

Министерство образования и науки Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ВЯТСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ
СЕРИИ ИГР «БАСКО»
ПО РЕГИОНОВЕДЕНИЮ ДЛЯ 8-9 КЛАССОВ

СОДЕРЖАНИЕ

1. Вступление.....	3
2. «Вятский крокодил».....	4
3. «Вятский хронограф».....	6
4. «Переполюх на Вятке».....	8
5. «Вятка в лицах».....	10
6. «Промыслы и хозяйство».....	13
7. Приложения.....	16

ВСТУПЛЕНИЕ

Действующие в нашей стране Федеральные государственные стандарты начального, основного общего, среднего общего образования определяют приоритетные направления в образовательном процессе. [1]

Важнейшим из них в современных условиях является патриотическое воспитание, которое реализуется в каждом образовательном учреждении в рамках урочной и внеурочной деятельности. Регионоведение, как школьная дисциплина, является одним из ключевых элементов в развитии патриотизма и формировании у обучающихся активной гражданской позиции. Человек, знающий историю, культуру, экономические и экологические особенности своей малой Родины, чтит память предков, заботится об окружающей среде, может уверенно ориентироваться в настоящем.

Однако дисциплина «Регионоведение» не проста для изучения: обилие исторических дат, фактов, культурологических терминов осложняет восприятие и запоминание информации у школьников.

Данное противоречие мы предлагаем решить с помощью введения в курс «Регионоведения» элементов геймификации.

Представляем несколько правил, которые должен выполнять педагог во время подвижных и дидактических игр:

1. Педагог сам должен внимательно относиться к соблюдению правил игры, также у детей формировать способность действовать соответственно правилам игры
2. Должен оценить активное участие каждого ребенка: насколько возможно ограничить критические замечания.
3. Во время ролевой игры не принуждать детей к выполнению несвойственных им заданий.
4. Во время формирования игровых команд, педагог должен сделать так, чтобы в одной команде были дети разных характеров и способностей.
5. С командой проигравших проанализировать причины поражения.
6. Должен помочь детям понять, что незнание какого-либо учебного материала могло быть причиной проигрыша, либо отсутствие какого-то умение мешало им выиграть.

Важно отметить, что игра должна доставить удовольствие не только победителям, но и проигравшим.

К общим рекомендациям по проведению игры можно отнести следующие:

1. обеспечить четкое и однозначное понимание всеми игроками правил игры;
2. в ходе игры рекомендуется делать паузы в тех случаях, когда игрокам требуется разъяснение или уточнение своего понимания по тому или иному вопросу.
3. рекомендуется поддерживать дружескую и динамическую атмосферу игры, это позволит удержать внимание игроков, активизировать их деятельность;
4. игровой сюжет можно несколько модифицировать таким образом, чтобы это не меняло принципиальных моментов игры и отвечало предназначению игры
5. повторение и углубление знаний о фауне Кировской области.

1. «ВЯТСКИЙ КРОКОДИЛ»

К проведению игры следует подготовиться, изучить её предназначение и возможности для обучения регионоведению, подготовить игровое оборудование, а именно скачать и распечатать карточки для проведения.

[см. Приложение 1]

Рекомендуется тщательно изучить правила игры, заблаговременно продумать формат её проведения с конкретной учебной группой (разделить учебную группу на команды, предположить, кому из обучающихся удобнее предложить роль ведущего, либо взять её на себя)

Игра может использоваться и для времяпровождения на уроках регионоведения, и для внеклассных занятий.

Педагогу рекомендуется продумать место в образовательном процессе, когда уместнее провести игру.

Отметим, что игра имеет большие возможности для актуализации, мотивирования и закрепления знаний обучающихся. Эффективным приемом является проведение тестовой игры с педагогическим коллективом, это

позволит понять её суть и предусмотреть нюансы проведения с обучающимися.

При проведении игры с обучающимися рекомендуется рассказать им о возможности изучения родного края, его флоры и фауны посредством карточной игры. Мотивировать их на активные игровые действия, вовлечь с помощью различных педагогических приемов.

Правила игры

Цель игры:

Угадать как можно больше животных Кировской области по описаниям, показанным одним из участников.

Количество игроков:

от 3-4

Играть можно в форматах:

- «каждый за себя» — тогда участник показывает слова с карточки всем остальным
- «команда против команды».

*количество участников не ограничено.

В коробке:

- 15 карт с изображением, названием и кратким описанием животных из красной книги Кировской области.
- Информационная брошюра с названиями животных, их кратким описанием и фотографиями.

