

ДИДАКТИЧЕ СКИЕ УПРЬ ДЛЯ ШКОЛЬНИКОВ



*Методическое пособие для тех,
кто хочет учиться сам и
помогать учиться другим*



*Студенческий проект ИФТиИС МПГУ
Институт Широкополосного образования
Москва 2016*

О сборнике, авторах и выборе своей дороги

*Ст.преподаватель кафедры современных технологий,
Оксана Глазунова*

Образование стремительно меняется: появляются интересные начинания и инициативы, эксперименты, в то же время мешают рамки бюрократических требований, стереотипы и шаблоны. Как «не утонуть» в этом многообразии методик, авторских школ, технологий, тренингов, курсов? Как разобраться во всём этом начинающим педагогам? Какую дорогу выбрать, какую тропинку проложить? В сентябре 2015 года на факультете ИФТиИС МПГУ (Москва) создана студенческая группа проекта широкополосного образования. В неё вошли студенты I курса.

Мы составили дорожную карту новых профессиональных ниш и профессий специально для педагогического университета и в рамках занятий по курсу «Технология личностного роста» (ТЛР). Очень часто, когда говорят о личностном росте, изображают траекторию развития, похожую на восхождение к некой вершине. Жизненный путь человека не может состоять из одних только попыток взять вершину, а потом покорить ещё более высокую, а потом ещё выше, ещё... Некоторые этапы нашей жизни безусловно связаны с покорением и взятием вершин, без этого никак. Поэтому в нашей практике мы уделяем большое внимание компетенциям, связанным с «длинной волей», умением доводить дело до результата и т.д. Но, не стоит забывать о том, что необходимо не только штурмовать вершины, но и уметь увидеть долины и горизонты. Поэтому наша дорожная карта похожа на географическую, где отмечены вершины (ступени), между которыми простираются долины возможностей. Именно здесь можно строить свои проекты, собирать команды единомышленников, разрабатывать и реализовывать самые смелые программы. Группа ШПО стала фактически инициативной группой на факультете в деле осмысленного и мотивированного построения индивидуальных образовательных маршрутов. И, как оказалось, индивидуальные маршруты легче и гораздо эффективнее строить в группе. Диалектика!

Этот сборник появился как результат командной работы игротехнического направления (долины). За прошедший семестр студенты придумали, организовали и провели множество дидактических игр. Мы проводили их для студентов собственного института на Научных квестах, Деловых играх, занятиях и Мастер-классах. Студенты-первокурсники вели площадку в рамках Деловой игры Политехнического Университета «Петербург-2.0» на Петербургском Международном Инновационном Форуме-2015. А в декабре 2015 года весь I курс подготовил и провел Физический Фейерверк 15+ для старшеклассников в Москве. И некоторые игры, опубликованные в этом сборнике, были представлены и на Фейерверке.

Итак, мы публикуем простые карточные настольные игры. Некоторые форматы таких игр (движки) нам давно знакомы. Получается, интересный результат, когда знакомые вам игры наполняются «полезным» содержанием и помогают запомнить, применить, использовать знания из различных предметных областей.

Но, лучшей наградой нам, как авторам этого сборника, был бы тот факт, что вы сами сделали собственные игры. Это не так сложно, как вы думаете! Присоединяйтесь к этому увлекательному занятию – придумывать игры! Это не только интересно, но и полезно! А поделиться вашими разработками, вы можете на бесплатном ресурсе: Педагогические методики для подростков <http://metodiki-dlya-podrostkov.ru/>

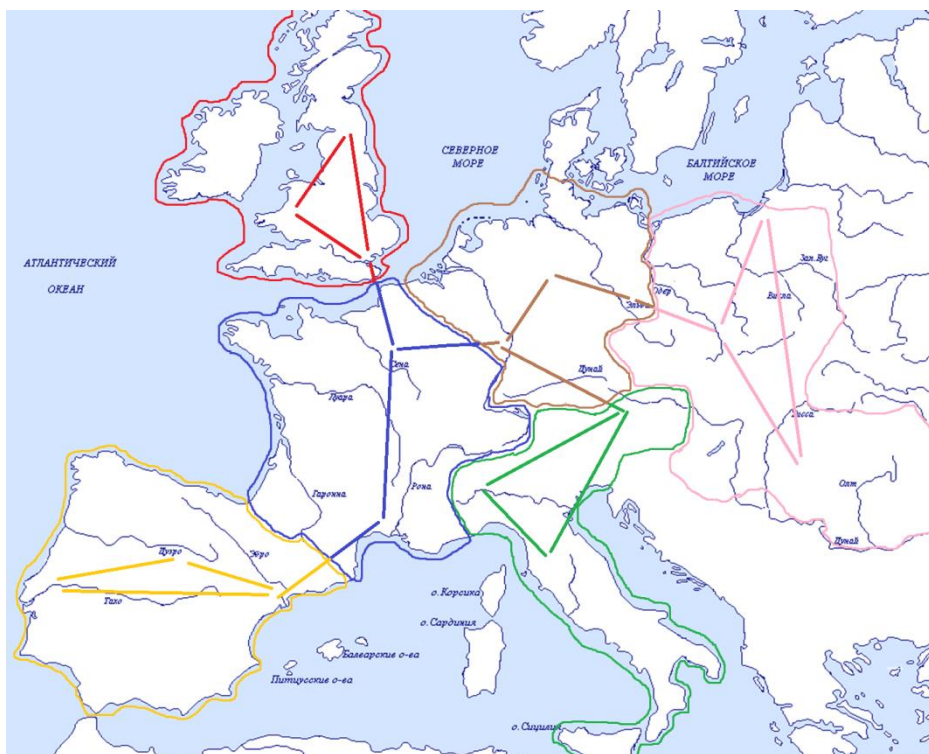
Оглавление

Региональное влияние	5
Увидеть физику	21
Игра № 398	24
Лото по физике.....	29
Хуба-буба	44
Сундучки по физике	48
Робот-романтик	54
Физический костер с пастилой	61
Дидактический волейбол «Верю- не верю»	63
Заключение.....	66


Региональное влияние


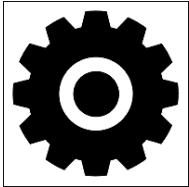
Данная игра является глобальной стратегией с захватом ключевых точек на карте. Захват точек происходит либо за деньги, либо после ответа на соответствующие вопросы. Задачей игры является стать самым влиятельным в Европе, что определяется захватом ключевых точек. Игра заканчивается по истечению времени или до полного захвата всех точек одной из команд.

На старт игры, каждая играющая команда (2 или 4) имеет по одной ключевой точке в противоположных регионах (про регионы будет сказано ниже) и по 50 у.е. Перемещаясь по нарисованным маршрутам, фишка команды может передвигаться от одной ключевой точки к другой, пытаясь захватить каждую новую. Количество перемещений по маршрутам в один ход команды не ограничено. Но, если какую-то точку захватить не удалось (то есть на вопрос не был дан верный ответ), то фишка возвращается на предыдущую точку и ход считается законченным. Очередь переходит к следующей команде. Также ход можно закончить добровольно. Внизу приведен пример разбития карты по регионам и маршрута перемещения. На стыке прямых расположены ключевые точки (из соображений масштаба они не изображены).



Рассмотрим типы ключевых точек и их свойства.

Тип ключевой точки	Обозначения на карте	Особенности
Научная		<p>Обладание такими точками позволяет поменять вопрос при захвате точки столько раз за ход команды, сколько точек находится во владении. Приносит в конце каждого хода доход 10 у.е.</p>

Энергетическая		Приносит в конце каждого хода доход 25 у.е.
Промышленная		Обладание такой точкой позволяет задавать 2 вопроса защиты(см. далее) при защите всех точек региона, в котором находится эта ключевая точка. Приносит в конце каждого хода доход 10 у.е.

Каждый регион имеет по 1 точке каждого типа. Приведен пример расположения ключевых точек и их соединения маршрутом.



Если атакуется незанятая точка, то есть 4 варианта захвата:

1. Заплатить 50 у.е.
2. Ответить на 1 вопрос и заплатить 35 у.е.
3. Ответить на 2 вопроса и заплатить 20 у.е.
4. Ответить на 3 вопроса и не платить.

Команда может купить ключевую точку за полную цену, либо начать отвечать на вопросы (см. далее). Если на какой-либо вопрос не поступило правильного ответа, то команда может доплатить соответствующую сумму и закончить ход или, отступив назад, закончить ход без захвата точки.

Если происходит захват уже занятой точки, то сначала нужно ответить на вопрос/-ы (причина разницы указана выше) защиты родного региона защищающихся, который/-ые задает защищающаяся команда из имеющихся.

