



ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

ГИМНАЗИЯ №196

КРАСНОГВАРДЕЙСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

Методическая разработка

**ИНТЕРАКТИВНАЯ «НАСТОЛЬНАЯ»
ИГРА «PRO НОВЫЙ ГОД»**

(Разработана для проведения во время новогодней декады в ГБОУ Гимназии №196)

Данная работа подготовлена для районного конкурса методических разработок
«Методика и практика: online и offline».

Направление **«Приобщение к культурному наследию»**

Разработали:

Максим Валерьевич Афанасьев,
педагог-организатор ГБОУ Гимназии №196
E-mail: afanasevm@196gym.ru
Телефон: 8 (921) 556 20 46

Ольга Геннадиевна Седова,
Заместитель директора по ВР ГБОУ Гимназии №196
E-mail: sog1979@bk.ru
Телефон: 8 (921) 575 78 76

Екатерина Викторовна Шумилова,
Директор ГБОУ Гимназии №196
E-mail: school196@bk.ru
Телефон: 8 (921) 575 78 76

Санкт-Петербург

2023

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

С обновлением Федеральных Государственных Образовательных Стандартов, с определением новых целей образования, предусматривающих достижение не только предметных, но и личностных результатов, ценность игры ещё больше возрастает. Использование игры в образовательных целях развивает коммуникативные навыки, лидерские качества, помогает формировать компетенции и учить учиться в эмоционально комфортных для обучающихся условиях и сообразно задачам возраста.

Данное занятие посвящено семейному и самому любимому детьми празднику, Новому году. Проведение подобного задания – это праздничный подарок для обучающихся.

Тема занятия: Новый год

Тип занятия: Закрепление и повторение ранее приобретённых знаний и умений.

Формат: командная «настольная» игра

Цель: развитие творческих и креативных навыков детей, закрепление знаний о национальных и зарубежных традициях празднования Нового года, посредством игры.

Задачи:

Образовательные:

Актуализировать знания о празднике Новый год.

Активизировать мыслительную деятельность учащихся.

Формировать потребность в новых знаниях.

Воспитательные:

Способствовать развитию культуры взаимоотношений при работе в коллективе.

Содействовать воспитанию эстетического вкуса, культуры речи.

Развивающие:

Способствовать развитию памяти, внимания, концентрации.

Развивать личность каждого ребёнка через самореализацию в условиях игровых ситуаций.

Развивать умение быстро ориентироваться в обстановке.

Планируемые результаты (УУД):

Личностные:

Развитие доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости; умение оценивать полученную информацию; знакомство с культурным наследием своего и других народов.

Коммуникативные:

Формирование навыков совместного общения.

Познавательные:

Обогащение духовного мира через непосредственное участие в творческой и игровой деятельности.

Возраст: средний школьный возраст, формат мультипликативен.

Используемые онлайн-ресурсы: ThingLink

Необходимые ресурсы: интернет-соединение, ПК, колонка, блокноты, ручки.

Продолжительность занятия: 45 минут.

ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

При проведении занятия «PRO Новый год» используется специально разработанный интерактивный плакат на сервисе «ThingLink» <https://www.thinglink.com/scene/1394677975315644419>

Данный плакат становится на занятии интерактивным полем настольной игры. Команды передвигаются по ячейкам от 1 до 36 согласно выпавшей цифре на кубике. Каждая ячейка – это ссылка-тег на вопрос/задание, которая должна выполнить команда. Около заголовка стоит тег на правила игры.

Для того, чтобы определить, на какую следующую ячейку команда попадет, используется сервис с возможностью запуска игрального кубика. Мы при проведении используем «ClassRoomScreen» <https://classroomscreen.com/>, однако есть и другие аналоги, такие как, <https://ru.piliapp.com/random/dice/>, <https://www.roll-dice-ru.com/>

Команды ходят по очереди, начиная с первой команды (очередность команд определяется жеребьевкой). Каждый ход протекает по одной и той же схеме: команда выбирает ячейку, она оказывается или с вопросом/заданием или с «бонусом/минусом». За правильный ответ на вопрос – 1 балл, за правильно выполненное задание – 2 балла. Позицию команды, а также количество набранных очков фиксирует ведущий, мы использовали флипчарт, на котором была начерчена таблица. Побеждает та команда, которая набрала наибольшее количество очков.

Этап I. Организационный момент. Мотивация. Эмоционально-психологический настрой детей. Введение в тему игры.

Обучающихся среднего школьного возраста сложно удивить незнакомой информацией о самом известном празднике, поэтому предварительный вопрос акцентирует внимание ребят, они отгадывают тему

игры. Очень важен и момент соревнования, хотя, несмотря на то, что команды играют против друг друга – играют на общий результат, также узнают, что будет выбрана лучшая команда, которая получит отдельный приз.

На этом этапе предлагаем в формате эвристической беседы поговорить с ребятами об истории праздника, традициях празднования Нового года и особенностях организации праздника в семьях ребят.

