

Педагогический проект, приуроченный  
к «Году педагога и наставника – 2023»



# Методический ПроАктив – единство знаний и решений

Делимся опытом, умножаем возможности

## Игровые механики в обучении детей и взрослых

Автор: Прудаева Ирина Владимировна

заместитель директора  
МАОУ гимназия № 21 города Тюмени

Цель современной системы образования заключается в обеспечении выпускника российской школы не только базой знаний, но и способностью решать нестандартные ситуации, анализировать данные, делать выводы, использовать научные методы наблюдения, уметь классифицировать, сравнивать, формулировать гипотезы и экспериментировать. То есть теми компетенциями, благодаря которым человек чувствует себя конкурентоспособным в эпоху, когда знания быстро устаревают.

Образование динамично реагирует на глобальные вызовы тотальной цифровизацией, реализацией адаптивных подходов к обучению, внедрением единого содержания, уточнением требований к итогам освоения образования программы. Неизменным остается методологическая основа федерального государственного образовательного стандарта – системно-деятельностный подход. Важно, что обучающийся — активный субъект педагогического процесса, в своей деятельности он самостоятельно развивается, а значит, приобретает компетенцию жить и действовать в постоянно меняющихся условиях, способность и готовность учиться.

В связи с этим, задачей каждого педагога является создание таких ситуаций, попав в которые, обучающийся хотел бы делать собственные открытия и делал бы их на основе формирования универсальных учебных действий.

Одним из инструментов для создания таких ситуаций являются игровые механики. Внедрение игровых механик повышает мотивацию, позволяет учитывать особенности восприятия обучающихся (вариативность, интерактивность, визуальная подача информации), способствует выстраиванию коммуникации благодаря быстрой обратной связи и общению в группах, кроме того, развивает командные навыки.

Особенность предложенных игровых механик заключается в том, что они прошли адаптацию на педагогических работниках в рамках семинаров по формированию функциональной грамотности. При этом, каждая механика легко трансформируется под любые другие образовательные задачи.

### **1. Упражнения для разминки**

Короткие, не сложные и часто подвижные игры и игровые упражнения, известные как разминки, используются на протяжении всего занятия. Они не имеют глубокого учебного содержания, но помогают решать задачи, связанные с управлением групповой динамикой. В самом начале занятия их целью является выравнивание эмоционального и функционального состояния участников. Они способствуют созданию безопасной, открытой атмосферы, активизируют фокус внимания группы, помогают войти в учебную атмосферу и вовлекают в действие. Также они помогают участникам лучше узнать друг друга, объединяют участников и повышают коммуникацию.

Разминка в середине занятия может активизировать внимание, улучшить общий эмоциональный настрой и повысить способность более эффективно

воспринимать материал. Она также может служить введением в определенную тему и помочь преодолеть возможное сопротивление, если таковое имеется.

Первое упражнение: Назовите фразеологизмы, названия, устойчивые выражения к цвету

- Красный (как красная тряпка для быка, красное словцо, в красном углу, красный день календаря)
- Белый (довести до белого каления, шито белыми нитками, сказка про белого бычка, белая ворона)
- Зеленый (зелёная улица, еще совсем зеленый, дать зеленый свет)
- Черный (черным по белому, черная комедия, черная кошка пробежала)
- Синий (гори всё синим пламенем, синяя птица, синий чулок)

Второе упражнение: Назовите фразеологизмы, названия, устойчивые выражения к цифре

- 1 (в один голос, один за всех и все за одного, первая скрипка, первый блин комом)
- 2 (два сапога пара, как две капли воды, вторая молодость)
- 3 (ходить за три моря, за три девять земель, в три горла, от горшка три вершка)
- 4 (на все четыре стороны, как дважды два - четыре, в четырех стенах)
- 5 (дай пять, знать, как свои пять пальцев, в пяти минутах ходьбы, вставить свои пять копеек, как телеге пятое колесо)
- 6 (сумма с шестью нулями, палата номер шесть, шестой континент)
- 7 (семь пядей во лбу, семь пятниц на неделе, седьмое небо, седьмая вода на киселе, до седьмого пота, семеро по лавкам)

Третье упражнение: Разгадай аббревиатуру

- ПООП - Примерная основная образовательная программа
- СОО - среднее общее образование
- ГИА - государственная итоговая аттестация
- НОО - начальное общее образование
- ФОП - Федеральная образовательная программа
- ИКТ - информационно-коммуникационные технологии
- ТРКМЧП - технология развития креативного мышления через чтение и письмо
- УУД - универсальные учебные действия
- ООП ООО - основная образовательная программа основного общего образования
- ППЭ - пункт проведения экзамена
- ТРИЗ - технология решения изобретательских задач
- ФГОС –Федеральный государственный образовательный стандарт

## 2. Терминологическое домино

В каждой предметной области, вне зависимости от этапа обучения, все участники активно взаимодействуют с понятийным аппаратом. Они оперируют определенными терминами, которые помогают им понять и освоить материал более

глубоко. Важно, чтобы обучающиеся также развивали критическое мышление и умение применять полученные знания в реальных ситуациях. Поэтому, помимо изучения понятийного аппарата, образовательный процесс должен включать в себя разнообразные активности, способствующие развитию навыков решения проблем, коммуникации и творческого мышления.

