, развивает, обучает.

«Сила речи состоит в умении выразить многое в немногих словах»

Творчество.

Дружба.

Сильная, сплочённая.

Дружить, выручать, не предавать.

Не оставляй друга в беде.

Верность.

Друзья.

Верные, надёжные.

Помогут, спасут, подскажут.

Никогда не подведут товарища.

Опора.

СИНКВЕ
ЙН



Брат.

Добрый, весёлый.
Поможет, утешит, развеселит.
Если мне трудно, подставит плечо.
Мой лучший друг!

Гипноз.

Загадочный, интересный.
Пугает, излечивает, манит.
Гипноз – это воля, взятая в чужие
руки.
Контроль разума!

Зима.

Холодная, белая.
Укутывает, замедляет, успокаивает.
Долгое тихое ожидание.
Сон.

Филвор

д

Найдите в сплетении букв названия 11 родственников. Слова могут "ломаться", но только под прямым углом.

Ответы:

Свекор

Теща

Свекровь

Деверь

Зять

Племянник

Золовка

Свояк

Шурин

Сноха

Тесть



В	Е	Л	О	З	Я	К	Ш
Е	Д	О	С	В	О	Р	У
Р	К	В	Т	Ь	В	И	С
Ь	А	С	Е	Щ	О	Н	В
К	Е	В	П	А	Р	К	Е
О	Р	Е	Л	З	Х	А	Т
Н	Я	М	Т	Я	О	Ь	Е
Н	И	К	Ь	С	Н	Т	С

Расшифровать анаграммы:

**АКЭТИ – ЭТИКА ЛАМОРЬ – МОРАЛЬ КОРОП –
ПОРОК**

УТРАКУЛЬ – КУЛЬТУРА ЦИДЯРИТА - ТРАДИЦИЯ

Соберите пословицу:

**ОТ ЗЛОЙ ПЛАЧЕТ, А РАДОСТИ - ОТ ДОБРЫЙ
ЗАВИСТИ**

Составьте рифму из слов:

**КОПИТЬ,
ТВОРИТЬ,
ЛЮБИТЬ,
ЖИТЬ**

Найти в тексте или вспомнить слова, начинающиеся с «ДОБРО», пояснить их значение

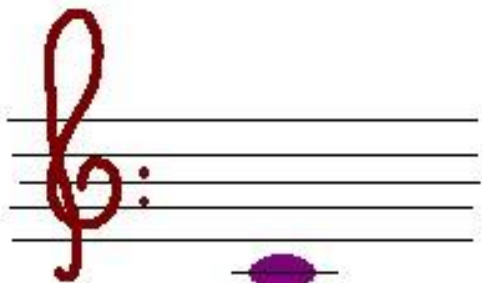
- добросовестный
- добросердечный
- добропорядочный
- доброжелательны
й
- добродетельный

Разгадать

ребусы:

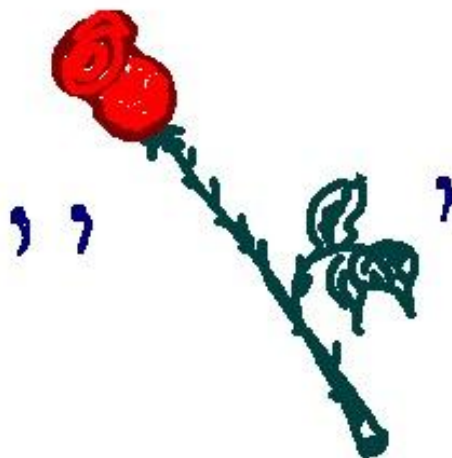
Ребус №1

ДОБР
О



”

Ребус №2



”