Этап II. Основной. Проведение игры. Расширение новых знаний. Проведение физкультминутки.

Учащимся представляется игровое поле, они узнают, что их ждет 36 вопросов, но какое количество они успеют открыть, зависит только от них. Ведущий игры по очереди предоставляет право командам выбирать и открывать ячейки. Они могут быть с вопросом или с заданием, а могут быть с «бонусом/минусом».

После каждого ответа важно давать эмоциональную оценку, похвалив за правильный ответ и подбодрив команду, которая ответила неверно или получила «минус», обязательно разобрав – какой же ответ был верен и, обсудив, почему был дан неправильный ответ, при этом опираться на знания учащихся и давать наводящие подсказки.

Этап III. Завершающий. Подведение итогов. Рефлексия

При завершении игры можно попросить ребят по очереди сказать одно слово-пожелание всем присутствующим в зале.

В ответ на пожелания учащихся должно прозвучать поздравление ведущего с наступающим новым годом как подведение итогов дружной работы всего класса.

Можно сразу огласить результаты или прийти в класс на новогоднее чаепитие и поздравить их там.

Прогнозируемый результат: в ходе игры «PRO Новый год» учащиеся выполняют задания в команде, стараются заработать как можно больше

баллов и показать свои знания, отвечая на вопросы. Актуализируют знания, относящиеся к выбранным категориям, формируют позитивное отношение к получению знаний и их использованию.

Во время участия в игре учащиеся учатся овладевать способностью принимать решения; контролировать и оценивать свою деятельность и деятельность членов команды; работать с информацией текстовой и визуальной, слушать и слышать, ясно и четко излагать свою точку зрения (ответ).

Можно сделать вывод, что такие мероприятия, как игра «PRO Новый год» несут в себе огромный воспитательный потенциал.

Каждое мероприятие - это перспектива для учащихся. Зная о том, что впереди их ждет какое-либо интересное событие, дети его с удовольствием ждут, и каждый день учебной жизни окрашен этой радостной перспективой. Участие в мероприятии и его результаты пробуждает у учащихся желание совершенствовать свои интеллектуальные, творческие и моральные качества, а также способствуют формированию ответственности, организованности, самостоятельности, дисциплинированности. Проведение и участие в мероприятии способствует сближению детей и взрослых. Хорошо организованное и ярко проведенное мероприятие вызывает чувства гордости у детей за свое образовательное учреждение, уважительное отношение к ее маленьким и взрослым.

После занятия можно организовать обмен подарками в группе внеурочной деятельности. Особенно интересно организовать этот процесс в формате «Тайного/слепого Санты».

Этапы и задачи занятия	Деятельность педагога	Деятельность детей	Время
<p>Этап I. Организационный момент.</p> <p>Мотивация. Эмоционально-психологический настрой детей.</p> <p>Введение в тему игры.</p>	<p>Активизация учащихся, мотивация для совместного проведения досуга.</p> <p>Ведущий описывает игру, убеждается, что правила игры понятны всем.</p> <p>Проведение быстрого опроса.</p> <p>- Скоро Новый год. Какие символы нового года вы знаете?</p> <p>- Сегодня мы с вами вспомним новогодние традиции России и других стран, послушаем новогодние песни, вспомним новогодние фильмы и мультфильмы, и еще нас ждет много нового и интересного.</p>	<p>Приветствуют ведущего игры и подтверждают, что поняли правила и готовы к игре.</p> <p>Отвечают на вопрос ведущего. Опираются на свои знания.</p> <p>Слушают. Осознают потребность открытия нового.</p>	<p>3 минут ы</p>
<p>Этап II. Основной.</p>	<p>Организует обучающихся для игры, поддерживает эмоциональный настрой.</p>	<p>Активно включаются в игру. Готовятся отвечать на</p>	<p>35 минут</p>

<p>Проведение игры «PRO: Новый год».</p> <p>Расширение новых знаний.</p> <p>Проведение физкультминутки.</p>		<p>вопросы ведущего, выбирают номер вопроса, на который будет отвечать первая команда.</p>	
<p>Литературный Новый год.</p> <p>Вопросы, связанные с детскими писателями и книгами</p>	<p>.Задаёт команде, выбравшей эту категорию вопрос, выслушивает ответы и даёт эмоциональную оценку, похвалив за правильный ответ и подбодрив команду, которая ответила неверно, обязательно разобрав – какой же ответ был верен и, обсудив, почему был дан неправильный ответ, при этом опирается на знания учащихся и даёт наводящие подсказки.</p>	<p>Внимательно слушаю вопрос, размышляют, обсуждают в команде, отвечают на вопрос. Получают эмоциональную оценку ведущего игры. Если дают неверный ответ, по наводящим вопросам ведущего стараются найти верный ответ.</p>	
<p>Музыкальный Новый год.</p> <p>Вопросы, связанные с музыкальными произведениями из</p>	<p>Задаёт команде, выбравшей эту категорию вопрос, выслушивает ответы и даёт эмоциональную оценку, похвалив за правильный ответ и подбодрив команду, которая ответила неверно, обязательно</p>	<p>Внимательно слушаю музыкальный отрывок, размышляют, обсуждают в команде, отвечают на вопрос. Получают</p>	