Подготовка к игре:

1. Разделитесь на команды (в каждой команде должно быть минимум три человека).
2. Ведущий перемешивает все карты с животными, не глядя на их лицевую сторону, а затем рубашкой вверх, в случайном порядке выкладывает их «дорожкой» на столе.
3. Любым удобным способом определите, какая команда будет ходить первой.

Ход игры:

В начале хода игры команда выбирает, кто из ее игроков будет первым выполнять задание.

Игроки одной команды выполняют задания по очереди.

Выбранный игрок берёт из «дорожки» крайнюю карту и пытается выполнить его, и в случае успеха команда забирает ее в свою победную стопку.

Если же задание выполнить не удалось, то просто отложите использованную карту.

Дальше выходит игрок из другой команды и так далее.

!Использованные карты повторно брать нельзя

Как выполнять задания:

На одной стороне карт написано название животного и его краткое описание. Выбранному игроку дается минута на обдумывание, после чего он должен изобразить попавшегося зверя.

Если игрок не может определить ни одно животное, то он может подсмотреть в информационную брошюру, где указано его название, краткая информация и фотография.

Правило молчания:

Главное правило Крокодила — игроку нельзя произносить никакие звуки! Не разрешается также рисовать в воздухе очертания букв, показывать на окружающие предметы или читать слова по губам выступающего. Однако отгадывающие участники могут задавать ему вопросы, в ответ на которые разрешается кивать или отрицательно мотать головой.

Баллы:

За каждое отгаданное животное команда получает один балл

Конец игры:

Когда карты закончатся, каждая команда подсчитывает баллы. Та, у которой их будет больше, выигрывает.

2. «ВЯТСКИЙ ХРОНОГРАФ»

К проведению игры следует подготовиться, изучить её предназначение и возможности для обучения регионоведению и подготовить игровые карточки и информационную брошюру.

[см. Приложение 2]

Рекомендуется тщательно изучить правила игры, заблаговременно продумать формат её проведения с конкретной учебной группой (разделить учебную группу на команды, предположить, кому из обучающихся удобнее предложить роль ведущего, либо взять её на себя)

Игра может использоваться и для времяпровождения на уроках регионоведения, и для внеклассных занятий.

Педагогу рекомендуется продумать место в образовательном процессе, когда уместнее провести игру.

Отметим, что игра имеет большие возможности для актуализации, мотивирования и закрепления знаний обучающихся. Эффективным приемом является проведение тестовой игры с педагогическим коллективом, это позволит понять её суть и предусмотреть нюансы проведения с обучающимися.

При проведении игры с обучающимися рекомендуется рассказать им о возможности изучения родного края, его важных событий, происходивших до настоящего времени посредством игры. Мотивировать их на активные игровые действия, вовлечь с помощью различных педагогических приемов.

Правила игры

Цель игры:

Повторить и обобщить знания о важных событиях, происходивших в Вятском крае.

Количество игроков:

от 1

*количество участников не ограничено.

Играть можно в форматах:

- «каждый за себя»
- «команда против команды»

В коробке:

4 колоды с карточками (каждая колода соответствует определенному периоду - этапу)

Подготовка к игре:

1. Разделитесь на команды и выберите капитана.
2. Ведущий должен разделить карточки на 4 колоды, каждая колода соответствует конкретному периоду-этапу.
3. Ведущий перемешивает первую колоду карт.

Ход игры:

Игра проходит в 4 этапа:

- 1- Лента времени «Вятка в средние века и новое время»
- 2- Лента времени «Вятская губерния в XVIII-XIX веках»
- 3- Лента времени «Вятский край в первой половине XX века»
- 4- Лента времени «Кировская область в 1945г. – начале 2020-х гг»

Каждый этап посвящен конкретному временному отрезку - есть 4 колоды карт, каждая из которых перемешивается и раскладывается перед игроками в произвольном порядке. Участники должны как можно быстрее расставить все события в верном хронологическом порядке.

Баллы:

За каждое правильно расставленное событие команда получает балл.

Конец игры:

По завершении всех этапов подсчитываются баллы.

Команда, у которой будет больше правильных ответов, побеждает.

3. «ПЕРЕПОЛОХ НА ВЯТКЕ»

К проведению игры следует подготовиться, изучить её предназначение и возможности для обучения регионоведению, подготовить игровое оборудование, а именно заранее скачать и распечатать игровое поле и карточки, а также взять фишки и кубик.

[см. Приложение 3]

Рекомендуется тщательно изучить правила игры, заблаговременно продумать формат её проведения с конкретной учебной группой (разделить

учебную группу на команды, предположить, кому из обучающихся удобнее предложить роль ведущего, либо взять её на себя)

Игра может использоваться и для времяпровождения на уроках регионоведения, и для внеклассных занятий.

