Фідря Надія, вчитель географії,

вчитель – методист Рівненської СпШ №15

**НОВА УКРАЇНСЬКА ШКОЛА: МАЛІ ІГРОВІ ФОРМИ (МІФи) У ПРОЦЕСІ ГЕЙМІФІКАЦІЇ КУРСУ ШКІЛЬНОЇ ГЕОГРАФІЇ**

Не дивлячись на те, що використання дидактичних ігор у навчально-виховному процесі є одним із модерних трендів сучасної освіти, у повсякденне шкільне життя вони впроваджуються досить повільно. І справа тут не тільки у тому, що гарних дидактичних ігор до сліз мало, а вчителі з різних причин їх не розробляють. Справа ще й у тому, що ігрові методи складні у підготовці і проведенні, часто ресурсозатратні, і, головне, вимагають значної кількості часу. Додамо до цього обстановку послаблення дисципліни, можливі загрози здоров’ю учнів при “опен спайс» (відкритому просторі), обмежену можливість вчителя контролювати і направляти хід НВП та невизначеність результатів гри, і отримуємо ситуацію, коли вчителю легше провести стандартний урок, а не заморочуватися використанням ігрової технології.

Більшість з цих проблем вирішуються кваліфікацією, досвідом та ентузіазмом вчителів, а проблема нестачі часу – використанням МІФів. Дана абревіатура розшифровується по різному: Малий Ігровий Формат, **МАЛІ ІГРОВІ ФОРМИ** або Малі Інтерактивні Форми [4]. Ми будемо використовувати дану абревіатуру у другому значенні.

**МІФ – це дидактична інтерактивна гра, яка свідомо обмежена у меті, часі, просторі та кількості гравців**.

Дидактична – на першому місці стоїть дидактична а не ігрова мета;

* обмежена в меті – має лише 1 (масимум 2) специфічні дидактичні мети;
* інтерактивна - передбачає активну взаємодію учнів, вчителя та навчального матеріалу;
* обмежена у часі (триває від 10 до 35 хвилин чистого ігрового часу без інструктажів та підготовки);
* обмежена у просторі (проводиться за столом або у приміщенні класу - настільна гра або павільйонна гра);
* обмежена кількістю гравців (2-4, максимум 5 учнів).

Для правильної розробки або використання на уроці МІФів необхідно хоча б у загальних рисах бути знайомим з принципами їхньої класифікації. Вони дуже різноманітні і на сьогодні єдиної всіма визнаної класифікації не існує. За інформацією О. Сичової, одну з перших класифікацій ігор створив М. Лазарус ще у 1907 р. [6] З тих пір класифікації динамічно змінюються. Так, колись класична класифікація Г. Селевко на сьогодні вже втратила свою актуальність [5].

Значний інтерес викликає класифікація відомого ігролога Р. Кайюа. Він поділяє ігри відповідно до того який стратегічний принцип задіяний у грі: якщо змагальність, то це агонні (від латинського публічне змагання); якщо вконання певної ролі – мімікрійні ігри («mimicry» - імітація, підражання); якщо шанс, випадок – алійні («alea» лат. «гра в кості»); якщо рух, переміщення - іллінкс-ігри від лат. «illinx» - «вир») [2, с. 67].

П. І. Підкасистий та Ж. С. Хайдаров пропонують класифікувати ігри як психологічні та фізичні ігри та тренінги; інтелектуально-творчі та інтелектуально-сюжетні; соціальні; комплексні ігри [7].

Єрмолаєва М. Г. бере за основу у своїй класифікації тип діяльності. Згідно з її поглядами ігри поділяються на : фізичні ігри (ігри тіла); інтелектуальні ігри (ігри розуму); соціальні ігри (ігри душі) [1].

# Усі наведені класифікації писалися вченими та методистами. Тому вони відрізняються академічністю, яка не дуже підходить для практики, так як їхні автори не є спеціалістами-ігротехніками. У зв’язку з цим для вчителів – практиків буде цікавою класифікація професіональних ігрологів, людей, чиєю професією є написання та проведення ігор. Найбільш вживаними критеріями для класифікації ігор ігрологами є: типи результатів; типи активності, типи за умовами виграшу. За О. Яциним та Д. Орловим [4]:

# за результатами ігри бувають - проектні (розробити щось за допомогою гри, не імітація, тобто – спочатку створюється модель дії – а потім йде дія); рефлексійні (зміст усвідомлюється під час після ігрового обговорення безвідносно до результату гри); навичкові (відпрацьовується певна дія, навичка);

# за типами активності (зовнішньому вигляду) ігри бувають – спокійні (карткові, настільні); рухливі (фізичні навантаження, переміщення);

# типи умов для виграшу: на пошук організації, на пошук спільних дій, на випадок.

# У зв”язку з тим, що ми маємо справу з дидактичними іграми я додаю ще поділ ігор за метою використання: для розвитку інтерсу до навчального предмета та навчальній діяльності; для вирішення конкретних предметних дидактичних завдань; для створення ігрової оболонки (гейміфікації навчального процесу). Орієнтація у службовій специфікації та класифікації гри допомагає більш точно і правильно підібрати гру для реалізації ваших творчих задумів.

