**Игры на уроках: повышение мотивации и улучшение успеваемости**

День интенсива 18.11.2024

«Ресторан педагогических идей»

МОУ «Иогачская СОШ»

Учитель Мерова Ирина Семеновна

ВКК

[Игры на уроках: повышение мотивации и улучшение успеваемости](https://www.yaklass.ru/t-novosti/akcii-i-novosti-za-2024-god/stati-i-novosti-za-02-2024/Igry-na-urokah-povyshenie-motivacii-i-uluchshenie-uspevaemosti?ysclid=m3rdkdz2i2256597809)



*Играть любят все: дети и взрослые, физики и лирики, сторонники системы и творческие натуры. О том, в какие игры нужно играть, чтобы развивать критическое и аналитическое мышление, внимание, концентрацию, расширять кругозор, а также незаметно формировать целый спектр полезных навыков, — в нашей статье.*

О пользе игр

Игра — это действие, в ходе которого можно усвоить значительно больше материала, чем просто изучая теорию, ей можно увлечь практически любого ребёнка, даже если  он не в настроении или не готов коммуницировать. Для большинства людей в играх очень высока мотивация на победу, а значит, максимально включаются различные ресурсы организма, включая мозг, при этом в игре не предполагается оценка, поэтому снимается страх ошибки. Ну и к тому же в игре часто важна догадка, смекалка, хитрость, а также некая доля везения, как и в жизни, поэтому победителем в игре может стать практически каждый.

Игры на каждый день

Детей можно обучить некоторым полезным играм, в которые они смогут играть на переменах, по пути в школу или домой, в выходные дни, на каникулах. При этом можно показать, как ребята сами могут менять содержание таких игр.

Например, простая и хорошо известная игра «**Города**» легко трансформируется в игру по любому предмету. Вместо городов игроки могут использовать термины, имена выдающихся деятелей, понятия, элементы изучаемых объектов, явлений, названия представителей флоры и фауны. Учителя могут с такой игры начинать урок. При этом в ходе игры целесообразно время от времени просить ученика дать пояснение, что означает тот или иной термин, объяснить, чем известен исторический деятель, какие произведения написал поэт и т. д. Параллельно учитель или ученик-эксперт выписывает на доску имена, термины, явления, по которым по окончании игры пройдёт мини-опрос или обсуждение. Такой вариант позволяет сохранить дух азарта в самой игре, а позже вспомнить изучаемый материал.

За пределами школы ребята могут выбирать совершенно любую сферу для такой игры: искусство, науку, товары в магазинах, компьютерные игры, мир профессий.

Игра «**Три слова**» будет полезна, если необходимо обобщить информацию и проверить, хорошо ли школьники видят связь между изученными в разное время объектами, явлениями, событиями, правилами, теоремами, героями событий или литературных произведений. Суть игры заключается в следующем: ведущий или участники по очереди называют три слова в рамках темы. Задача участника, чей ход выпал, соединить в кратком ответе три выпавшие позиции, например выявив общие свойства предметов, объяснив с их помощью процесс, составив мини-рассказ.

Такая игра не только помогает работать с предметным содержанием, но и тренирует навыки устной речи, развивает логическое, аналитическое и творческое мышление.

Игры с простым реквизитом

Реквизит помогает сделать урок более интересным, увлекательным, сфокусировать внимание учеников в особо важные моменты, объяснить новый материал. В качестве реквизита могут использоваться мячи и небольшие мягкие игрушки, карты, канцтовары, театральный реквизит (шляпы, усы, мантии и т. п.), небольшие сладости, например конфеты в фантиках.

Использовать мини-игры с реквизитом можно на любом этапе урока, решая разные  педагогические задачи: повторить материал прошлого урока (перекидывая мяч участникам круга), вспомнить основные термины, правила, даты, имена, закрепить новую лексику или грамматические правила, провести опыт.

Игры на уроках

Вариант некогда популярной игры «**Я знаю пять (имён)...**» может стать вашим помощником при обобщении материала по отдельной теме и целому разделу. Например, вы изучили в **истории** Древнего мира несколько цивилизаций, и теперь необходимо проверить, насколько точно ваши ученики усвоили материал. Можно подготовить несколько карточек примерно такого содержания:

* «Я знаю 5 городов Древней Греции»;
* «Я могу назвать 5 полководцев»;
* «Я помню 5 героев греческих мифов»;
* «Я знаю 5 имён римских богов»;
* «Я помню 5 мест морских сражений».

Для уроков **русского языка** пригодятся такие карточки:

* «Я могу назвать 5 качественных прилагательных»;
* «Я знаю 5 глаголов-исключений»;
* «Я помню 5 разрядов местоимений»;
* «Я могу назвать 5 имён собственных»;
* «Я могу назвать 5 слов с удвоенной “н”»;
* «Я могу назвать 5 наречий с мягким знаком на конце слова».

Карточки надо расположить на доске «ромашкой» и дать ученикам возможность самим случайным образом выбрать себе задание. Для усложнения можно использовать и карточки с подвохом, то есть с ошибкой. Например, предложить карточку «Я могу назвать 5 склонений имён существительных» или «Я могу назвать 5 российских императоров, которые правили в IX веке». Та команда, которая первой найдёт «ошибкоопасную» карточку, получает 10 дополнительных баллов.

