



Игра в Бисер

Б

Методика проведения

(версия для школьников 181108 Бондарев)

Инструкция по организации и проведению интеллектуальной игры «Игра в бисер» в качестве способа обучения и проверки знаний по предметам в общеобразовательной школе.

Идея выступления учителя перед учениками до игры:

1. Интеллектуальная игра «Игра в бисер» (далее Игра) будет использоваться в дальнейшем для обучения, а также для проведения проверочных работ.
2. Сегодня мы только осваиваем, изучаем на практике этот формат обучения и проверки. Рекомендуем каждому научиться использовать этот формат, чтобы в дальнейшем было легко его использовать в учебном процессе.

Организация пространства и участников:

1. Столы переставляются так, чтобы за один стол могли сесть 4 человека с 2-х сторон.
2. Предложить ученикам сесть по своему желанию по 4 человека (оставшиеся по 3 человека) вокруг каждого стола с 2-х сторон.
3. Предложить рассчитаться на 1,2,3,4.
4. Пересадить учеников так, чтобы **за отдельными столами** сели ученики под номером 1,2, 3 и 4. Оставшиеся садятся за отдельный стол.
5. Можно «перемешать» учеников и другим способом. Главное это сделать быстро.
6. На каждый стол положить поле для игры и по 4 набор ручек разного цвета (чёрная, синяя, красная, зелёная) и предложить каждому ученику взять ручку из набора.
7. Ученик с зеленой ручкой в левом углу поля пишет под цифрой 1. Свою Фамилию и Имя. А также название Темы, Дату и номер класса . Также тему урока он вписывает в круг, который находится в верхнем ряду посередине.

8. Другие ученики по часовой стрелки пишут также свои Фамилии и имена.
9. Игру начинает ученик с зеленой ручкой. Далее «ходят» другие ученики по часовой стрелке.

Правила игры:

Ход игры:

10. Ученик с зеленой ручкой должен вписать в круг, который расположен рядом с кругом, в котором написана тема урока слово (или несколько слов), которые с его точки зрения как то связаны с Темой.

Порядок : он произносит это слово вслух, получает согласие всех других учеников за столом. Когда все согласны, ходящий вписывает ход в кружок и ставит номер хода - цифру. В дальнейшем, каждый ученик ставит номер своего хода нарастающим итогом до 19.

11. Следующий ученик за учеником с зеленой ручкой пишет в любом круге, рядом с заполненным кругом (или с кругами), куда уже вписана тема или другое слово, СВОЕ слово (ход). Этот ход (слово) каким-то образом , с его точки зрения, связано с близлежащим словом или словами.

12. Далее, каждый ученик по очереди заполняет свободные поля, но только те, которые связаны (прямыми линиями) с кругами , в которых уже что-то написано.

13. При заполнении последнего круга, группа поднимает руку.

Голосование по поводу вклада каждого участника в коллективную работу за столом:

14. Каждому ученику за столом передается по 3 карточки с цифрами 1,2 и 3. Эти цифры означают степень участия, вклада ученика в коллективную работу за столом: 3 -максимальное участие, 2-среднее участие, 1-минимальное участие.

15. Каждому ученику за столом предлагается ПО ОЧЕРЕДИ анонимно (цифрами вниз) передать по одной карточке каждому (кроме себя) игроку за столом.

16. Когда все карточки розданы, они вскрываются и сумма цифр на карточке каждого ученика записывается рядом с его фамилией.

Написание мини сочинения (эссе):

17.Каждой группе за столом предлагается написать короткое сочинение (эссе) с использованием слов, которые вписаны в кружки.

18. Каждый ученик при этом пишет свою часть текста ручкой своего цвета.

Выступление группы со своим сочинением:

19. Каждая группа выходит к доске и каждый ученик этого стола зачитывает свой текст по очереди , начиная с ученика с зеленой ручкой.

Озвучивание оценок голосования:

20. Все ученикам сообщается количество баллов, которые они набрали. Баллы обозначают степень участие каждого ученика (его вклад) в коллективную работу за столом.

Режим игры по времени (тайминг игры) :

21. Каждый этап игры имеет свой лимит времени.

22. При исчерпании лимита времени каждого этапа участники переходят к следующему, вне зависимости от того, насколько полно они исполнили предыдущий этап.

23. Тайминг игры:

5 минут - Организация пространства и инструктирование учеников:

20 минут - заполнение полей и голосование

10 минут - написание сочинения (эссе)

8 минут - выступление групп

2 минуты - сообщение результатов голосования.

© Copyright 2018 BiserGame.ru