# П. Шилов наводить дуже цікавий список причин, що викликають загрози та ризики у використанні як МАФів зокрема, так і ігрових технологій в цілому. Їх знання здатне допомогти вчителю уникнути деяких складностей [4].

# 1. Низькі професійна підготовка та брак досвіду не дають вчителю підтримувати дисципліну та робочий режим.

# 2. Вчитель боїться,тому що відповідно до особливостей будь якої гри, позбавлений права контролювати, оцінювати та втручатися в ігровий процес.

# 3. Вчителя, який звик до того, що необхідно досягти чітко визначеного очікуваного результату, лякає те, результат гри не передбачуваний.

# 4. В учнів та вчителя використання однотипних ігор, на збиток іншим видам навчальної діяльності, може викликати помилкову оцінку рівня навченості учнів.

# 5. Однотипні словесні ігри або «МІФи однієї дії» (типу «кросворд», «слова» тощо) містять дуже мало того, що ігротехнологи називають «FUN». Тому підходять або для дуже маленьких учнів, або вимагають заміни іншими ігровими стандартами.

# Частину обладнання для ігор можна найти, а частину – необхідно самостійно виготовити з підручних матеріалів. При наявності Інтернету знайти і роздрукувати необхідні картинки, карти, шаблони тощо і закатати їх у пластик для подальшого використання не так уже складно та затратно.

# Перед тим як Ви ознайомитеся з прикладами МІФів додам, що:

# Велике значення для успіху гри має якість підібраних і виготовлених ігрових матеріалів.

# МІФ не передбачає поділу учнів на гравців та глядачів. Усі - учасники.

# Вчитель повинен, як звичайний гравець, грати в одній з груп.

# Старайтеся у проведення та організацію будь якої гри додавати максимальний «FUN» (дивіться розділ І).

# Використовуйте принцип універсалізму. Так, наприклад, ігрові карти, що виготовлені для одної гри можуть використовуватися у цілому кластері ігор, де необхідні ігрові карти.

Дуже важливим завданням Нової Української Школи (та й світової освіти в цілому) на поточному етапі її розвитку є необхідність навчати учнів креативному мисленню та креативній діяльності. Цей процес може розглядатися як 5-ти рівневий: наслідування, зміна, об’єднання, перетворення, створення [8]. У відповідності до мети гри ви можете, при визначенні ігрового параметра «проектна», регулювати його за рівнями.

Нижче розміщені авторські МІФи, розроблені спеціально для процесу гейміфікації курсу географії. Вони можуть використовуватися на будь якому етапі уроку для мотивації, для закріплення матеріалу, для відпрацювання навички, для формування компетенції, для перевірки тощо.

До опису ігор додається характеристика та специфікація, які допоможуть вам підібрати гру (або тип ігор), яка найбільш ефективно здатна вирішити вашу навчальну проблему. Деякі ігри можуть бути проведені в різних варіантах: не змагальні – як змагальні; настільні – як павільйонні живої дії тощо. Усе залежить від вашої мети і може бути обмежене лише вашою фантазією.

Утворення груп можна проводити різноманітними методами: хто з ким хоче, випадково, за жеребкуванням тощо. Важливо весь час міняти обраний метод формування груп – це вчить учнів толерантності та вмінню працювати у різних колективах.

Ігри живої дії, польові (з виходом на природу або шкільний двір) у даній статті не розглядаються.

**КАРТКА МАЛОЇ ІГРОВОЇ ФОРИМИ № 1**

**МІНІ-ГРА «ПАСЬЯНС»**

**Мета**: розвиток пам’яті, асоціативного мислення, логіки, навчання навичкам ефективного спілкування, плідної співпраці та колективної роботи.

**Чистий ігровий час:** 10-15 хв.

(залежно від кількості ходів)

 **Кількість гравців**: 4.

 **Розміщення:** чотирикутник.

**Характеристика: групова** настільна гра в технології «доміно», проектна (рівень об’єднання); спокійна, інтелектуальна, орієнтована на пошук спільних дій.

# Обладнання (розрахунок на гру з п’яти ходів):

# Заводна картка (карта, що розпочинає гру)– 5 штук.

# Комплект гравця (фауна, флора, клімат, корисні копалини) – 1на кожного гравця. Картка повинна мати зображення та підпис.