Важно отметить, что за захват всех ключевых точек одного региона даётся по 20 у.е. в конце хода для каждого такого региона.

Особенностью игры является то, что каждой точке соответствуют вопросы связанные непосредственно с ней, например, с наукой Франции или с энергетикой Восточной Европы. То есть каждой ключевой точке соответствует своя стопка карточек вопросов.

Ниже приведен пример перечня карточек-вопросов:

Регион Германия. Наука.	Регион Германия. Наука.	Регион Германия. Наука.
На каком месте в мире по научно-исследовательской активности находится Германия?	За достижения в какой области знаний получил Нобелевскую премию Штефан Хелль в 2014 году?	Что объединяет Общество Макса Планка, Общество Гельмгольца, Общество Фраунгофера и Общество Лейбница?

<p>Регион Германия. Наука.</p> <p>Что выяснили немецкие ученые, недавно расшифровав древнюю ДНК человека?</p>	<p>Регион Германия. Наука.</p> <p>Как расшифровывается DESY, если это самый большой в Германии исследовательский центр по физике частиц(3 слова)?</p>	<p>Регион Германия. Наука.</p> <p>Ученым какой страны является Франсуа Энглер, получивший Нобелевскую премию по физике в 2013 году? Подсказка: помните, в каком регионе играете.</p>
<p>Регион Германия. Промышленность.</p> <p>Какой вид промышленности в Германии крупнейший по экспорту(50%)?</p>	<p>Регион Германия. Промышленность.</p> <p>Изделия какой промышленности составляют примерно 45% объема продукции голландского машиностроения?</p>	<p>Регион Германия. Промышленность.</p> <p>Какая отрасль цветной металлургии особенно выделяется в Германии?</p>
<p>Регион Германия. Промышленность.</p> <p>Назовите не менее 5 марок немецких автомобилей.</p>	<p>Регион Германия. Промышленность.</p> <p>В каком бассейне выплавляется более 4/5 металла в Германии?</p>	<p>Регион Германия. Промышленность.</p> <p>Объемы какого вида промышленности у Германии наибольшие в Европе?</p>
<p>Регион Германия. Энергетика.</p> <p>Крупнейшая в мире электростанция возобновляемой энергии именно этого типа находится в Германии. Назовите её тип.</p>	<p>Регион Германия. Энергетика.</p> <p>80% какого важного энергетического ресурса Германии добывается в Рурском бассейне?</p>	<p>Регион Германия. Энергетика.</p> <p>8,6% энергии производят именно эти электростанции, работающие на альтернативном источнике энергии.</p>

<p>Регион Германия. Энергетика.</p> <p>От производства какого типа энергии решено отказаться в Германии до 2022 года?</p>	<p>Регион Германия. Энергетика.</p> <p>Какую часть своей потребности в природном газе Германия способна удовлетворить сама?</p>	<p>Регион Германия. Энергетика.</p> <p>Сколько действующих коммерческих ядерных реакторов имеет Бельгия?</p>
<p>Регион Италия. Наука.</p> <p>Где находится старейшее высшее учебное заведение Италии?</p>	<p>Регион Италия. Наука.</p> <p>На каком месте в Европе находится Италия по уровню научно-исследовательской активности?</p>	<p>Регион Италия. Наука.</p> <p>Сколько низкоинтенсивных ускорителей расположено в Фермилаб в Италии?</p>
<p>Регион Италия. Наука.</p> <p>Астрономический союз Каринтии в Австрии обладает двумя обсерваториями и ещё 1 объектом. Каким?</p>	<p>Регион Италия. Наука.</p> <p>Как называется национальная научная организация Австрии?</p>	<p>Регион Италия. Наука.</p> <p>Национальный институт ... физики Италии сотрудничает с ЦЕРН в исследовании элементарных частиц. Вставьте слово в пропуск.</p>
<p>Регион Италия. Энергетика.</p> <p>На какой тип энергии полностью перешла Нижняя Австрия?</p>	<p>Регион Италия. Энергетика.</p> <p>Какое место в мире по импорту электроэнергии занимает Австрия? Подсказка: кратно 4.</p>	<p>Регион Италия. Энергетика.</p> <p>95% какого необходимого для нужд Италии энергетического ресурса импортируется извне?</p>

<p>Регион Италия. Энергетика.</p> <p>Сколько в Италии работающих АЭС?</p>	<p>Регион Италия. Энергетика.</p> <p>Сколько примерно % электроэнергии в Италии производится на ТЭС(+/-5%)?</p>	<p>Регион Италия. Энергетика.</p> <p>Где преимущественно расположены ГЭС Италии?</p>
<p>Регион Италия. Промышленность.</p> <p>12,5% мирового производства каких бытовых «машин» производится в Италии?</p>	<p>Регион Италия. Промышленность.</p> <p>Фактическим монополистом в какой отрасли является компания “Италкантьери”?</p>	<p>Регион Италия. Промышленность.</p> <p>Назовите минимум 3 марки итальянских автомобилей.</p>
<p>Регион Италия. Промышленность.</p> <p>Назовите лидера автомобилестроения в Италии.</p>	<p>Регион Италия. Промышленность.</p> <p>Почему объекты черной металлургии преимущественно расположены в портах?</p>	<p>Регион Италия. Промышленность.</p> <p>Какая отрасль промышленности является главной в Италии?</p>
<p>Регион Восточная Европа. Наука.</p> <p>Какой автор гелиоцентрической системы мира был родом из Польши?</p>	<p>Регион Восточная Европа. Наука.</p> <p>Где расположен Ягеллонский университет, одно из старейших высших учебных заведений в Европе?</p>	<p>Регион Восточная Европа. Наука.</p> <p>Что было учреждено при Астрономическом институте академии наук Румынии более ста лет назад и существует до сих пор?</p>

<p>Регион Восточная Европа. Наука.</p> <p>В какой стране находится обсерватория Ондражеёв?</p>	<p>Регион Восточная Европа. Наука.</p> <p>Что такое Goliat, если разработан при поддержке Румынского национального космического агентства и Румынского института космических исследований и является первым для Румынии?</p>	<p>Регион Восточная Европа. Наука.</p> <p>Половину своих Нобелевских премий ученые из Венгрии получили за достижения в этой области знаний.</p>
<p>Регион Восточная Европа. Промышленность.</p> <p>Гданьск и Щецин являются центрами именно этой тяжелой промышленности:</p>	<p>Регион Восточная Европа. Промышленность.</p> <p>Какое место в мире занимает Польша по производству морских судов?</p>	<p>Регион Восточная Европа. Промышленность.</p> <p>Примерно какая часть промышленного производства Венгрии идёт на экспорт?</p>
<p>Регион Восточная Европа. Промышленность.</p> <p>Природный газ в Румынии добывается в подножьях Карпатских гор и на ... плато.</p>	<p>Регион Восточная Европа. Промышленность.</p> <p>Что составляет примерно половину от чешского экспорта?</p>	<p>Регион Восточная Европа. Промышленность.</p> <p>Польша занимает лидирующие позиции в производстве именно этих объектов транспортной системы, как товарных, так и пассажирских.</p>

<p>Регион Восточная Европа. Энергетика.</p> <p>На каких электростанциях производится более 90% электроэнергии Польши?</p>	<p>Регион Восточная Европа. Энергетика.</p> <p>Сколько десятков % электроэнергии от всего объема вырабатывает Белхатувская ТЭС в Польше?</p>	<p>Регион Восточная Европа. Энергетика.</p> <p>Что производит 42% электроэнергии в Венгрии?</p>
<p>Регион Восточная Европа. Энергетика.</p> <p>Назовите страну, в которую Польша в основном экспортирует электроэнергию.</p>	<p>Регион Восточная Европа. Энергетика.</p> <p>Сколько АЭС функционирует в Чехии?</p>	<p>Регион Восточная Европа. Энергетика.</p> <p>На границе каких двух государств расположена Джердап I — гидроэлектростанция</p>

<p>Регион Испания. Энергетика.</p> <p>Какие источники энергии в Португалии обеспечивают 39% общего потребления электроэнергии?</p>	<p>Регион Испания. Энергетика.</p> <p>Лидером в использовании какого альтернативного источника энергии считается Испания?</p>	<p>Регион Испания. Энергетика.</p> <p>Самая мощная электростанция альтернативного источника электроэнергии какого типа находится в Португалии? Подсказка: связано с водой.</p>
---	--	---