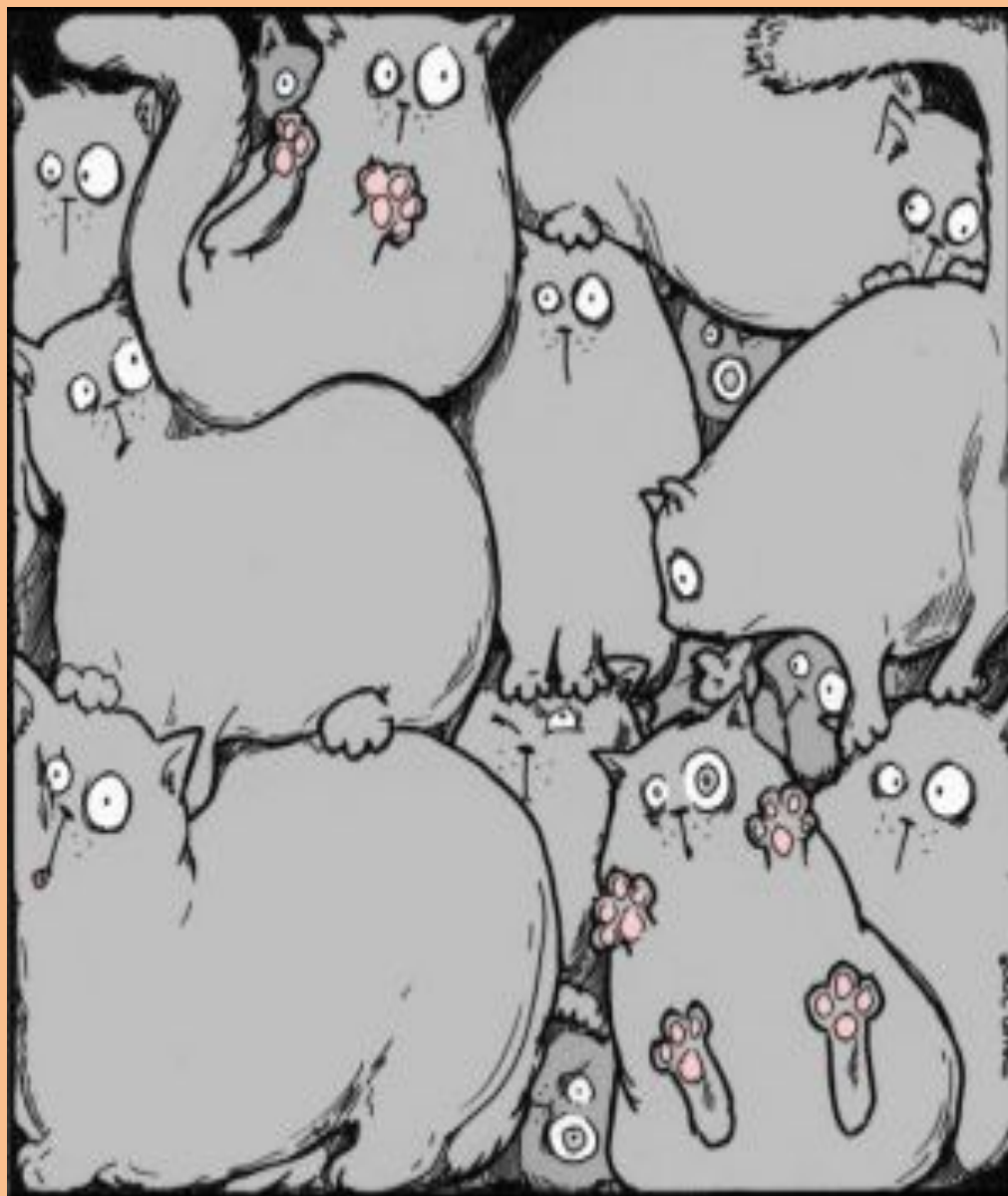
”



”””

ЗЛ
О

**Предложите
свои
варианты
интерактивн
ых
заданий!**



УДАЧИ
УСПЕХО
В
ТЕРПЕН
ИЯ