# Опис гри та методичні рекомендації

# Гравці сидять за столом. Перед кожним з них лежить конверт з 5-ма картками (пронумеровані), що присвячені одній з тем (фауна, флора, клімат, корисні копалини). Поряд з капітаном лежать «сорочками» догори 5 заводних карт, які мають форму ромба. На них – типове фото країни, або природно-кліматичної зони, або координати будь якого географічного об’єкту.

# Капітан команди, не дивлячись, бере одну із заводних карт і кладе її на середину столу.

# Гравець, що сидить ліворуч знаходить серед своїх карту, що відповідає заявленій (наприклад тварина, яка живе у вказаній природній зоні) і викладає її на один бік ромба. Гравець, що сидить ліворуч від нього, на наступну сторону ромба викладає свою карту (наприклад, рослина, що росте у вказаній природній); наступний – картку ґрунту .

# Після завершення кола, все повторюється, поки не закінчаться заводні карти.

# По закінченню гри, проводиться звірка результатів (за номерами карток).

# Гра підходить для повторення, актуалізації та опитування. Гарний ефект дає на підсумково-узагальнювальних уроках.

# ЗРАЗОК КОМПЛЕКТУ КАРТ (НА ОДИН РОЗІГРАШ)

# Заводні карти: 1. «Український степ»

# Пакет «Ґрунти»:

# 1. Дерново-підзолисті

# 2. Чорноземи південні.

# 3. Сірі лісові

# Пакет «Флора»:

# 1. Дуб

# 2. Тонконіг

# 3. Сосна

# Пакет « Фауна»

# 1. Зубри

# 2. Лось

# 3. Ховрахи.

**КАРТКА МАЛОЇ ІГРОВОЇ ФОРИМИ № 2**

**МІНІ-ГРА «РЕРАЙТІНГ»**

**Мета:** формування навичок розуміння та перетворення адаптованого наукового тексту, розвиток навички зміни; передачі думки іншими словами , плідно співпрацювати та ефективно спілкуватися.

 **Чистий ігровий час:** 10 хвилин**.**

 **Кількість гравців**: 4.

 **Розміщення:** коло\прямокутник.

**Характеристика:** груповатекстова настільна гра в технології «зайвий»; проектна (рівень «перетворення»); спокійна; незмагальна, орієнтована на співпрацю та пошук спільних дій; навичково-рефлексійна.

# Обладнання:

# 1. Картка з текст для рерайтингу – на кожну групу.

# 2. Маркери (червоний та зелений) - на кожну групу.

# 3. Набір карток «ключові слова» (максимально = кількість гравців +1) – 1 комплект на всіх.

# 4. Листочки (за кількістю ключових слів) – на кожну групу.

# 5. Скотч – декілька шматочків.

# Опис гри та методичні рекомендації

1. Кожна група отримує картку з невеликим текстом на 4-5 речень з описом будь якого географічного явища або поняття. Основна думка тексту повинна випливати з заголовка. В тексті обо’язково повині бути задіяні ключові слова.
2. Завдання. «Рерайтінг – це передавання тексту своїми словами так, щоб зберегти його зміст. Знайдіть у даному тексті 5 ключових слів, без яких текст втратить свій зміст. Це можуть бути слова, що позначають будь яку частину мови. Запишіть кожне з них на окрему картку та складіть з них речення, що передає зміст первинного тексту».
3. Після виконання завдання, вчитель ключові слова. Представники групи прикріплюють їх до дошки скетчем.
4. Рефлексія полягає в евристичній бесіді:
* чому саме ці слова є ключовими для даного тексту?
* чому ви включили \ не включили дане слово в еталонні?

**ВАРІАНТИ ГРИ.**

**Варіант 1.** Проведіть гру як змагальну.

**Варіант 2.** Поставте завдання не на пошук ключових слів, а на передачу думки так, щоб використати як можна менше слів з тексту.

**ЗРАЗОК ТЕКСТУ ДЛЯ РЕРАЙТИНГУ**

**ТЕКСТ.**

*«В цих лісах то там , то тут ростуть – гіганти. Їх стовбури так товсті, що їх не можуть охопити одночасно 6 чоловік. Їх гілки настільки великі, що кожна з них може бути окремим великим деревом. Їх корені так глибоко уходять в землю, що не забирають споживчі речовини верхніх шарах землі, де знаходяться корені інших дерев. На стовбурах і гілках велетенських дерев багато рослин –паразитів. Між високими деревами ростуть менші. Ще нижче ростуть чагарники, ліани. Ліани перекидаються з дерева на дерево, утворюючі густу сітку непрохідних хащ. Палячи проміні Сонця не проникають у глиб лісу.» ( С.В.Чефранов)*

**КЛЮЧОВІ СЛОВА:**

**# Ліс**

**# дерева – гіганти**

**# рослини – паразити**

 **# ліани**

**# непрохідні хащі**

**КАРТКА МАЛОЇ ІГРОВОЇ ФОРИМИ № 3**

**МІНІ-ГРА «РЕДАГУВАННЯ НАУКОВОГО ТЕКСТУ»**

**Мета:** формування навичок розуміння змісту наукового тексту, розвиток навички шукати помилки; критично мислити, плідно співпрацювати та ефективно спілкуватися.