Педагогу рекомендуется продумать место в образовательном процессе, когда уместнее провести игру.

Отметим, что игра имеет большие возможности для актуализации, мотивирования и закрепления знаний обучающихся. Эффективным приемом является проведение тестовой игры с педагогическим коллективом, это позволит понять её суть и предусмотреть нюансы проведения с обучающимися.

При проведении игры с обучающимися рекомендуется рассказать им о возможности изучения родного края, его народов и их культуры посредством настольной игры. Мотивировать их на активные игровые действия, вовлечь с помощью различных педагогических приемов.

Правила игры

Цель игры:

Быстрее других пройти по игровому полю, отвечая на вопросы о народах и их культуре, и достичь финиша.

Количество игроков:

от 2 до 5

Играть можно в форматах:

- «каждый за себя»
- «команда против команды».

В коробке:

- Игровое поле в виде петуха
- Карточки с вопросами
- Игровые фишки
- Игровой кубик

Подготовка к игре:

1. Разделитесь на команды и выберите капитана.

2. Подготовьте игровое поле.
 3. Разложите карточки с вопросами по уровням сложности с боку поля «рубашкой» вверх.
 4. Каждая команда выбирает фишку, которой будет ходить до конца игры. Любым удобным способом определите, какая команда будет ходить первой.
 5. QR-коды:
 6. Они нужны для большей осведомленности в вопросах, на которые вам предстоит отвечать.
- * Это может дать команде дополнительные знания (влияния на ход не оказывает)

Ход игры:

Начало игры: Все команды ставят свои фишки на стартовую позицию. Определите порядок ходов с помощью кубика (каждый из представителей своей команды по очереди бросают кубик, тот, у кого будет больше очков, будет начинать первым).

*очередность можно выбрать любым другим способом

Станции с вопросами:

Когда фишка команды останавливается на круге определённого цвета, то игроки берут верхнюю карту из колоды (того же цвета, что и поле, на котором они остановились), вслух зачитывают вопрос и отвечают на него.

Если в течение 2 минут ответа не поступила, вопрос могут взять другие команды, тем самым заработав дополнительные очки.

Баллы:

Если команда, которая взяла вопрос, правильно отвечает на него, то получает 1 балл.

! За каждый правильный ответ команда получает 1 балл

Конец игры:

Игра продолжается до тех пор, пока одна из команд не достигнет финиша на игровом поле.

Победителем становится команда, которая набрала большее количество баллов (ответит на большее количество вопросов).

4. «ВЯТКА В ЛИЦАХ»

К проведению игры следует подготовиться, изучить её предназначение и возможности для обучения регионоведению, подготовить игровое оборудование, а именно заранее скачать и распечатать карточки для проведения. [см. Приложение 4]

Рекомендуется тщательно изучить правила игры, заблаговременно продумать формат её проведения с конкретной учебной группой (разделить

учебную группу на команды, предположить, кому из обучающихся удобнее предложить роль ведущего, либо взять её на себя)

Игра может использоваться и для времяпровождения на уроках регионоведения, и для внеклассных занятий.

Педагогу рекомендуется продумать место в образовательном процессе, когда уместнее провести игру.

Отметим, что игра имеет большие возможности для актуализации, мотивирования и закрепления знаний обучающихся. Эффективным приемом является проведение тестовой игры с педагогическим коллективом, это позволит понять её суть и предусмотреть нюансы проведения с обучающимися.

При проведении игры с обучающимися рекомендуется рассказать им о возможности изучения родного края, его людях, которые внесли огромный вклад в развитие посредством карточной игры. Мотивировать их на активные игровые действия, вовлечь с помощью различных педагогических приемов (например, прием «Увлекательная история» при котором обучающимися рассказывают интересную историю о своем крае и предлагают с помощью игры ознакомиться с ним подробнее; можно продемонстрировать возможности игры для обогащения культурного опыта обучающихся, подчеркнув ценность дружеской атмосферы, командного духа).

Правила игры

Цель игры:

Угадать известные личности Кировской области (которые родились, выросли, учились или внесли большой вклад в развитие) по фактам, представленным на карточках.

Количество игроков:

от 3-4.

Играть можно в форматах:

- «каждый за себя»

- «команда против команды».

*количество участников не ограничено.

В коробке:

- 25 карточек.

- На одной стороне написано три факта, на другой – имя (ответ).