<p>Регион Испания. Энергетика.</p> <p>На какой тип энергетики приходится чуть больше четверти производимой электроэнергии в Испании?</p>	<p>Регион Испания. Энергетика.</p> <p>На каком месте в мире по объему восполняемых источников энергии?</p>	<p>Регион Испания. Энергетика.</p> <p>Какой первичный энергоресурс наиболее потребляем Испанией?</p>
<p>Регион Испания. Промышленность.</p> <p>Добыча руды какого тугоплавкого металла сосредоточена в провинции Понтеведра на западе Галисии?</p>	<p>Регион Испания. Промышленность.</p> <p>В какое количество десятков стран Испания экспортирует станки?</p>	<p>Регион Испания. Промышленность.</p> <p>Чем в тяжелой промышленности знаменит приморский город Лишнави в Португалии?</p>
<p>Регион Испания. Промышленность.</p> <p>На каком месте в Европе по объёму выпуска коммерческих автомобилей находится Испания?</p>	<p>Регион Испания. Промышленность.</p> <p>Как называется крупнейшая автомобильная фирма Испании?</p>	<p>Регион Испания. Промышленность.</p> <p>Испания является одним из мировых лидеров по добыче этого «нетвердого» металла.</p>

<p>Регион Испания. Наука.</p> <p>Какие компьютеры будущего исследует испанский физик Хуан Игнасио Сирак?</p>	<p>Регион Испания. Наука.</p> <p>На каких островах находится крупная обсерватория Роке де лос Мучачос?</p>	<p>Регион Испания. Наука.</p> <p>Помимо многих Нобелевских лауреатов по литературе есть лишь один, кто получил за достижение в научной сфере. В</p>
---	---	--

		какой сфере?
<p>Регион Испания. Наука.</p> <p>ALBA — испанский синхротрон третьего поколения, расположен в Серданьоле-дель-Вальес, недалеко от города ...</p>	<p>Регион Испания. Наука.</p> <p>Где расположен Международный университет Каталонии?</p>	<p>Регион Испания. Наука.</p> <p>Лиссабонская академия наук – это ...</p>
<p>Регион Великобритания. Наука.</p> <p>Сколько десятков Нобелевских лауреатов из Великобритании за всю историю?</p>	<p>Регион Великобритания. Наука.</p> <p>Как называется знаменитая обсерватория, от которой начинается отсчет широты?</p>	<p>Регион Великобритания. Наука.</p> <p>Что такое группа «Рассел»?</p>
<p>Регион Великобритания. Наука.</p> <p>Какое место в мире по научно-исследовательской активности занимает Великобритания?</p>	<p>Регион Великобритания. Наука.</p> <p>За достижения в какой области знаний получил Нобелевскую премию Энгус Дитон в 2015 году?</p>	<p>Регион Великобритания. Наука.</p> <p>Как называется ведущее британское научное учреждение, одно из старейших в мире?</p>

<p>Регион Великобритания. Промышленность.</p> <p>Великобритания занимает лидирующие позиции в мире как экспортер какого типа автомашин?</p>	<p>Регион Великобритания. Промышленность.</p> <p>Какое место в мире занимает Великобритания по выплавке чугуна и стали?</p>	<p>Регион Великобритания. Промышленность.</p> <p>Какая крупнейшая компания производит авиационные двигатели в Великобритании?</p>
<p>Регион Великобритания. Промышленность.</p> <p>Назовите главный район цветной металлургии в Великобритании.</p>	<p>Регион Великобритания. Промышленность.</p> <p>Одним из мировых лидеров по производству какой техники является компания JCB?</p>	<p>Регион Великобритания. Промышленность.</p> <p>Какой автономный субъект Великобритании производит треть брендовых ПК Европы?</p>
<p>Регион Великобритания. Энергетика.</p> <p>Как называется газопровод, проходящий между Великобританией и континентальной Европой?</p>	<p>Регион Великобритания. Энергетика.</p> <p>Какой тип электростанций обеспечивают 86% энергии в Великобритании?</p>	<p>Регион Великобритания. Энергетика.</p> <p>Великобритания является крупнейшим производителем какого ресурса в ЕС?</p>
<p>Регион Великобритания. Энергетика.</p> <p>Назовите энергетические ресурсы, которые Великобритания импортирует(не менее 3)</p>	<p>Регион Великобритания. Энергетика.</p> <p>Назовите угольный бассейн в котором добывают около 68% угля в Великобритании. Подсказка: терьер.</p>	<p>Регион Великобритания. Энергетика.</p> <p>На какой вид топлива, взамен угля, переходят британские ТЭС в последние годы?</p>

<p>Регион Франция. Энергетика.</p> <p>Крупное месторождение какого ресурса находится в местности Лак в Пиренеях?</p>	<p>Регион Франция. Энергетика.</p> <p>Именно во Франции строится Международный экспериментальный</p>	<p>Регион Франция. Энергетика.</p> <p>На каком месте в Европе сеть ГЭС Франции по размерам?</p>
<p>Регион Франция. Энергетика.</p> <p>Экспортером какого вида энергии является Франция больше всех в мире?</p>	<p>Регион Франция. Энергетика.</p> <p>Какая АЭС является самой мощной во Франции?</p>	<p>Регион Франция. Энергетика.</p> <p>Благодаря каким электростанциям вырабатывается 77% электроэнергии в стране?</p>
<p>Регион Франция. Промышленность.</p> <p>Из-за сильного развития авиакосмической отрасли промышленности Франция играет ведущую роль в этом Европейском агентстве. (1 слово)</p>	<p>Регион Франция. Промышленность.</p> <p>Какое место в мире занимает Франция по выпуску автомобилей?</p>	<p>Регион Франция. Промышленность.</p> <p>По выплавке какого металла Франция на Зем месте в Западной Европе?</p>
<p>Регион Франция. Промышленность.</p> <p>Промышленность Франции дает именно столько % ВВП страны.(Кратно 10)</p>	<p>Регион Франция. Промышленность.</p> <p>Назовите не менее двух марок французских автомобилей.</p>	<p>Регион Франция. Промышленность.</p> <p>Назовите хотя бы одну крупную аэрокосмическую компанию Франции.</p>

<p>Регион Франция. Наука.</p> <p>Что такое «Ариан», если благодаря этому на орбите Земли находятся многие спутники?</p>	<p>Регион Франция. Наука.</p> <p>В каком регионе расположен космодром Куру?</p>	<p>Регион Франция. Наука.</p> <p>CNRS – дайте примерную расшифровку аббревиатуры.</p>
<p>Регион Франция. Наука.</p> <p>Французские ученые Серж Арош и Жюль Хоффман похожи этим с разницей в 1 год.</p>	<p>Регион Франция. Наука.</p> <p>Этот научный институт назван в честь женщины, получившей Нобелевскую премию по физике и химии. Назовите его.</p>	<p>Регион Франция. Наука.</p> <p>Чем наиболее знаменит ЦЕРН на границе Франции и Швейцарии?</p>
<p>Регион Великобритания. Защита.</p> <p>Назовите самое старое высшее заведение Англии. (Оксфорд)</p>	<p>Регион Великобритания. Защита.</p> <p>В Великобритании строят много судов, специализированных для перевозки этого природного ресурса. (природный газ)</p>	<p>Регион Великобритания. Защита.</p> <p>На какие две части разделен парламент Великобритании? (Палата Общин и Палата Лордов)</p>
<p>Регион Великобритания. Защита.</p> <p>Назовите место коронования британских монархов. (Вестминстерское аббатство)</p>	<p>Регион Великобритания. Защита.</p> <p>Как зовут нынешнего монарха Великобритании? (Елизавета II)</p>	<p>Регион Италия. Защита.</p> <p>Чем знаменита плотина Вайонт в Италии? (красотой и высотой)</p>

<p>Регион Италия. Защита.</p> <p>Чему равен угол наклона Пизанской башни? (4 градуса)</p>	<p>Регион Италия. Защита.</p> <p>Артерия в обратную сторону – получим это в Австрии. (столицу)</p>	<p>Регион Италия. Защита.</p> <p>Сколько государств на территории «итальянского сапога»? (3: Сан-Марино, Италия, Ватикан)</p>
<p>Регион Италия. Защита.</p> <p>Она медленно тонет. (Венеция)</p>		



(Оформление факультета на День открытых дверей ИФТиИС)

Увидеть физику

Эта игра направлена на то, чтобы заинтересовать детей подросткового возраста физикой. Старшим она тоже может понравиться (проверено на «Физическом Фейерверке»).

Игра начинается с того, что из набора карточек игрок выбирает 2, которые в игру не возвращаются, на которых изображено то или иное физическое явление. За 20 секунд игрок может:

1. Назвать к какому разделу физики относится 1 любое из 2 данных явлений, и получить за это 1 балл.
2. Назвать к каким разделам физики относятся оба явления, и получить за это 2 балла.
3. Назвать к каким разделам физики относятся оба явления + кратко объяснить 1 явление, и получить за это 3 балла.

