

придумать задания для болельщиков – их баллы будут прибавлены к баллам команды в конце игры.

Готовый продукт



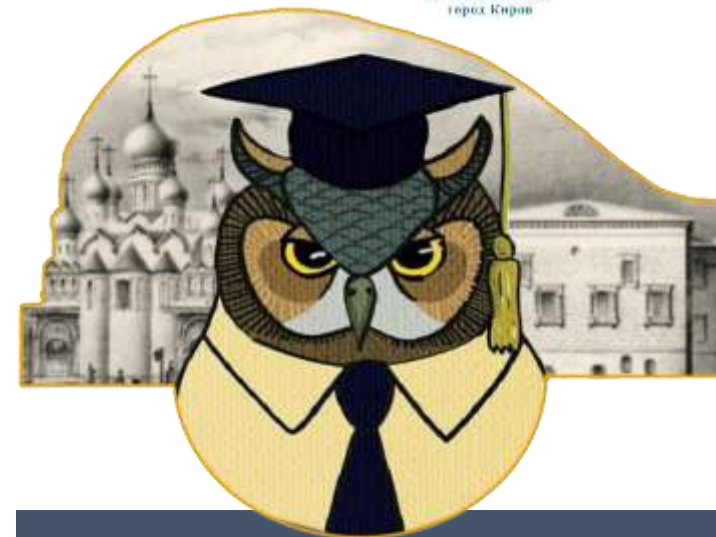
«Учитель из будущего»

<https://teacherfuture.ru>



Авторы

- (1) Чжан-Имашева Елена Валентиновна, МБОУ СОШ № 59 г. Кирова, учитель истории и обществознания
- (2) Пшеницын Егор Андреевич, студент ВятГУ группы ПОДб-2701-08-00, Профили: Учитель истории и обществознания;
- (3) Втюрин Иван Алексеевич, студент ВятГУ группы ПОДб-2701-08-00, Профили: Учитель истории и обществознания;
- (4) Сазонов Александр Иванович, студент ВятГУ группы ПОДб-2701-08-00, Профили: Учитель истории и обществознания;
- (5) Ушаков Артем Константинович, студент ВятГУ группы ПОДб-2701-08-00, Профили: Учитель истории и географии.



Игра «Ума палата»

#PROрывноеРешение #ВятГУ #УчительИзБудущего

Киров

2025



«Ума палата»: цикл интерактивных игр в жанре «Своя игра» для повторения истории Средних Веков для учащихся 6-го класса.

Основными результатами являются:

- 1) рост познавательной активности у ребят;
- 2) формирование у учащихся критического мышления: способность анализировать, обобщать информацию и находить нужную из уже имеющихся знаний;
- 3) развитие коммуникативных навыков: умение обсуждать, принимать коллективные решения.
- 4) проверка знаний учащихся.

О продукте

Игра разработана студентами ВятГУ в рамках проекта Педагогического института «ПРОрывное решение» под руководством учителя 59 школы города Кирова.

Проблема

В современном образовании существует проблема мотивации и заинтересованности учащихся на уроках. Часто уроки повторения проходят в виде тестов, работ в виде ВПР или в виде проверочной работы. И здесь возникает вопрос — как заинтересовать ребёнка во время образовательного процесса, как привить ему необходимые знания, умения и навыки и раскрыть его потенциал. Если ребёнку не хочется заниматься каким-то трудом, если ему не интересно учиться в школе, то тут необходимо использовать активные формы обучения. Игра может прийти на помощь, потому что это - мощное стимулирующее средство. Игра — основной вид деятельности ребёнка. Игровая деятельность способствует становлению личности ребёнка и его всестороннему развитию; в игре дети отражают и познают окружающую действительность, а также учатся общаться, анализировать, действовать и жить в обществе.

Решение

Игра делает процесс обучения более интересным и увлекательным для обучающихся, что позволяет им лучше усваивать материал. Кроме того, игра помогает развивать критическое мышление и умение анализировать информацию. Еще игра способствует развитию коммуникативных навыков, так как обучающимся приходится общаться друг с

другом и находить компромиссы. А на уроках повторения и обобщения изученного материала игра помогает снизить уровень стресса у обучающихся, что способствует более эффективному обучению.

Сведения

Таким образом, мы пришли к идее: создать цикл интерактивных игр в жанре «Своя игра» для повторения истории Средних Веков для учащихся 6-го класса как по Всеобщей истории, так и по истории России. Всего запланировано 4 игры по основным изучаемым темам.

Игру «Ума палата» можно проводить на уроке истории или как внеклассное мероприятие. При проведении в классе учащиеся делятся на команды по 5-6 человек. Проходит жеребьевка и определяется порядок выбора вопросов. Команда выбирает категорию вопроса по теме и количеству баллов. На обдумывание дается одна минута. Остальные команды также думают над ответом. По истечению времени команда должна ответить, если ответа нет, то отвечают другие команды (кто первый поднял руку или какой-то сигнал, обговоренный ранее). Команда, которая ответила правильно, получает баллы, но ход переходит к команде, определенной по жеребьевке (это позволяет учащимся обдумывать ответы, а не отвечать просто, чтобы получить право хода). Важно контролировать ход игры и поведение участников. «Чрезвычайно важно сохранять этику взаимоотношений во время игры, не допуская обидных и грубых выпадов детей друг против друга, которые в запальчивости могут допустить дети». На слайде есть не только вопросы, но и правильные ответы: проверка знаний, а также помощь учителю. Победители получают пятерки, а проигравших нет, т.к. на все вопросы, учащиеся увидели ответы и еще раз повторили изученный материал. Дополнительно учитель может