Подготовка к игре:

1. Разделитесь на команды (в каждой команде должно быть минимум три человека).
2. Ведущий перемешивает все карты, не глядя на сторону с ответами, а затем, фактами вверх, в случайном порядке выкладывает их «дорожкой» на столе.
3. Любым удобным способом определите, какая команда будет ходить первой.

Ход игры:

Команда, которая начинает игру первой, выбирает человека, который будет зачитывать факты про известных людей.

Выбранный игрок берёт из «дорожки» крайнюю карту, зачитывает факты, и в случае успеха команда забирает ее в свою победную стопку. Если же задание выполнить не удалось, то ход переходит к следующей команде.

Дальше выходит игрок из другой команды и так далее.

В игре 3 уровня сложности:

- 1 – сложный (узкий факт про личность)
- 2 – средний (более обширный вопрос, который требует размышлений)
- 3 – простой (самый распространенный факт)

Как выполнять задания:

На одной стороне карт написано 3 факта. Выбранный игрок читает первый факт, если команда не угадывает задуманную личность в течение трех минут, то «водящий» читает второй факт и так далее.

Переход хода:

Если команда не может угадать личность, ход переходит к следующей команде.

Следующая команда может попытаться угадать, начиная с того факта, на котором остановилась предыдущая команда.

Игра продолжается до тех пор, пока все карточки не будут использованы.

Баллы:

Если команда угадывает личность по первому факту, она получает 3 балла.

Если угадывает по второму факту, команда получает 2 балла.

Если угадывает по третьему факту, команда получает 1 балл.

1 факт – 3 балла

2 факт – 2 балла

3 факт – 1 балл

Конец игры:

Игра продолжается до тех пор, пока все карточки не будут использованы.

В конце игры подсчитайте баллы каждой команды.

Победителем становится команда с наибольшим количеством баллов.

5. «ПРОМЫСЛЫ И ХОЗЯЙСТВО»

К проведению игры следует подготовиться, изучить её предназначение и возможности для обучения регионоведению, подготовить игровое оборудование, а именно заранее скачать и распечатать трафареты, цветные элементы и текст с вопросами для ведущего, а также обеспечить игроков клеем. [см. Приложение 5]

Рекомендуется тщательно изучить правила игры, заблаговременно продумать формат её проведения с конкретной учебной группой (разделить учебную группу на команды, предположить, кому из обучающихся удобнее предложить роль ведущего, либо взять её на себя)

Игра может использоваться и для времяпровождения на уроках регионоведения, и для внеклассных занятий.

Педагогу рекомендуется продумать место в образовательном процессе, когда уместнее провести игру.

Отметим, что игра имеет большие возможности для актуализации, мотивирования и закрепления знаний обучающихся. Эффективным приемом является проведение тестовой игры с педагогическим коллективом, это позволит понять её суть и предусмотреть нюансы проведения с обучающимися.

При проведении игры с обучающимися рекомендуется рассказать им о возможности изучения родного края, его промыслов и хозяйства. Мотивировать их на активные игровые действия, вовлечь с помощью различных педагогических приемов.

Правила игры

Цель игры:

Углубить знания о промыслах и хозяйстве Кировской области, а также развить художественные способности учащихся через активное участие в игре.

Количество игроков:

3 человека / 3 команды

Играть можно в форматах:

- «каждый за себя»
- «команда против команды».

*количество игроков в команде не ограничено

В коробке:

- Три трафарета дымковских игрушек;
- Разноцветные элементы дымковских игрушек;
- Клей;
- Текст с вопросами и ответами для ведущего (учителя)

Подготовка к игре:

1. Расположите трафареты так, чтобы вам было удобно приклеивать на них разноцветные элементы.

2. Разделитесь на команды (в каждой команде должно быть минимум три человека).
3. Любым удобным способом определите, какая команда будет ходить первой.

Ход игры:

Ведущий зачитывает вопрос первой команде. Если в течение трех минут ответ не был получен, то вопрос переходит к следующей команде. В случае, если ответ оказался правильным, команда должна приклеить на шаблон один цветной элемент.

И так по очереди вопросы задаются всем командам.

Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся все вопросы.

Баллы:

Игроки получают 1 балл за каждый правильный ответ.

Конец игры:

Игроки подсчитывают количество приклеенных элементов и считают баллы.

Побеждает команда, которая наклеила наибольшее количество цветных элементов.

ПРИЛОЖЕНИЯ

1. <https://golnk.ru/XgO38>



2. <https://goo.su/hcuJ55y>



3. <https://golnk.ru/Qaz3L>
<https://golnk.ru/eDpEa>



4. <https://golnk.ru/4RgOR>



5. <https://golnk.ru/M5O7v>
<https://goo.su/6mzUt>