Вот пример ответа на 3 балла для указанных карточек:





«На первой карточке изображено явление из электростатики, а на второй из термодинамики. На первой карточке мы видим, как волосы отталкиваются друг от друга, так как заряжены зарядом с одинаковым знаком».

В игре рассматриваются 4 раздела физики:

1. Механика.
2. Термодинамика и молекулярная физика.
3. Электричество и магнетизм.
4. Оптика.

Таким образом, за каждый ход игрок может набрать максимум 3 балла. При этом игроков может быть неограниченного количество, а учет очков может быть как командный, так и индивидуальный. Чтобы сделать игру интереснее и снизить невезение/везение игроков, лучше делать несколько кругов для всех игроков.

Интересной особенностью игры является то, что многие изображения содержат явления, которые состоят из процессов разных разделов физики, то есть одной карточке можно отнести несколько разделов физики. В таком случае ведущий, который отсчитывает время, должен по окончанию хода уточнить, к какому именно процессу был назван этот раздел.



Например, если изображению выше игрок соотносит «Механику», то он должен после окончания времени уточнить, что имел в виду силу трения об атмосферу или притяжение к планете, а не свечение.

Неоднозначность ответа дает простор воображению, что является полезным для развития детей. Также показывается, что физика окружает нас повсюду, даже в обыденных вещах, что привлекает к изучению физики. Ведь физика – это весь мир вокруг нас, её нужно лишь увидеть.

Игра № 398

В наборе есть 3 типа карт: карты ассоциаций, карты личностей и бюллетень с номером игрока, которому они принадлежат. Бюллетень используется «днем» (о понятии "день" будет рассказано подробнее позже). На картах личности изображены люди, оставившие значительный след в истории. Для игры были выбраны 4 исторически значимых человека, каждый из которых изображен на двух одинаковых картах (карты личности). Таким образом, всего в наборе 8 карт личностей. На картах ассоциаций изображены события, повлиявшие на ход истории, известные исторические процессы, артефакты и т.д. (на каждой по одному из 25). Всего таких карт 50, а значит в наборе по 2 одинаковые карты.

В игре могут участвовать 4, 6 или 8 человек + 1(ведущий). Если 8 человек - то используются 4 разные карты личности, если 6 человек - то 3, если 4 человека - то 2.

На старте каждому участнику ведущий раздает по одной карте личности рубашкой вверх и три бюллетеня. Каждый игрок должен посмотреть на свою карту, причем остальным ее показывать нельзя. Цель игры для любого участника — найти свою пару из игроков: угадать, с кем у него одинаковая карта личности.

Дальнейший ход игры представлен 2 основными этапами:

- Выборы;
- Голосование.

И выборы, и голосование проходят в 3 круга.

Выборы:

Первый круг.

Каждому игроку раздается по 6 карт ассоциаций, из которых нужно выбрать одну. Эта карта остается у игрока и кладется рубашкой вверх.

Остальные сбрасываются в колоду.

Второй круг.

Раздается 5 карт ассоциаций, из которых выбирается одна и кладется сверху на карту из первого круга рубашкой вверх. Остальные сбрасываются.

Третий круг.

Раздается 4 карты, из которых выбирается одна и кладется сверху на карты из 1 и 2 круга рубашкой вверх. Остальные сбрасываются.

Примечания или как игрок выбирает карту в каждом круге.

В каждом круге игроки выбирают карты с помощью своих ассоциаций. В первом круге выбирается карта, ассоциирующаяся с картой личности. Во втором круге выбирается карта, ассоциирующаяся с картой, выбранной в первом круге. В третьем круге выбирается карта, ассоциирующаяся с картой, выбранной во втором круге.

Показывать свои карты другим игрокам нельзя.

Теперь на столе у каждого игрока лежат друг на друге рубашкой вверх 3 карты ассоциаций (самая нижняя - выбранная в первом круге, средняя - во втором, верхняя - в третьем), отдельно карта личности, тоже рубашкой вверх и 3 бюллетеня.

Голосование:

Далее следует процесс голосования, который длится 3 "избирательных дня" (проходит в 3 круга).

В каждый из трех "дней" все игроки вскрывают по одной карте

ассоциаций сверху вниз (в первый "день" карту из третьего круга и т.д.). При вскрытии карт каждый игрок говорит, что у него за карта и показывает ее остальным. Игроки рассказывают, каким образом они связали одну карту с другой (когда вскрывают карту).

После вскрытия карты каждый "день" игрок отдает соответствующий бюллетень другому игроку, с которым, по мнению первого, у них двоих одинаковая карта личности.

То есть в первый день голосования можно делать выводы только по одной карте ассоциаций, во второй - по двум, в третий - по трем.

Каждый день можно голосовать за разных людей.

За ходом голосования следит ведущий.

После всех 3 "дней" карты личности вскрываются, и начисляются баллы за правильно отданные бюллетени

За правильно отданный бюллетень третьего "дня" начисляется 1 балл; второго "дня" - 3 балла; первого "дня" - 5 баллов.

Баллы за второй и первый "день" не начисляются, если в третий день бюллетень был отдан не тому.

Если тебя угадывает по результатам третьего "дня" участник с той же картой личности, то тебе присуждается +1 балл. Если нет, то -1.

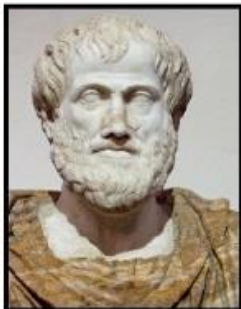
Далее все карты сбрасываются. Баллы запоминаются. Игра начинается сначала.

Побеждает тот, у кого в конечном итоге окажется больше баллов.

Разработчик игры:

Илья Алабичев, студент 1 курса математического факультета МПГУ.

Карты личностей:



Аристотель



М.И. Кутузов

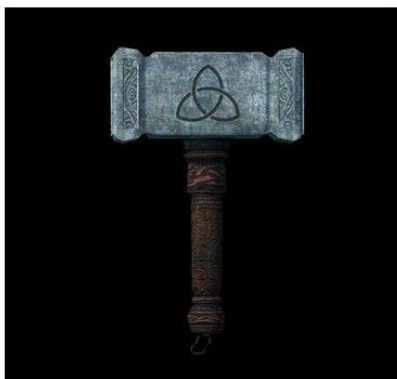


Жанна д'Арк

Карты ассоциаций:



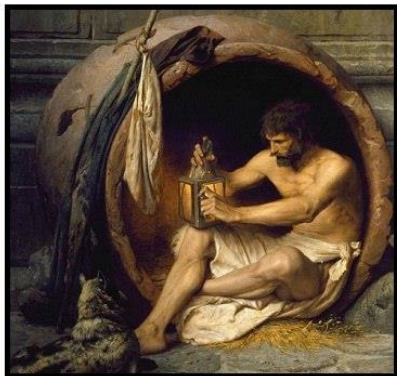
**бомбардировка
Хиросимы и Нагасаки**



Мьёльнир



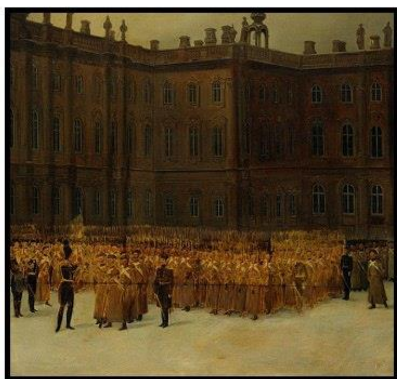
**война
Алой и Белой розы**



бочка Диогена



французская революция



восстание декабристов

Лото по физике

Разработчик: Глазунова Мария, 13 лет, 8 класс

Игра построена по принципу известной всем игры «Лото». Придумана для того, чтобы легче было запомнить определения, названия, обозначения элементов на электрической схеме. Эту игру можно использовать, как для запоминания, так и для самоконтроля по данной теме. Физическое лото определяет связи между двумя элементами: например, обозначение физического элемента на электрической схеме и название этого элемента, или схема физического эксперимента и имя естествоиспытателей, которые этот эксперимент поставили, или название физической величины и её определение и т.д.

Материал по теме: Физика. 8 класс. Учебник Перышкина. Глава 2 «Электрические явления»:

- *Электризация. Электрический заряд. Электроскоп*
- *Электрическое поле*
- *Электрон. опыты Иоффе и Милликена.*
- *Проводники и диэлектрики*
- *Электрический ток. Электрические цепи и её составные части*

Правила

В игре есть участники и ведущий. Участникам раздаются карточки (в виде таблицы). А ведущий достаёт отдельные карточки-фишки, на которых написаны слова или нарисованы рисунки.