фильмов, мультфильмов или классическими.	разобрав – какой же ответ был верен и, обсудив, почему был дан неправильный ответ, при этом опирается на знания учащихся и даёт наводящие подсказки.	эмоциональную оценку ведущего игры. Если дают неверный ответ, по наводящим вопросам ведущего стараются найти верный ответ.	
Русский Новый год. Вопросы, связанные с традициями празднования Нового года в России.	Задаёт команде, выбравшей эту категорию вопрос, выслушивает ответы и даёт эмоциональную оценку, похвалив за правильный ответ и подбодрив команду, которая ответила неверно, обязательно разобрав – какой же ответ был верен и, обсудив, почему был дан неправильный ответ, при этом опирается на знания учащихся и даёт наводящие подсказки.	Внимательно слушаю вопрос, размышляют, обсуждают в команде, отвечают на вопрос. Получают эмоциональную оценку ведущего игры. Если дают неверный ответ, по наводящим вопросам ведущего стараются найти верный ответ.	
Зарубежный Новый год. Вопросы, связанные с традициями празднования	Задаёт команде, выбравшей эту категорию вопрос, выслушивает ответы и даёт эмоциональную оценку, похвалив за правильный ответ и подбодрив команду,	Внимательно слушаю вопрос, размышляют, обсуждают в команде, отвечают на вопрос.	

<p>Нового года в различных странах.</p>	<p>которая ответила неверно, обязательно разобрав – какой же ответ был верен и, обсудив, почему был дан неправильный ответ, при этом опирается на знания учащихся и даёт наводящие подсказки.</p>	<p>Получают эмоциональную оценку ведущего игры. Если дают неверный ответ, по наводящим вопросам ведущего стараются найти верный ответ.</p>	
<p>Теле Новый год. Вопросы по фильмам и мультфильмам.</p>	<p>Задаёт команде, выбравшей эту категорию вопрос, выслушивает ответы и даёт эмоциональную оценку, похвалив за правильный ответ и подбодрив команду, которая ответила неверно, обязательно разобрав – какой же ответ был верен и, обсудив, почему был дан неправильный ответ, при этом опирается на знания учащихся и даёт наводящие подсказки.</p>	<p>Внимательно слушаю вопрос, размышляют, обсуждают в команде, отвечают на вопрос. Получают эмоциональную оценку ведущего игры. Если дают неверный ответ, по наводящим вопросам ведущего стараются найти верный ответ.</p>	
<p>Ячейки - Бонусы/Минусы</p>	<p>Ведущий открывает ячейку и сообщает, что команда получает бонусные баллы (1 или 2), либо теряет баллы (1 или 2). Ход переходит следующей команде.</p>	<p>Учащиеся оценивают ситуацию.</p>	

Физкультминутка	Ведущий игры объявляет, что пора немного подвигаться, призывает всех встать со своих мест, распределиться, чтобы не мешать соседям. Включает на экране видео и просит учащихся повторять все движения, которые делают герои видеоклипа. По окончании клипа приглашает учащихся занять свои места, спрашивает как настроение у учащихся, объявляет продолжение игры.	Учащиеся встают, занимают удобные позиции, слушают веселую зажигательную музыку и повторяют движения за героями видеоклипа. По окончании видеоклипа занимают свои места, делятся эмоциями. Готовятся продолжать игру.	2 минут ы
Этап III. Завершающий. Подведение итогов. Рефлексия	Благодарит за работу учащихся. Ещё раз поздравляет их с праздником. Подводит итоги. Проводит рефлексию.	Слушают благодарность и поздравления, благодарят и поздравляют ведущего в ответ. Слушают результаты, аплодируют победителям. Оценивают проведенное занятие на платформе. Оценивают своё настроение по окончании игры.	5 минут
Всего:			45 мин.

ПРИЛОЖЕНИЕ

При проведении этой игры мы получаем положительные отзывы как от участников мероприятия, так и от коллег, которые присутствовали вместе с детьми. Вот некоторые из них:

«С удовольствием играли и узнавали новое, интересно было отвечать на вопросы, особенно радовались правильным ответам» - Ира, 5 класс

«Наша команда победила! Ура! Оказывается, мы много знаем про новый год!» - Артём, 6 класс

«Спасибо за игру! Я оказалась самой активной в команде и стала капитаном» - Лена, 5 класс

«Ребятам так понравилась игра, что они внимательно слушали, обсуждали в командах и отвечали часто правильно. Я ими горжусь» - Ирина Александровна, классный руководитель

«Оказывается, я не все знала про новый год, игра пополнила мой кругозор. Ребятам понравилось, думаю что-то подобное можно провести, используя любую тему. Спасибо» - Светлана Викторовна, классный руководитель