Урок с элементами игры замотивирует ребят даже на подготовку к нему, на взаимопомощь и работу с материалом теории в учебнике. Включаясь в игру, школьники часто не ограничиваются заявленными изначально пятью пунктами — азарт увлекает их в мир предмета.

Для **математиков** прекрасно подойдут игры, которые предполагают счёт. Например, ученики должны загадать какое-то число, а ведущий после серии вычислений определяет, что было загадано. Ведущим может быть учитель или сами ученики по очереди. Благодаря доступности информации можно найти множество вариаций такого рода игр в Сети, предложить ребятам подготовить свои варианты и начинать некоторые уроки с такой разминки. С примером такой игры можно познакомиться в нашем ролике «[Магия чисел](https://www.yaklass.ru/webinars/onlajn-uroki/multfilmy/2023-09-08-magiya-chisel-novyj-vypusk-ot-ministerstva-faktov)».

На уроках математики в качестве разминки отлично работают игры с графическим материалом из серии «Сколько здесь треугольников/квадратов/кругов» (как здесь). Можно предлагать их ученикам в начале уроке, находя формы поощрения для самых внимательных.

Учим придумывать свои игры

Ребята очень легко обучаются навыку изобретения собственных игр. Процесс придумывания игр позволяет им реализовывать и развивать собственный творческий потенциал. Этот навык впоследствии может быть полезен при решении нестандартных задач, проведении экспериментов.

Например, для разработки первых игр школьникам можно предложить такой алгоритм действий.

1. Берём за основу известную игру.
2. Пробуем изменить в ней одно из правил.
3. Проверяем, как игра будет работать с этим правилом.
4. Пробуем придумать дополнительное правило или изменить иные условия игры.

Например, берём за основу игру «Крестики-нолики» и решаем, что ходить игроки будут не по очереди, а по броску кубика: чётные числа — ход первого игрока, нечётные — ход второго. Смотрим, как работает правило. Понимаем, что игру теперь определяют не аналитическое мышление и стратегия, а удача, которая зависит от броска кубика. Решаем для себя, подходит нам такой вариант игры или нет. Переходим к пункту 4 алгоритма: используем поле из 4 мини-квадратов по 9 клеток, дополнительно вносим правило, что теперь нужно соединить по 3 наших элемента (крестика или нолика) не меньше чем в трёх случаях. Проверяем на практике, пробуем сыграть с другом и оцениваем, насколько усложнилась игра.

В школе можно практиковать целые турниры по новым играм, придуманным вашими учениками, проводить отдельные конкурсы игр индивидуальной разработки и командные соревнования. В школе могут сформироваться целая творческая лаборатория по проверке собственных игр и команды-разработчики. При этом полезно в команды объединять представителей разных классов и параллелей. Реализация такого проекта на школьном уровне точно поможет ребятам оторваться от гаджетов и будет способствовать их разностороннему развитию.

Ещё один способ работы с материалом — придумывание своих загадок, анаграмм, ребусов. Такой вариант творческой работы можно предлагать факультативно, постепенно накапливая материал от учеников. Важно обсудить с ними, что использовать готовые варианты из интернета не стоит.

Придуманные ребятами творческие задания можно использовать для разминок на других уроках, в том числе обобщая изучение разделов, а также предлагать другим классам в параллели. В качестве примеров предметных заданий можно предложить следующие: [ребус](https://www.yaklass.ru/p/chtenie/2-klass/pamiatki-7375812/re-b60e4127-1852-430c-ba41-d9c1c546340e/pe?resultId=4026459901&c=2) (литературное чтение, 2 класс), ещё один вариант [ребуса](https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/teoreticheskie-osnovy-informatiki-7279287/kodirovanie-i-dekodirovanie-informatcii-13837/re-0e2a434f-163d-47cf-8f37-5959909a3088/pe?resultId=4026459954&c=2) (информатика, 5 класс), [анаграммы](https://www.yaklass.ru/p/history/6-klass/formirovanie-edinogo-russkogo-gosudarstva-6562228/formirovanie-edinogo-kulturnogo-prostranstva-6603761/re-cc968d2c-2e45-4156-9306-0486ecfc4755/pe?resultId=4026460228&c=2) (история, 6 класс) и [финансовые анаграммы](https://www.yaklass.ru/p/yaklassnaya-olimpiada/5-klass/materialy-mezhdunarodnoi-olimpiady-2020-21-6764786/materialy-mezhdunarodnoi-olimpiady-po-finansovoi-gramotnosti-5-klass-6770137/re-9dee0c33-2bcd-4db7-b647-19f08d0ce545/pe?resultId=4026460253&c=2).