Ведущий громко называет, что написано в карточке. Если досталась карточка с рисунком – быстро воспроизводит его на доске (флипчарте и т.д.) Когда играете первый раз, то ведущий может и не спешить. Но в случае, если игроки легко ищут пару в своих картах-таблицах, то

можно увеличить темп вытягивания карточек-фишек, используя ограничения по времени (песочные часы, таймер, секундомер и т.д.)

Действия игроков. Игрок на своей карте закрывает то, что образует пару. Однако, нельзя на слово «Резистор» положить слово «Резистор». Нужно обязательно положить карточку, которая соответствует резистору – обозначение на схеме (рисунок). Или на карточку «Резерфорд» нельзя положить карточку «Резерфорд». Нужно положить рисунок – модель атома Резерфорда и т.д.

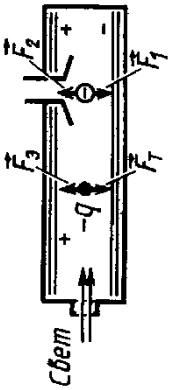

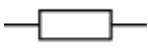
Для закрытия карточки игроку не обязательно закрывать ячейки фишками ведущего, можно использовать подручные средства (пуговицы, скрепки, нарезанные пустые бумажки).


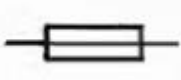
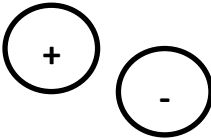
Количество игроков: от 3 до 25 человек. Время от 15 минут. Можно играть несколько раундов.

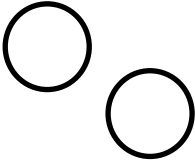

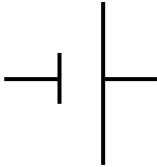


Примечание:

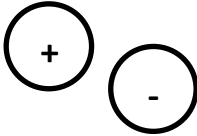

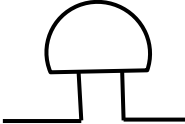
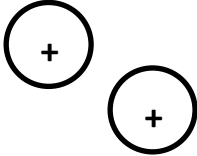

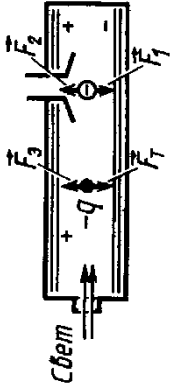
В данном сборнике – карточки-фишки ведущего содержание ячеек со знаком ⚡. Карточки игроков – таблица.

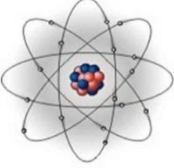


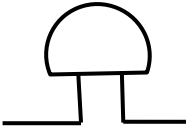
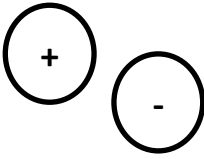
Лото легко сделать по любому материалу любого предмета (темы), где можно составить пары (соответствия одного элемента другому).


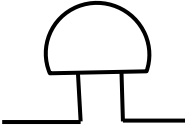
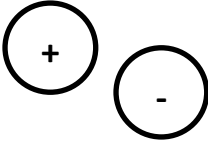


Гальванический элемент	Электрический заряд	Электроскоп	Упорядоченное движение заряженных частиц
	Диэлектрик	Эбонит	q
Особый вид материи, отличающийся от вещества		Гальванический элемент	


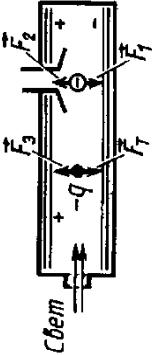
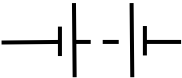
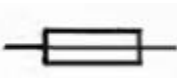
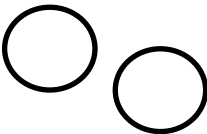
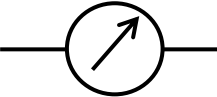

<i>Почва</i>	<i>Электрический звонок</i>	<i>Резина</i>	
$-1,6 \times 10^{-19}$ Кл	<i>Электроскоп</i>	<i>Упорядоченное движение заряженных частиц</i>	
<i>Гальванический элемент</i>	<i>Особый вид материи, отличающийся от вещества</i>		<i>Проводник</i>

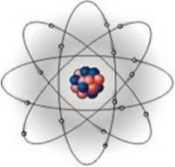

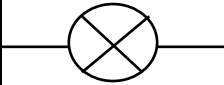
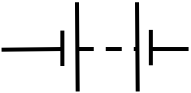
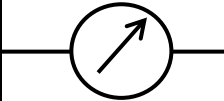
q	<i>Электроскоп</i>	<i>Воздух</i>	
<i>Лампа</i>		<i>Упорядоченное движение заряженных частиц</i>	
	q	<i>Диэлектрик</i>	


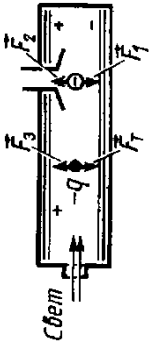

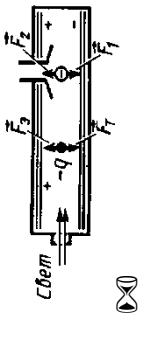

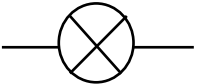





	<p><i>Электрический заряд</i></p>	<p><i>Гальванический элемент</i></p>	
<p>$-1,6 \times 10^{-19}$ Кл</p>	<p><i>Лампа</i></p>	<p><i>Изолятор</i></p>	
	<p><i>Батарея элементов</i></p>		



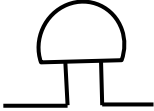

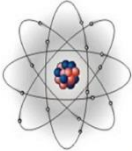



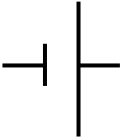





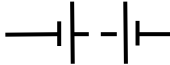

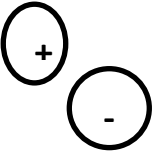

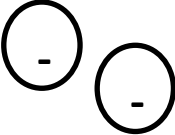

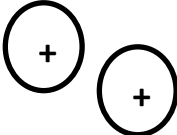


	<i>Металл</i>		
$-1,6 \times 10^{-19}$ Кл	<i>Батарея элементов</i>	<i>Особый вид материи, отличающи йся от вещества</i>	<i>Электроскоп</i>
	<i>Кислота</i>	<i>Электричес кий заряд</i>	

Гальванометр		Эбонит	Лампа
	Электрон		Резерфорд
	Батарея элементов	Упорядочен ное движение заряженных частиц	












	<p><i>Морская вода</i></p>		<p><i>Лампа</i></p>
	<p><i>Резистор</i></p>	<p><i>Гальванометр</i></p>	
	<p><i>Гальванический элемент</i></p>		

	<p><i>Аккумулятор</i></p>	<p><i>Батарея элементов</i></p>	<p><i>Эбонит</i></p>
<p><i>Ключ</i></p>		<p><i>Предохранитель</i></p>	
	<p><i>Электроскоп</i></p>	<p><i>Янтарь</i></p>	

	<p>Аккумулятор</p>	<p>Батарея элементов</p>	<p>Эбонит</p>
	<p>Предохранитель</p>	<p>Упорядоченное движение заряженных частиц</p>	
 	 	 	 

 	 	 	 
 	 	 	 
 	 	 	<p>Опыты Иоффе и Милликена</p> 

<p>Лампа</p> 	<p>Предохранитель</p> 	<p>Предохранитель</p> 	<p>Резистор</p> 
<p>Звонок</p> 	<p>Резерфорд</p> 	<p>Нагреватель ный элемент</p> 	<p>Гальваничес кий элемент</p> 
<p>Электроскоп</p> 	<p>Гальванометр</p> 	<p>Батарея гальваническ их элементов/ аккумулятор</p> 	<p>Батарея гальваническ их элементов/ аккумулято</p> 

<p>Отталкиваются</p> 	<p>Заряд электрона</p> 	<p>Электрический ток</p> 	<p>Электрическое поле</p> 
<p>Электрический заряд</p> 	<p>Алюминий</p> 	<p>Проводник</p> 	<p>Диэлектрик</p> 
<p>q</p> 	<p>Стекло (твердое)</p> 	<p>$-1,6 \times 10^{-19}$ Кл</p> 	

Хуба-буба

Разработчик: Федорович Дарья, 17 лет, 1 курс ИФТиС МПГУ.