**Чистий ігровий час: 5-**10 хв.

(залежно від об’єму текста) **.**

 **Кількість гравців**: 3.

 **Розміщення:** трикутник.

**Характеристика: групова** настільна гра в технології «текст», проектно-рефлексійна (рівень перетворення); спокійна, змагальна, орієнтована на пригадування інформації та розвиток критичного мислення.

# Обладнання (на кожну групу):

# Науковий текст з помилками (5-10 речень, 6-8 помилок).

# Червоний та зелений маркери.

# Аркуші для запису помилок (за кількістю помилок).

# Аркуш для запису відредагованого тексту, ручка.

# Опис гри та методичні рекомендації

1. Капітан команди знайомить учнів з завданням та зачитує текст. Гравці знаходять помилки та записують їх на окремому аркуші (кожну).
2. На наступному етапі гравці виправляють помилки і складають нову редакцію тексту.
3. Виграє та команда, яка першою вивісить на дошці аркуш з відредагованим текстом.
4. За необхідності після гри проводиться коротка рефлексія або за результатом, або за способом обраних дій.

**ПРИКЛАД ТЕКСТУ ДЛЯ РЕДАГУВАННЯ**

«Озера Африки унікальні і неповторні. Вони мають різне походження. Значна кількість їх утворилася на лінії Великого Африканського розлому. Наприклад, озера Ньяса, Танганьїка, Вікторія. Озера мають стрімкі і високі береги. Озеро Танганьїка друге за глибиною (1470м) в світі і поступається лише Байкалу. Озеро Ньяса найдовше прісноводне озеро на землі. В Африці знаходиться найбільше прісноводне озеро у світі Вікторія. Ця мілководна водойма має високі береги порізані затоками. Залишком давнього моря є озеро Чад. В озеро впадають чисельні річки, найбільша з них річка Шарі. Жодна річка не витікає з нього. Це озеро солоне. На Ефіопському нагір’ї знаходиться загатне озеро Тана, що утворилося внаслідок перегородження гірської долини лавовими потоками».

**Контролька:** Вікторія – утворилося у прогинах фундаменту. Ньяса – Танганьїка. Найбільше за площею - друге в світі. Високі – низкі. Чисельні – дві. Солоне – прісне.

**КАРТКА МАЛОЇ ІГРОВОЇ ФОРИМИ № 4**

**МІНІ-ГРА ««ПОЛІТНЕ ЗАВДАННЯ»**

 **Мета:** розвивати вміння бачити зв’язок між зображенням географічних об’єктів на карті та плані; навичку орієнтуватися на карті, визначати сторони світу, працювати з координатами ..

  **Чистий ігровий час:** 20 хвилин**.**

 **Кількість гравців**: 4.

 **Розміщення:**коло.  **Характеристика**: групова настільна карткова гра в технології «маршрут»; навичкова; спокійна; не змагальна; орієнтована на пошук спільних дій**.**

# Обладнання:

# 1. Ігрова поле – топографічна карта певної території (М 1:2500), розбита на 9 квадратів – 1 на кожну групу.

# 2. Шифрограма маршруту польоту в конверті – 1 (своя) на кожну групу .

# 3.Набір карток «План місцевості» (9 карток плану місцевості, що відповідають фізичній карті)- по 1 комплекту на групу.

# Опис гри та методичні рекомендації

# Кожна група має на столі ігрову дошку, 9 квадратиків з планом певного квадрату цієї дошки та заклеєний конверт. На конверті написано простеньке запитання з географії в технології «вибери правильну відповідь з запропонованих» (спрощена актуалізація).

# Група, яка правильно виконує завдання на конверті, розкриває його і знайомиться з польотним завданням: прокласти на карті маршрут польоту за вказаними координатами (4 групи координат) і знайти як ці квадрати карти позначені на картках, що зображають план місцевості. («Що буде бачити льотчик під крилом літака, пролітаючи по маршруту?»).

# Перевірка правильності виконання завдання. До речі, перевірку краще проводити за допомогою мобільних телефонів, якщо на них поставити одну з доступних перевірочних програм. Я раджу прості та ефективні у використані Каhoot, Pickers, Mentimeter, Quizalize.

# ЗРАЗОК ШИФРОГРАМИ

# « Увага! Вашому екіпажу належить прокласти курс та здійснити політ за маршрутом, що визначається наданими координатами.