*Рекомендуем наши статьи и эфиры про игры:*

* *вебинар «*[*Технология создания электронных и дидактических игр и упражнений*](https://www.yaklass.ru/webinars/new/tehnologiya-sozdaniya-elektronnyh-i-didakticheskih-igr-i-uprazhnenij)*»;*
* *вебинар «*[*Система учебно-деловых игр как ресурс для профориентации*](https://www.yaklass.ru/webinars/new/sistema-uchebno-delovyh-igr-kak-resurs-dlya-proforientacii)*»;*
* *вебинар «*[*Инструменты геймификации для развития гибких навыков у обучающихся*](https://www.yaklass.ru/webinars/new/instrumenty-gejmifikacii-dlya-razvitiya-gibkih-navykov-u-obuchayushchihsya)*»;*
* *вебинар «*[*Нетрадиционные уроки в традиционной школе*](https://www.yaklass.ru/webinars/new/netradicionnye-uroki-v-tradicionnoj-shkole)*»;*
* *вебинар «*[*Интегративные познавательные задачи и решение головоломок на уроках математики*](https://www.yaklass.ru/webinars/new/integrativnye-poznavatelnye-zadachi-i-reshenie-golovolomok-na-urokah-matematiki)*»;*
* *статья «*[*Игра сквозь призму ФГОС: экспертное мнение и образовательный результат*](https://www.yaklass.ru/t-novosti/akcii-i-novosti-za-2023-god/stati-i-novosti-za-04-2023/igra-skvoz-prizmu-fgos-ekspertnoe-mnenie-i-obrazovatelnyj-rezultat)*»;*
* *статья «*[*Полезные игры во внеурочной деятельности и достижение метапредметных результатов по ФГОС*](https://www.yaklass.ru/t-novosti/akcii-i-novosti-za-2023-god/stati-i-novosti-za-04-2023/poleznye-igry-vo-vneurochnoj-deyatelnosti-i-dostizhenie-metapredmetnyh-rezultato)*»;*
* *статья «[Игропрактика в действии: развиваем полезные навыки](https://www.yaklass.ru/t-novosti/akcii-i-novosti-za-2023-god/stati-i-novosti-za-04-2023/igropraktika-v-dejstvii-razvivaem-poleznye-navyki)»;*
* *статья «*[*12 летних игр: дома, на природе, с друзьями и в одиночку*](https://www.yaklass.ru/s-novosti/akcii-i-novosti-za-2022-god/stati-i-novosti-za-06-2022/12-letnih-igr-doma-na-prirode-s-druzyami-i-v-odinochku)*»;*
* *статья «*[*Игра с именами и литературные мистификации: ЯКлассный тест*](https://www.yaklass.ru/s-novosti/akcii-i-novosti-za-2022-god/stati-i-novosti-za-12-2022/igra-s-imenami-i-literaturnye-mistifikacii-yaklassnyj-test)*»;*
* *статья «*[*Готовимся к школе: игры для развития логики*](https://www.yaklass.ru/t-novosti/akcii-i-novosti-za-2022-god/stati-i-novosti-za-08-2022/gotovimsya-k-shkole-igry-dlya-razvitiya-logiki)*».*

опубликовано: 02.02.2024 ЯКласс

Вся серия игр "Правда или ложь"

[Алихан Динаев поможет/ЕГЭ](https://web.telegram.org/a/" \l "-1001147664801)

🔽Вы получите всего 10 файлов в удобно структурированном архиве - каждая игра представлена в 2 вариантах (файлах) - для печати и для демонстрации на экране (или для печати в более высоком качестве).

Особенности игры: ✅ 320 карточек ✅ 1280 заданий ✅ Яркий и современный дизайн ✅ Ответы с краткими комментариями ✅ Вам может попасться карточка с 2 неверными суждениями. Будьте внимательны! ✅ Игра апробировалась более 30 раз со школьниками, студентами и педагогами - в Москве, Липецке, Казани, Грозном и др. ✅ Новые знания и приятные эмоции гарантированы. ✅

В "Правду или ложь" уже играют сотни педагогов и тысячи школьников по всей России. ◽Смысл игры В каждом комплекте 64 карточки, на каждой из которых 4 утверждения (примеры, факты, определения, мини-задачки, кейсы и пр.) по одному из разделов курса обществознания и кодификатора ЕГЭ. При этом одно из этих 4 суждений - ложное! Задача участников игры - найти ложное суждение и объяснить своё мнение (привести аргументы).

🔵Формат игры Можно играть индивидуально, проверяя себя по ответам. Можно играть в парах или группах, а можно попробовать и фронтальный вариант игры, показывая карточку на большом экране. ◾Для кого эта игра? Игра очень понравится ученикам 9-11 классов, учителям обществознания и истории, а также всем, кто интересуется политикой и политологией. 🏫Где и в каких ситуациях можно играть? ➖Подготовка к ЕГЭ (содержание карточек соответствует ЕГЭшным заданиям) ➖На занятиях в школе и образовательных центрах ➖На тренингах и курсах повышения квалификации для учителей. ➖Дома - для самостоятельного повторения или игры всей семьёй или с друзьями. ◽Как сделать игру ещё интереснее? - Просите учеников объяснить, почему выбранное ими суждение является ложным. - Просите объяснить, почему другие являются верными. - Предложите командам взаимно оценивать точность ответов. - Присуждайте очки за правильные ответы.