Игра построена на основе механизма настольной игры «7 на 9». Основное предназначение этой игры – усвоение ранее изученного материала и закрепление его. На основе повторяющихся элементов, а именно, формул, игрок запоминает буквенные обозначения различных физических элементов и состав различных формул. А за счёт того, что игра проходит в ускоренном темпе, развиваются реакция и навык принятия быстрых решений. А за счёт азарта игра проходит не только продуктивно, но и интересно и увлекательно.

Материал по теме: И.Е. Иродов, Механика. Основные законы.

- Глава 1. Основы кинематики.
- Глава 2. Основное уравнение динамики.

Требуется 100 карточек. Можете использовать картон. Каждый элемент формулы рекомендовано повторять 5 раз.

Специальные карты:

- Карта «Хуба-буба» - обнуляет любой элемент и хозяин этой карты сам выбирает элемент и кладет его вместе в этой картой.(5 шт) (смотри А)
- Карты смена хода – меняет ход в противоположную сторону.(5 шт) (смотри В)
- Карты пропуска хода – человек, получивший эту карту, пропускает ход(5 шт.) (смотри С)

- Карта «Лоп-Хлоп» - кладется на любой элемент. Человек, в ход которого получена эта карта, берет со стопки 2 карты.(5 шт) (смотри D)

Правила игры

В игре есть участники и ведущий. Участникам раздаются карточки из колоды по 6 штук. После раздачи ведущий кладёт на стол из колоды первую карточку и начинается игра.

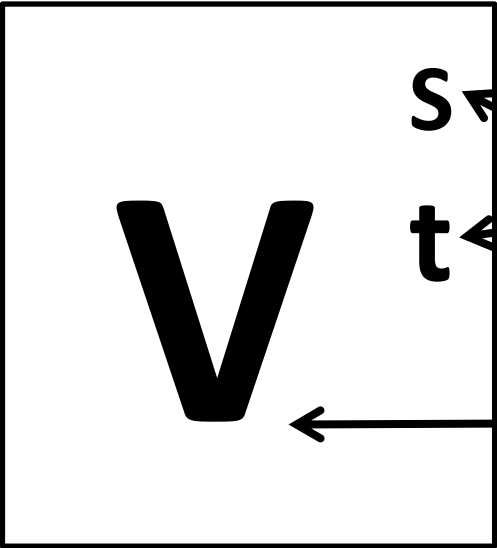
Задача игроков: как можно быстрее избавиться от своих карт.

Существуют 2 способа игры:

1. **Быстрая.** В этом случае раздаются 10 карт. Ход хаотичен, т.е. кто быстрее положит на стол требуемый элемент. Специальные карты отсутствуют. Если у кого-то из игроков остается одна карта, то ему требуется крикнуть «ХУБА-БУБА». Если кто-то из игроков заметил, что человек с одной картой не выкрикнул заветное словосочетание, то попавшийся игрок берет штраф – 3 карты.
2. **Интересная.** Ход осуществляется по очереди. Есть в наличии специальные карты. Человек, взявший по специальным картам штраф, пропускает ход, и очередь переходит следующему игроку.

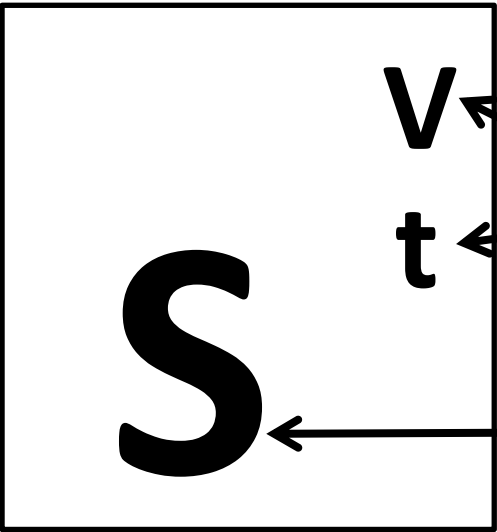
Образец карт:

Игральная



что нужно
положить

что сейчас
играет



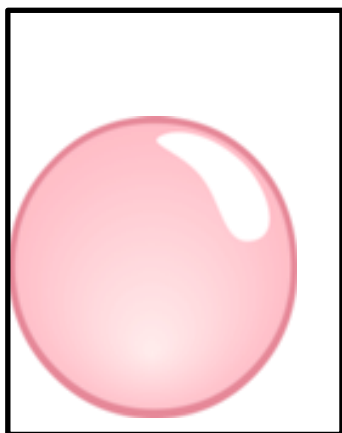
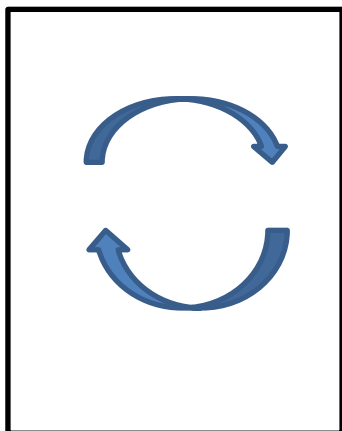
что нужно
положить

что сейчас
играет



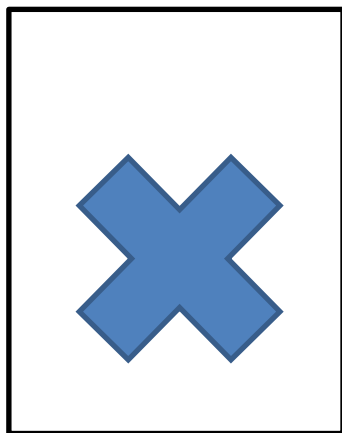
A

B



C

D



Специальные карты:



Сундучки по физике

Игра базируется на карточной игре «сундучки». Игра служит для визуального запоминания, а также для запоминания наименований – в данном случае формул и названия переменных. Игра включает в себя соревновательный элемент, который мотивирует участников. Игра отлично зайдет в любой компании, главное правильно подобрать дидактический материал.

Правила:

Для хорошей игры требуется 3-6 человек. Время на игру: в среднем **10-15** минут. Игра строится следующим образом: каждому игроку выдают по 4 карточки, остальные карточки образуют колоду. Ходят по часовой стрелке по одному. Наличие следящего-ведущего не обязательно, после того как игроки вникнут в правила.

Ход игрока заключается в том, чтобы спросить у любого другого игрока карточку по примеру «у тебя есть Сила тяжести?» Если у того игрока, к которому обратились есть названная карточка, он должен отдать ее вопрошающему. При этом задав удачный вопрос, игрок ходит снова. Если игрок ошибается, ход переходит дальше по кругу, а завершивший ход берет карту.

Если игрок собирает формулу, он имеет право выложить ее, показать игрокам, если она собрана правильно, ему засчитывается очко, а формула при этом вычеркивается из списка, два раза собрать одну формулу нельзя. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.

Дополнения:

Использованные формулы и переменные относятся к учебнику физики за 7 класс. Можно также использовать материал почти по любому предмету и теме. Для игроков, знающих материал удовлетворительно, стоит выписать названия переменных и список формул на лист, доску, и вычеркивать их по мере того, как игроки будут собирать их.

Список использованных формул:

$$A = F / S$$

$$a_{ц.с.} = V^2 / r$$

$$F_{упр.} = K_{упр.} * \Delta L$$

$$F_{тяж.} = m * g$$

$$F = m * a$$

$$E_{п.} = m * g * h$$

$$S = V * t$$

$$N_{м.} = A / t$$

$$F_{тр.} = N * K_{тр.}$$

$$P = F / S_{м^2}$$

$$V = S_{м^2} * h$$

$$P_{жид.} = \rho * g * h$$

t Время	h Высота	A Работа
$a_{\text{ц.с.}}$ Центро- стремитель -ное ускорение	V Объём	$K_{\text{упр.}}$ Коэффицие нт упругости
$F_{\text{тр.}}$ Сила трения	F Сила	N Сила реакции опоры

$K_{\text{тр.}}$ Кoeffициент трения	g Ускорение свободного падения	$F_{\text{упр.}}$ Сила упругости
S Перемеще- ние (пути)	$S_{\text{м}^2}$ Площадь	A Работа
m Масса	$E_{\text{п.}}$ Потенциаль- ная энергия	$F_{\text{тяж.}}$ Сила тяжести
r Радиус	a Ускорение	$N_{\text{м.}}$ Мощность

P Давление	$P_{\text{жид.}}$ Давление жидкости	V^2 Квадрат скорости
v Скорость	ρ Плотность	ΔL Величина деформа- ции
t Время	F Сила	F Сила
m Масса	m Масса	S Перемещ- ение (путь

S_m^2 Площадь	g Ускорение свободного падения	g Ускорение свободного падения
h Высота	h Высота	

Разработчик игры: *Лакшин Тимофей*

Робот-романтик

Разработчики: Евгений Рудик и Лилия Алексеева,
первокурсники МПГУ

Это дидактическая игра, служащая для обучения игроков начальным азам программирования. Основана данная игра на модуле Робот из программы Кумир, только перенесенная в трехмерное пространство. Во время мероприятия “Физический фейерверк” игра была использована для того, чтобы попытаться научить участников мероприятия использовать циклы.