Маршрут.

Пункт №1 з прямокутними координатами х=6065250 у=4310500;

Пункт №2 з прямокутними координатами х=6064675 у=4311750;

Пункт №3 з прямокутними координатами х=6065525 у=4313750.

**Завдання.** Серед дев’яти квадратів, з нанесеними умовними знаками, відберіть ті, співпадають з місцевістю, над якою ви пролітали.»

Дивіться додаток № 1.

**КАРТКА МАЛОЇ ІГРОВОЇ ФОРИМИ № 5**

**МІНІ-ГРА «НАПЛІЧНИК ТУРИСТА»**

 **Чистий ігровий час:** 15 хвилин**.**

 **Кількість гравців**: 4-5.

 **Розміщення:** коло\прямокутник.

 **Мета**: навчання навичкам орієнтації, нанесення координат; плідної співпраці, критичного мислення, ефективної комунікації; читання плану місцевості (карти); розширення знань умовних знаків, навчення основам техніки безпеки у походах.

**Характеристика:** групова настільна гра в технології «маршрут/картка», змагальна; проектно-рефлексійна; спокійна; інтелектуальна; орієнтована на співпрацю та розвиток спільних дій.

# Обладнання:

# 1. Набір ігрових карток (10-15 шт.) «Набір туриста» на кожну групу.

# 2. Листок паперу з малюнком наплічника.

# 3. План місцевості (або карта) з прокладеним маршрутом на 3-4 «привали» (без урахування локацій «СТАРТ» та «ФІНІШ») на кожну групу.

# 4. «Картки умов» (6 штук) – 1 комплект на всіх.

# 5. Маркер руху групи (голка з прапорцем тощо) – 1 на групу.

# Опис гри та методичні рекомендації

# Вчитель об’єднує клас у декілька груп. Кожна група отримує набір ігрових карток «Набір туриста», де зображені сірники, намет, сокира, диван тощо. Завдання полягає у тому, щоб відібрати 8 предметів, які на думку членів групи їм знадобляться у дводенному поході.

# Вчитель зачитує стартові координати та координати першої точки (локації), учні наносять їх на план місцевості і першу локацію позначають маркером руху. Вчитель дістає з колоди будь яку картку умов (бажано не всліпу, а свідомо) і зачитує зміну в умовах походу («На стоянку насувається лісова пожежа»; «Шлях вам перегородила широку ущелина» тощо). За допомогою предметів, які учні взяли з собою необхідно цю перепону здолати. Далі йдуть лише групи, що виконали завдання.

# Пункт другий повторюється на усіх локаціях гри. Перемагає та група, яка дійде до фінішної локації. Якщо дійдуть декілька груп, переможець визначається або додатковим завданням, або за допомогою жеребкування.

**ВАРІАНТИ**

1. Змініючи план місцевості або природний пояс (тропічний на полярний наприклад) можна добитися безлічі варіантів оновлення гри.
2. Можна час від часу змінювати картки в наборі туриста або картки умов

**ЗРАЗКИ «НАБОРУ ТУРИСТА» ТА «КАРТОК УМОВ»**

**Картки «Набір туриста»:**

палатка, ніж, сірники,казан,шампури,аптечка,топографічна карта, компас, телевізор, книжка, ліхтарик, карімат ….. і т. д.

P. S.Зразки карток «Набір туриста» дивіться у додатку № 2.

**Картки умов:**

1. Дощ. Сірники намокли. Чи є у вас чим розпалити вогнище?

2. Перебираючись через завали, ваш товариш розтягнув зв’язку на нозі. Чи можете ви надати йому медичну допомогу?

3. Вночі на табір напав ведмідь. Всі живі – здорові, але кудись пропав казан. Як ви приготуєте їжу?

4. У вас закінчилася вода. Що з ваших речей може допомогти вам вирішити завдання?

5. Ви заблукали. На ваші пошуки відрядили літак. Чи є у вас чим подати сигнал, щоб позначити місце вашого перебування?

**КАРТКА МАЛОЇ ІГРОВОЇ ФОРИМИ № 6**

**МІНІ-ГРА ««НЕУВАЖНИЙ ФОТОКОРЕСПОНДЕНТ»**

**Мета:** розвиток пам’яті, асоціативного мислення, логіки, навчання навичкам відбору та класифікації та колективної роботи.

**Чистий ігровий час:** 10 хвилин**.**

 **Кількість гравців**: 4.

 **Розміщення:** коло.

**Характеристика:** групова, карткова настільна гра в технології «зайвий», проектно-рефлексійна (рівень створення); спокійна; незмагальна; інтелектуальна; орієнтована на пошук спільних дій.