В игре «Терминологическое домино» каждому участнику случайным образом раздается карточка, на которой в левой части написан термин (например, «Ромашка»), а в правой части определение другого термина (например, «Птица, которая подбрасывает свои яйца в гнезда другим птицам»). Задача участника заключается в поиске игрока, у которого в правой части карточки написано определение термина (Ромашка – «Цветок, который борется за любовь до последнего лепестка») или игрока, у которого в левой части карточки написано «Кукушка». Таким образом, участники взаимодействуют, уточняют терминологию и организуются в группы.



Рисунок 1 Слайд с правилами игры "Терминологическое домино"

Во вложении «Терминологическое домино\_Карточки.docx» представлены 36 терминологических карточек, с помощью которых, педагогов - участников семинара можно разделить на 6 групп.



Рисунок 2 Пример из 6 карточек, образующих группу

Игру можно упростить тем, что предложить участникам сразу организовать в группы по определенным терминам и уже внутри группы уточнить определения и расположиться в правильном порядке. Во вложении «Терминологическое домино\_Карточки.docx» термины складываются в группы следующим образом:

1 группа

1. Компетентность
2. ФГОС
3. Математическая грамотность
4. PISA
5. Предметные результаты
6. Самооценка

2 группа

1. Компетенция
2. УУД
3. Читательская грамотность
4. TIMSS
5. Метапредметные результаты
6. Обратная связь

3 группа

1. Hard skills
2. Регулятивные УУД
3. Естественно-научная грамотность
4. PIRLS
5. Системно-деятельностный подход
6. Взаимооценка

4 группа

1. Soft skills
2. Личностные результаты
3. Глобальные компетенции
4. ВПР
5. Технологии сотрудничества
6. Система оценивания

5 группа

1. ИКТ компетентность
2. Познавательные УУД
3. Финансовая грамотность
4. ЕГЭ
5. Метод проектов
6. Формирующее оценивание

6 группа

1. Концепция 4К
2. Коммуникативные компетенции
3. Креативное мышление
4. ОГЭ
5. Рефлексия
6. Рабочая программа

### 3. Вербальные тесты

Формирование функциональной грамотности обучающихся - одна из основных задач современного образования. Уровень сформированности функциональной грамотности является показателем качества образования.

Системообразующим компонентом функциональной грамотности является читательская грамотность, т.к. именно текст лежит в основе большинства источников информации. Читательская грамотность — это способность человека понимать, использовать, оценивать тексты, размышлять о них и заниматься чтением для того, чтобы достигать своих целей, расширять свои знания и возможности, участвовать в социальной жизни.

Все крупнейшие работодатели России и мира используют вербальные тесты при приеме на работу на оценку интеллектуальных способностей кандидатов. Тесты на вербальное мышление позволяют оценить способность к правильному восприятию письменной информации, ее анализу и интерпретации. В рекомендациях по подготовке к тестированию обозначено, что секрет успеха и уверенности соискателя зависит от натренированности на данный формат. Это позволяет из короткого фрагмента текста, понять, о чем идет речь, и ответить на ряд вопросов:

- определение верно, неверно или недостаточно данных для ответа на вопрос;
- найти синоним выделенному в тексте слову;
- определить общий смысл отрывка;
- определить отношение автора к описываемой в отрывке проблеме;
- определить, какой вывод можно сделать из текста;
- найти ответ на конкретный вопрос в тексте.

Задания, похожие на вопросы вербального теста типа «Верно – Неверно – Не могу сказать» сегодня можно встретить в контрольно-измерительных материалах ВПР, ОГЭ и ЕГЭ по разным предметам.

В основе вербального тестирования лежат фрагменты текста. Нужно прочитать короткий текст, понять, о чем идет речь, и ответить на ряд вопросов. При этом каждое утверждение оценивается в соответствии со следующими правилами:

- «ВЕРНО», если утверждение логически следует из информации, содержащейся в отрывке
- «НЕВЕРНО», если утверждение противоречит информации, содержащейся в отрывке
- «НЕ МОГУ СКАЗАТЬ», если вы не можете определить, является утверждение истинным или ложным на основе информации, указанной в тексте

Главная рекомендация: ответ следует только из информации, приведенной в тексте.