Правила:

Игра поделена на уровни. Решением этих уровней может заниматься как один человек, так и группа лиц. Также нужен ведущий, который будет следить за действиями игроков, помогать им и проверять результат их деятельности.

Сюжет игры в том, что молодой парнишка Рой стремится к своей цели, то может быть его любовь Нина или другая причина (какая-то распродажа, любимая кафешка, брат, которого надо забрать из детского садика), в данном примере эта цель – Нина. В общем, замыслы его светлы. Но для того, чтобы достичь своей цели, Рою придется пройти несколько локаций, игровых уровней, связь между которыми обуславливается порталами. В качестве Роя можно использовать любой предмет, который подходит по масштабу и у него можно определить направление “куда рой смотрит”. Просто так Роя перемешать по полю нельзя.

У нас есть поле 8x8 (это и есть игровой уровень), на котором находятся некоторые преграды для нашего героя, которые имеют разную высоту – уровень высоты (высота будет измеряться в блоках), причем Рой не может прыгнуть на преграду, которая выше его нынешнего уровня высоты, более





чем 1 блок. А вот спускаться вниз он может с любого уровня высоты на любой другой. Уровни высоты будут иметь название: уровень высоты в 1 блок – тигриный уровень (желтый), в 2 блока – орлиный уровень (красный), в 3 блока – драконий уровень (зелёный), в 4 блока – божественный(синий). Для обозначения высоты будут использоваться клеточки, закрашенные в цвета, соответствующие определённому уровню высоты.

Руководить Роем мы будем с помощью специальных команд, которые будем вставлять в основное окно (основное окно включает в себя 12 мест для команд). Рой следует командам, расположенным в основном окне. Есть следующие команды - **шаг вперед; -поворот направо; -поворот налево; -прыгнуть; -включить портал/пульт портала; -использовать программу 1; -использовать программу 2.** Первые 4 программы делают ровно то, что и написано (команда – поворот, поворачивает роя на 90 градусов вокруг своей оси в указанном направлении; команда – прыгнуть переносит его на преграду (если он может по условиям запрыгнуть на эту преграду), которая стоит перед Роем, эта же команда нужна чтобы спрыгнуть вниз). Команда – включить портал/пульт портала, это команда является основополагающая в игре, с помощью неё рой включает портал чтобы переместится на следующий уровень игры, или эта команда включает пульт который нужен для того чтобы заработал портал (если включить все пульта на уровне игры, можно смело идти к portalу чтобы он тебя переместил дальше), для этого надо встать на клеточку с обозначением портала/пульт и использовать эту команду. Основного поля будет не хватать для прохождения уровня игры, в помощь даётся одно/два (в зависимости от условий уровня игры) вторичных полей (они будут включать в себя 8 мест для команд), и эти вторичные поля можно вставлять в основное окно с помощью данных команд. Это инструмент, который будет служить для создания циклов.





Ведь можно программу (вторичное окно) вставить в другую программу (вторичное окно) и даже вставить в саму себя (но в таком случае конец вставленной в саму себя программы должен стоять последним в основном поле и должен активировать портал, иначе он будет совершаться бесконечно долго и не закончится, Рой умрет от голода).

Игроки могут использовать шаблоны уровней, а также могут придумывать и реализовать свои. Играйте, придумывайте, развивайтесь. Удачи друзья!










Примеры шаблонов: (Игровое поле “ВВОДНОЕ”)

				желтый	красный		
				желтый	красный		
				желтый	красный		(Слева пульт портала)
		красный		желтый	красный		[Включив все пульта — можно включить портал]
	(Это Рой, стрелка обозначает то куда он смотрит.)			желтый	красный		
				желтый	красный	(Сверху портал !!!)	
				желтый	красный		
				желтый	красный		

(Игровое поле “улитка”. Можно использовать только 1 вторичное поле.)

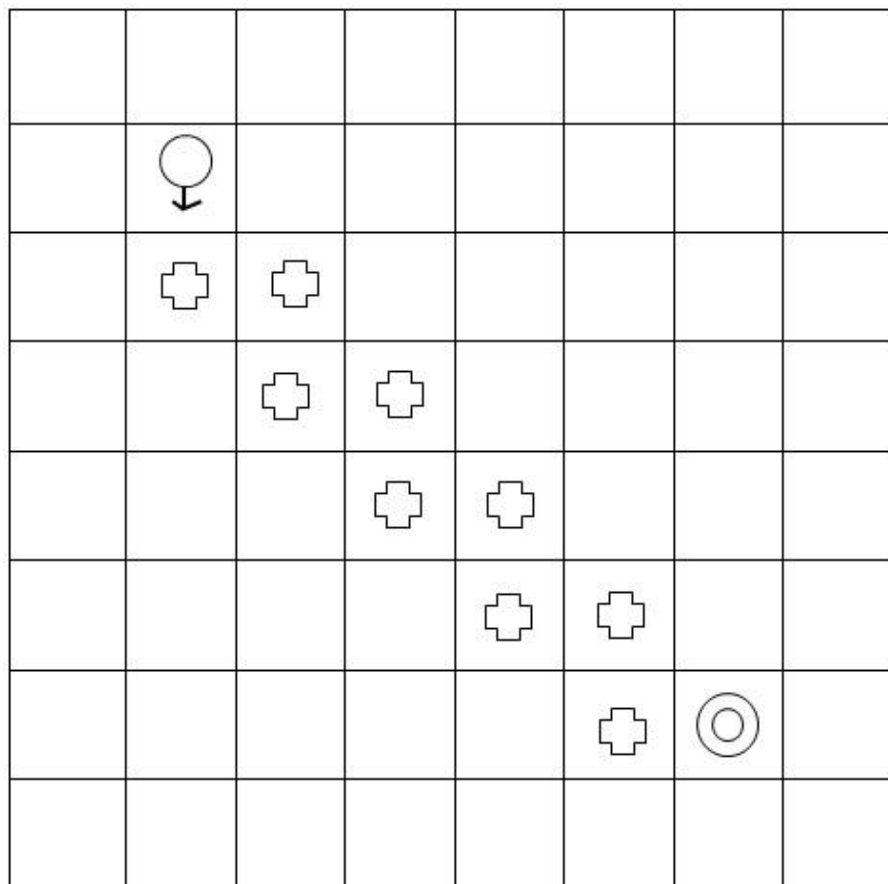
					Красный 		
					Красный		
					Красный		
		Красный	Зелёный	Синий	Красный 		
		желтый			Красный		
					Красный		
					Красный 		

Основное поле:

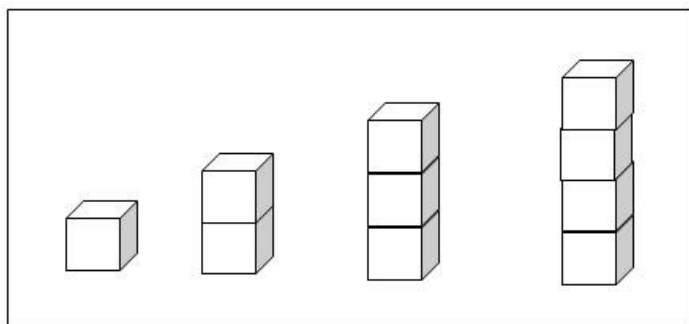
						В данном уровне игры. Активация всех пультов перенесет Роя к любимой Нине.	
Синий	Синий	Синий	Синий	Синий	Синий		
Синий	Желтый 	Желтый		Желтый	Желтый 	Синий	
Синий	Желтый	Желтый 		Желтый 	Желтый	Синий	
Синий						Синий	
Синий	Желтый	Желтый 		Желтый 	Желтый	Синий	
Синий	Желтый 	Желтый 		Желтый	Желтый 	Синий	
Синий	Синий	Синий	Синий	Синий	Синий	Синий	

(Игровое поле “величие”. Можно использовать 2 вторичных поля)

(Вторичное поле.)



(Игровое поле “виселица”. Можно использовать 1 вторичное поле – см.выше.)



Уровень высоты: тигриный, орлиный, драконий, божественный. Необходимо разукрасить уровни в нужные цвета.