# Обладнання:

# Легенда (сценарний текст – підведення до гри) – 1 штука на кожну групу.

# Комплект фотографій (10-15 штук) – по 1 комплекту на групу.

# П’ять карток з назвами країн.

# Маркер - 1 комплекту на групу.

# Лист ватману - 1 комплекту на групу.

# Скотч.

# Опис гри та методичні рекомендації

# Вчитель об’єднує клас у групи за випадковою ознакою і знайомить гравців з легендою.

# «Фотокореспондент журналу «Джеографік ревю» Том Барт за редакційним завданням об’їхав низку країн. Там він фотографував найбільш типові пейзажі, ситуації та історичні пам’ятки. Але у валізі усі фотографії переплуталися. Врятуй випуск ювілейного номеру журналу - допоможи Тому впродовж 5 хвилин відібрати 5 фотографій, які він зробив у……. . Поясніть свій вибір. Назва країни подана на листочку з легендою».

# Гравці відбирають 5 фотографій, закріплюють їх на ватмані і пояснюють критерії відбору фотографій.

#  Після того, як усі групи закінчать представлення, можна за необхідністю провести обговорення критеріїв відбору та основ класифікації.

**КАРТКА МАЛОЇ ІГРОВОЇ ФОРИМИ № 7**

**МІНІ-ГРА « ПОШУК ПРЕДМЕТІВ »**

 **Мета:** навчання навичкам орієнтації, відпрацювання навичок класифікації, категоризації, критичного мислення, ефективної комунікації, описи-ознаки.

**Чистий ігровий час:** 15 хвилин**.**

 **Кількість гравців**: 6.

 **Розміщення:** гравці групи

 навколо одного столу.

**Характеристика:** групова, павільйонна гра в технології «пошук предметів», навичкова; активна; змагальна; інтелектуальна; орієнтована на розвиток мислення; використовує жереб, як ігровий елемент.

# Обладнання:

# Ігрові предмети - 6 штук.

# Неігрові предмети – 8-10 штук.

# Дошка, крейда.

# Конверти з словами, для позначення предметів – 6 штук.

# Номерки для гравців (від 1 до 6) і засоби їх кріплення – для кожної групи.

# Генератор випадкових дій (ігровий кубик) – 1 штука.

# Правила гри – 1 штука на кожну групу.

# Опис гри та методичні рекомендації

1. Ще до гри вчитель розміщує у кабінеті на різних місцях 6 ігрових предметів (за кількістю гравців у командах) і 8-10 «не граючих» предметів. Ігрові предмети повинні мати можливість бути об’єднаними у групу за певною ознакою. Предмети розміщуються так, щоб з невеликими зусиллями їх можна було знайти.
2. Гравці утворюють декілька команд по 6 чоловік. Команда сидить за одним столом. Кожна команда обирає капітана, який встановлює черговість участі гравців у грі. Гравці прикріплюють до одягу відповідний номер.
3. Вчитель знайомить гравців з загальною темою предметів (наприклад, «засоби орієнтування», або «стоянка туристів») та правилами гри (див. додаток).
4. На столі перед вчителем лежать конверти з завданнями. Щоб визначити, яке завдання грає, вчитель кидає жереб. Вчитель зачитує перше запитання і гравці (№ 1 кожної команди) пробують здогадатися і знайти вказаний предмет. Якщо предмет знайдено без додаткових підказок – команда отримує 25 балів. За кожну підказку з команди переможниці знімається 5 балів. Підказок може бути 2. Після цього гравець може взяти допомогу команди, за це – мінус 10 балів.
5. Цикл повторюється, поки не закінчаться завдання.
6. Перемагає команда, яка набрала більшу кількість балів.

P.S. Предмети потрібно ховати так, щоб їх можна було відносно легко побачити і знайти, адже для гри важливо знаходити предмети.

**Додаток 1.**

**ПРАВИЛА ГРИ «ПОШУК ПРЕДМЕТІВ»**

1. Гравці команди обирають капітана, який визначає порядок входження гравців у гру. Кожен гравець має картку з номером. Перше питання виконують лише гравці з номером «1», друге – гравці з номером «2» і так далі.
2. Якщо гравець одразу визначає предмет, команда отримує 25 балів.
3. Якщо одразу ніхто з гравців не здогадався про який предмет йде мова, вчитель зачитує підказку. За це віднімається 5 балів. Підказок може бути усього 2.

Якщо й після цього гравці не вгадують предмет, вчитель дозволяє команді підказати гравцю, назвавши лише 1 предмет. За це мінус 10 балів.

1. Якщо і у цьому випадку предмет не буде найдений, вчитель переходить до другого питання.
2. Перемагає команда, що набере більше балів.

Додаток 2.

**ПРЕДМЕТИ, ЗАПИТАННЯ,ПІДКАЗКИ З ТЕМИ « ПОГОДА»**

1. Предмет: барометр.