Во вложении «Вербальный тест.pptx» приведен текст:

*«В прошлом домашние системы отопления эксплуатировались с*



использованием различных источников энергии, таких как дерево, электричество и керосин. Но это дорого по сравнению с недавно разработанным источником - солнечной энергией. Солнечная энергия является альтернативой, но ее применение для отопления ограничено небольшим количеством приборов. Существует также трудность получения солнечной энергии для целей отопления в зимнее время, когда она наиболее необходима, и ее главный ресурс, солнце, едва эффективен.»

К данному тексту сформулированы пять утверждений, которые необходимо оценить по правилам вербального теста «Верно - Неверно - Не могу сказать».

Утверждение	Правильный ответ	Решение
Солнечная энергия едва доступна зимой	Верно	На основании текста: - в зимнее время ... солнце, едва эффективно - ее главный ресурс – солнце
Если бы электричество было намного дешевле, мы бы не нуждались в солнечной энергии.	Не могу сказать	Преимущество солнечной энергии при сравнении с другими – ее низкая цена. Но, является ли цена единственной причиной, по которой мы используем солнечную энергию? В тексте об этом нет информации, значит, мы не можем подтвердить или опровергнуть утверждение.
Дерево, электричество и керосин были единственными источниками тепловой энергии, которые использовались в прошлом.	Не верно	Указано три источника энергии, но из словосочетания «таких как» можно понять, что эти три источника использованы как примеры и ими весь набор источников тепла может не ограничиваться. Таким образом, утверждение неверно.
Использование солнечной энергии для отопления ограничено несколькими нагревательными устройствами.	Верно	Так как смысл данного утверждения состоит в использовании солнечной энергии именно для отопления, то утверждение верно. И это утверждение будет представлять собой суммирование смысла второй части текста.
Солнечная энергия это единственная альтернатива иным источникам энергии.	Не могу сказать	Просматривая текст в поиске определения солнечной энергии, мы видим предложение: Солнечная энергия является альтернативой, но ее применение для отопления ограничено небольшим количеством приборов. Но является ли солнечная энергия единственной альтернативой?

Работу с текстом можно представить в различных вариантах:

1. Распечатать и раздать каждому участнику
2. Вывести на экран и ограничить время для прочтения
3. Вывести на экран, ограничить время и предоставить возможность для конспектирования тезисов

#### 4. Лабиринт

Игровая механика «Лабиринт» – это уникальная техника, позволяющая участникам быть одновременно на двух позициях: разработчика и игрока.

Каждой группе выдается текст. Например, для шести групп для урока по предмету «Обществознание» (Лабиринт\_Текст.docx) подготовлены тексты:

1. Гражданское право и его составляющие
2. Трудовое право
3. Семейное право
4. Уголовное право
5. Международное право
6. Экологическое право

Каждой группе по тексту нужно составить четыре вопроса с тремя вариантами ответов, где только один является правильным (Лабиринт\_Правила.rptx). Вопросы и варианты ответов участники фиксируют на специальных бланках (Лабиринт\_Группам.docx) по схеме. Например, согласно схеме, представленной на рисунке 4 правильный ответ на вопрос на бланке № 94 четвертая группа должна записать под буквой А, на бланке № 18 под буквой В, а на бланке №93 под буквой А (рисунок 3).

The figure shows three separate question cards, each with a large number at the top and a table below. Each table has two columns: 'Выберите правильный вариант' (Choose the correct option) and 'Следующая остановка' (Next stop). The rows in the tables are labeled with letters А, Б, В.

Вопрос:		<b>94</b>
	Выберите правильный вариант	Следующая остановка
А		89
Б		18
В		93

Вопрос:		<b>18</b>
	Выберите правильный вариант	Следующая остановка
А		93
Б		132
В		84

Вопрос:		<b>93</b>
	Выберите правильный вариант	Следующая остановка
А		34
Б		18
В		94

Рисунок 3 Бланки для вопросов



## Группа 4

Номер вопроса	Правильный ответ
132	Б
94	А
18	В
93	А

---

*Рисунок 4 Схема записи правильного ответа на вопрос*

Бланки с вопросами в произвольном порядке размещаются по территории. Каждому участнику выдается маршрутный лист (Лабиринт\_Маршрутный лист.docx) и начинается отсчет времени. Побеждает самый быстрый, дошедший до пункта 151. Маршрут движения участника составлен таким образом, что если правильно отвечаешь на вопрос, составленный по тексту 1 группы, то переходишь к вопросу 2 группы и т.д. В случае неверного ответа, следующий вопрос будет по такому же тексту. Кратчайший путь из данного лабиринта составляет 6 вопросов.

В комплект материалов для каждой игровой механики разработана презентация с описанием правил, презентация для проведения практики и дополнительные материалы для печати. Плодотворного пользования!

**Список литературы**

1. Разминка в тренинге: как подобрать лучшую и провести с пользой <https://edunews.ru/intensiv/info/razminki-dlya-treningov.html>
2. Все о вербальных тестах <https://hrlider.ru/posts/vse-o-verbalnyh-testah/>