						P1	P2
						P1	P2
						P1	P2
						P1	P2
						P1	P2
						P1	P2
						P1	P2
						P1	P2

Слева-направо: шаг вперед, поворот налево, поворот направо, прыжок, включить портал/пульт, использовать программу 1, использовать программу 2.

Физический костер с пастилой

Разработчик: Евгений Рудик, первокурсник МПГУ

Это дидактическая игра, служащая для повторения играющими основных законов, определений, ученых физики. Будет удобнее, если у игроков будет разный уровень знания физики. Это командная игра, которая способствует сплочению команды. Использовалась активно эта игра на “Физическом фейерверке”.

Правила:

В игру играет команда (группа лиц) и ведущий, они должны образовать круг, чтобы видеть каждого из участников игры. Роль ведущего заключается в контроле ответов, поэтому ведущему стоит основательно подготовиться.

В игре есть карточки, на которых написаны названия законов, физические понятия, имена известных ученых. Эти карточки раздаются между игроками в равном количестве. Затем каждый игрок по очереди в открытую протягивает одну из своих карт одному из стоящих в кругу, в свою очередь этот человек, которому дали карту должен рассказать все, что знает об этом ученом, понятии, законе. А ведущий оценивает, насколько хорошо человек осведомлен о том, что написано на карточке, затем он присуждает или не присуждает балл/баллы (вместо баллов можно давать призы).

Ведущий имеет право вводить правила (например, что одному и тому же человеку нельзя давать карточку в течение 3х ходов), это нужно для того чтобы в игре участвовали все участники команды.

В итоге игры можно посчитать, сколько баллов получила команда, и сравнить её с другими командами. Либо за определенное количество вознаградить игроков.

Законы, физические понятия, имена известных ученых, которые могут быть на карточках: *уравнение Менделеева-Клапейрона, 1 или 2 или 3 закон Ньютона, закон Архимеда, космическая скорость, закон Гука, потенциальная или кинетическая энергия, скорость, ускорение, силы (какие существуют), импульс, энергия, масса, закон сохранения импульса, закон сохранения энергии, почему черная дыра черная, закон Гей-Люссака, 1 или 2 закон термодинамики, закон Ампера, сила тока, сопротивление, закон Ома, магнитное поле, электрон, протон, нейтрон, скорость света, Альберт Эйнштейн, Макс Планк, Эрнест Резерфорд, Никола Тесла, Исаак Ньютон, Бор Нильс, Джеймс Джозуль, Вильгельм Рентген.....*

Игротехнический марафон 24 октября:



Дидактический волейбол «Верю- не верю»

*Глазунова Оксана,
ст. преподаватель ТЛР,
учитель физики и информатики*

Такая форма, как игра «Верю-не верю» известна в разных вариантах. Совсем недавно, я увидела её вариант в статье Галины Шутовой «30 способов опроса на уроке». Хочу привести пример использования варианта «этого опроса» в форме «Дидактического волейбола». Правила в игре напоминают правила в классическом волейболе или пионерболе. Содержание данной игры может быть по любому школьному предмету, по любому пройденному материалу. Служит для закрепления изученного материала, помогает запомнить изученные правила, способствует выработке быстрых решений, относится к групповым формам организации деятельности на уроке. Игра хорошо согласовывается с концепцией «обучение в движении». Может проходить как в младших, так и в старших классах. Игра должна проходить в высоком темпе. Кстати, ещё одно важное качество этой игры – это помочь войти в правильное ресурсное состояние в обучении – состояния азарта получения (проверки, применения) знаний. Однако во время первичной игры, необходимо «потратить» время на объяснение правил и тренировочного раунда.

Чтобы играть в эту игру, надо разделить на две команды. В каждой команде выбирается Капитан, который потом будет начинать игру, решать спорные ситуации, следить за очередностью «входа в игру» членов своей команды. Каждой команде раздаются карточки (по 2-3 на человека), на которых

записан вопрос в следующей формулировке: «Веришь ли ты, что...?» где предусмотрен однозначно правильный ответ – либо «да», либо «нет». Команде даётся время на составление правильных ответов на эти вопросы. При этом возможен обмен карточками внутри команды.

Затем объявляется начало игры.

На видном месте стоят два стула (Один жёсткий, другой мягкий). Во время раундов, можно использовать доску, флипчарт. Вызывается по одному представителю от каждой команды.

На мягком стуле сидит игрок команды подающей (задающей вопрос), на твёрдом стуле - игрок, который «отбивает мяч» (отвечает на вопрос). Нападающий чётко (если надо используя доску) задаёт вопрос (из своего банка вопросов). Если игрок отбивает мяч (отвечает на вопрос), то он пересаживается на мягкий стул и вызывает нового игрока из другой команды на жесткий стул.

Капитаны следят за очередностью, чтобы каждый член команды обязательно побывал в роли «подающего мячи», в роли «отбивающего мячи».

Каждая команда имеет в запасе возможность, «передать мяч» (вызвать другого игрока для ответа на поставленный вопрос), но ограниченное число раз (не более 3 за всю игру).

Судья игры беспристрастно (объективно) следит за тем, чтобы подающие игроки сами знали ответ на вопрос. В случае, если «подающий» игрок сам не знает правильного ответа, ход переходит к другой команды (Не смог «подать мяч»).

Судья ведёт счёт на видном месте (на доске, флипчарте) и записывает очки в случае поражения той или иной команды (по волейбольным правилам).

Время проведения игры. В случае, если все знают, что делать, 15-20 минут, однако время зависит от количества вопросов.

Кроме того, потом эти вопросы можно использовать для проверки знаний (тесты – «Выбери правильный ответ»). Очень часто я использовала прием, когда игроки команд сами писали вопросы. Кстати, умение сформулировать задачу повышает возможность самого человека решать чужие, поставленные кем-то задачи.

Именно поэтому, я не привожу, примеров вопросов, а предоставляю вам возможность составить вопросы самостоятельно и поиграть!

Заключение

Ну и хотелось бы закончить эту книгу небольшим фотоальбомом с отзывами.

Студенты ШПО 0 группе:

Анна Добрынина: С самого детства я обожаю активный отдых, детей и настольные игры. ШПО - это то место, где всё это есть. Мы развиваемся, растем в тех направлениях, которые сами задаем.

Также ШПО-команда и семья, которая всегда поможет, поддержит и в трудной ситуации подаст руку помощи.



*Евгений
Рудик:*



ШПО мне нравится, благодаря тем чудесным людям, которые организовали и которые трудятся вместе со мной. Я уверен, что это тот самый путь, который сделает меня не тем человеком, который ровно идет по одному прямому пути, а личностью, для которой нет барьеров. Это тот вклад в образование, да и в жизнь в целом, который необходим и который принесет много добра и положительных моментов. Жить играючи! Люблю ШПО! И вас соратники ☺



Ярослав

Невский: ШПО дает мне шанс не только получить что-то новое, но и дает площадку для самореализации. И ты можешь делать синтез своих идей и чужих, тем самым соединяя лучшее и выкидывая худшее.



ШПО - это перспективная площадка для развития.



Шишко-Кравченко Арина: Еще в школе я чувствовала, что образовательная сфера – это именно то, в чем я хочу развиваться. Так сложилось, что в моем роду было много учителей. Моя мама очень нестандартно относилась к преподаванию: она придумывала игры, интерактивы, часто устраивала для детей настоящую сказку. Жаль, что такой стиль образования не всегда вписывается в рамки традиционной школы.

Когда я познакомилась с ШПО, я поняла, что вот он – мой шанс что-то изменить и на что-то повлиять. Спасибо за возможность менять будущее, спасибо за прекрасный коллектив и плодотворную почву для развития. Да, может быть, у меня еще не все получается, но я стараюсь, потому что чувствую, что мои усилия не напрасны.





Выездная сессия в пансионате «Дружба».



Делать игры – процесс интересный и увлекательный. Начните с самого простого – карточные дидактические игры. Мы собрали некоторые примеры таких игр, сделанные студентами I курса ИФТиИС МПГУ (группа ШПО). Эти игры удобны тем, что в них можно играть в свободное время, на уроках, в поездках, в поезде, дома. Можно задавать темы и придумывать свои варианты игр, организовывать клубы любителей игр, соревнования, конкурсы.

Мы готовы делиться нашими идеями со всеми, кто хочет учиться сам и помогает в учебе другим!

Наш девиз: «Придумал сам! Поделись с миром!» Надеемся, что наш опыт вам пригодится!

*Студенты группы ШПО
ИФТиИС МПГУ, Москва*



<http://mpgu.metaversity.ru/>