Підказки.

1. Скляна трубка заповнена рідиною.

2. Шкала має як додатні так і від’ємні позначки.

3. Використовується для вимірювання температури.

1. Предмет: барометр-анероїд.

Підказки.

1. Основна частина приладу – пружна коробка.

2. Шкала схожа на циферблат годинника.

3. Використовується для вимірювання тиску.

1. Предмет: флюгер.

Підказки.

1. Має вигляд кораблів, стрілочок, півників тощо.

2. Розміщується на значній висоті над.

3. Слугує для визначення напрямку вітру та вимірювання його сили.

1. Предмет: опадомір.

Підказки:

1. Складається з вимірювального відра та стакана.

2. Має спеціальний захист у вигляді пластин.

3. Вимірює кількість опадів.

1. Предмет: Снігомірна рейка.

Підказки.

1. Матеріал для виготовлення – деревина.

2. Має поділки через кожен сантиметр.

3. Показує висоту сніжного покрову.

**КАРТКА МАЛОЇ ІГРОВОЇ ФОРИМИ № 8**

**МІНІ-ГРА «Впізнай мене…»**

**Мета:** розвиток пам’яті, асоціативного мислення, логіки, розуміння наукових понять, вміння перефразування, навчання навичкам відбору та класифікації та колективної роботи.

**Чистий ігровий час**: 5-10 хвилин**.**

 **Кількість гравців**: 4.

 **Розміщення:** прямокутник.

 **Місце:** настільна, павільйонна

**Характеристика**: групова, текстова, павільйонна гра в технології «сінквейн (п’ять рядочків) навпаки», проектна (рівень створення), інтелектуальна, спокійна, орієнтована на пошук спільних дій.

# Обладнання:

# Сінквейн-картки понять.

# Листок паперу та ручка – за кількістю груп.

# Дошка, крейда (ватман, маркер).

# Опис гри та методичні рекомендації

1. Суть гри полягає у тому, щоб з меншої кількості спроб вгадати географічне поняття або номенклатуру.
2. У класичному сінквейні рядочки означають наступним чином:
	1. Одне слово – іменник (поняття).
	2. Два прикметники (означення).
	3. Три дієслова, шо означають основні функції предмета (поняття).
	4. Фраза, що розкриває зміст предмету.
	5. Одне слово, що визначає емоцію, яку предмет викликає.
3. Для нашої гри такий порядок не підходить. Тому ми розташуємо їх дещо по іншому.
4. Спочатку вчитель називає 2 прикметники, що описують предмет. Якщо якась із груп визначила поняття – 5 балів.
5. Якщо ні, вчитель називає 3 дієслова, що означають основні функції предмету. За правильну відповідь – 4 бали.
6. Якщо відповіді немає, вчитель називає емоцію (асоціацію), яку предмет у нього викликає. За правильну відповідь – 3 бали.
7. Якщо відповіді немає, називає фразу, що розкриває суть предмета. За правильну відповідь – 2 бали.
8. Якщо відповіді немає, вчитель називає предмет (поняття). Учні отримують 0 балів.
9. Гра складається з 3-5 раундів. Підрахунок балів ведеться на дошці, або ватмані.

**ЗРАЗОК СІНКВЕЙН-КАРТКИ**

1. Мідна, розкладна.

2. Показує, наближує, збільшує.

3. Вітрильник.

4. Слугує для того, щоб розглядати предмети розташовані на значній відстані.

5. Підзорна труба.

**КАРТКА МАЛОЇ ІГРОВОЇ ФОРИМИ № 9**

**МІНІ-ГРА «ГЕОГРАФІЧНИЙ АУКЦІОН»**

 **Мета:** розвиток пам’яті та асоціативного мислення; узагальнення та повторення матеріалу, формування прийомів мислення..

 **Чистий ігровий час:** 15-20 хв**.**

 **Кількість гравців**: дуальні група

 **Розміщення:** за партою **.**

**Характеристика:** настільна групова гра у технології «кластер», змагальна; інтелектуальна, рефлексійна; спокійна; знанева.

# Обладнання:

# Карточки лотів з характеристикою – 3 штуки.

# Аукціонний молоток – 1 штука.

# На дошці вивішені (написані) лоти і кількість балів за їх купівлю.

# Ручка та папір (3 штуки) на кожну парту.

# Опис гри та методичні рекомендації

# *Коментар.* Як правило ігри типу «аукціон» проводяться так: вчитель задає питання, той з учнів, хто першим відповів (або хто дав більше правильніх відповідей) – виграв. При такому підході перевіряється виключно пам’ять учнів (що також важливо). Змагальність та інтерес тут швидко затухають. Щоб підтримати інтерес учнів та додати до нього «FUN», я поєднала технології «аукціон» та «кластер». Передбачається, що учні знають, що таке «кластер» і вже працювали у даній технології.

# Краще за все проводити гру після закінчення теми або розділу, де є багато понять і уявлень.

# Вчитель (ведучій аукціону): «Шановні пані та панове! Наш аукціон «Паганель» радий вітати вас на своєму щорічному зібранні. Сьогодні вашій увазі пропонуються унікальні лоти (знайомить присутніх зі списком лотів). За купівлю кожного з них нараховуються додаткові бали. Та команда, що набере більше балів – виграла. Усі пам’ятають, як складається кластер?» У випадку негативної відповіді, проводиться індивідуальне або фронтальне повторення правил складання кластера.

# Вчитель записує посередині дошки лот («рельєф»). Капітани кожної команди роблять те ж саме на своїх листочках.

# Вчитель обводить поняття колом (діаметр дозволяє вписати у нього слова). Пропонується вписати у друге коло за 2 хв. слова більш низького рівня. Ті хто справився продовжують торги, хто ні –вибуває.

# Вчитель малює третє коло. Учні повинні за 3 хвилини вписати усі слова більш нижчого рівня. Ті хто справився продовжують торги, хто ні –вилітає.

# Так продовжується до тих пір, поки хоча б одна з команд може пригадувати слова більш низького рівня. Вона і виграє торги.

# На торги виставляються, як правило, 3 лоти.

**Приклад.** ***Рівень І.*** Планентарні форми, основні форми. ***Рівень ІІ.*** Материки, океани, западини. Гори, рівнини. ***Рівень ІІІ.*** Складчаті, складчасто-брилові. Молоді, старі. Високі, середні, низькі. Рівнина, низовина, височина, плоскогір’я. Пласкі, горбисті. Первинні, вторинні.

ЛІТЕРАТУРА

1. Ермолаева М.Г. Игра в образовательном процессе: Методическое пособие/ М.Г. Ермолаева. – 2-е изд., доп. – СПб.: СПб АППО, 2005. – 112 с.
2. Кайюа Р. Что такое игра. // Курьер «ЮНЕСКО», 1980. - № 2, с. 67
3. Кукушин В.С., Болдырева-Вараксина А.В. Педагогика начального образования/ Под общ. ред. В.С. Кукушина. – М.: ИКЦ «МарТ»; Ростов н\Д: Издательский центр «МарТ», 2005. – 592 с.
4. МИФ (малые интерактивные форматы). – Інтернет-ресурс. – Код доступу: <http://mif.cetb.ru/methods>
5. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с
6. Сычёва О. А. Интеллектуальные игры на уроках географии. 6–10-й классы. – Інтернет-ресурс. – Код доступу: [http://открытыйурок.рф/статьи/641771/](http://открытыйурок.рф/%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%8C%D0%B8/641771/)
7. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии: учеб. пособие. – М.6 МПУ, Рос. пед. агентство. 1996. – 269 с.
8. Фейдл Ч., Бялик М., Триллиг Б. Четырехмерное образование: Концепции, которые нужны для успеха. – М., Изд. СКОЛКОВО, б. г.
9. Шилов П. Игра и игровые методы в обучении и образовании.- Інтернет-ресурс: <http://mif.cetb.ru/methods>
10. Яцына А., Орлов Д. Полезные схемы: игры по типам полезности, игры по типу активности, игры по условиям выигрыша**. -** Інтернет-ресурс: <http://mif.cetb.ru/methods>

**Додаток № 2**

**ГРИЛЬ**

**КАРІМАТ**

КАРІМАТ

**АПТЕЧКА**

**БІНОКЛЬ**

**ДОДАТОК №1.**

****

Маршрут . Пункт №1 з прямокутними координатами х=6065250 у=4310500; Пункт №2 з прямокутними координатами х=6064675 у=4311750; Пункт №3 з прямокутними координатами х=6065525 у=4313750

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Річка УкшаЧагарники Г. Вовча 156,7Борошномельний завод | Березовий лісДорога без покриття ОзероБолотоЛукаПіски | Дорога з покриттям ДжерелоОзеро з заболоченим берегамиЗалізниця на насипах  |
| Фруктовий садГрунтова дорога польова дорогаПольва дорога Річка УкшаБерезовий ліс | Дорога без покриттяРічка РусаваДерев’яний міст довжиною 20 метрівДжерело Голубе | Дорога з покриттям Залізниця на насипахМТМЧагарники  |
| Населений пункт, в якому проживає до 200 осібРічка УкшаДерев’яний міст довжиною 38 метрівЯр | Річка Русава Чагарники Гора БабинаБудинок лісникаҐрунтова дорогаНаселений пункт, в якому проживає 500 осіб | Залізниця Цукровий заводЦементний заводНаселений пункт, в якому проживає 10000 осіб |