

КОНСТРУКТОР  
урока

# ПОМОЩНИК УЧИТЕЛЯ



МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ  
ДЛЯ ПОДГОТОВКИ К УРОКАМ



1 ЭТАП

УРОКА

# МОТИВИРОВАНИЕ НА УЧЕБНУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

REBUS.CLUB

Сервис позволяет зашифровать даты, числа выписываются и превращаются в ребус.



Можно создавать ребусы с помощью эмоджи, таким образом можно зашифровать историческое событие

КВЕСТОДЕЛ

Сервис позволяет создать разнообразные задания, с помощью которых можно зашифровать тему урока. На сайте можно легко



сделать домашний квест для детей и взрослых.

1. Выберите в каком виде должны быть головоломки квеста
2. Создайте подсказки, введя секретные слова и выбирая для них в задания

EDUCAPLAY

Сервис Edugarplay даст учителю возможность создавать интерактивные карты, ребусы, кроссворды, викторины, пазлы, тесты, интерактивные диктанты и другие разнообразные типы заданий.





1 ЭТАП

УРОКА

# МОТИВИРОВАНИЕ НА УЧЕБНУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

PUZZLE AT

игра-головоломка "Пазл", и главной ее частью являются ваши изображения. Вы можете легко и быстро создать головоломку практически из любого



изображения, которое находится на вашем компьютере, и потом с удовольствием его собрать, либо же отослать ссылку на ваш пазл друзьям или знакомым.

WORDART

веб-сервис, позволяет создавать интересные красочные облака слов. Облака можно делать в различных формах и цветах. Требуется регистрации,



достаточно легко работать с данным сервисом. Инструкция по работе на сайте и дальнейшая работа полностью на английском языке.

VOKAL.COM

сервис, используя который можно создавать говорящие аватары.

Озвучить персонаж можно объемом не более 1 минуты.

Созданных героев можно озвучить тремя способами: записать голосовое сообщение с помощью микрофона, по телефону, напечатать текст.





## 2 ЭТАП УРОКА

# АКТУАЛИЗАЦИЯ ЗНАНИЙ

STUDYSTACK

Сервис предназначен для создания электронных карточками для запоминания информации: новых терминов, иностранных слов, дат событий и т. п.



Помимо обычного теста с множественным выбором (один правильный из нескольких неправильных) мы можем составить комбинированный тест на соответствие и ввод текстовой строки:

ВЗНАНИЯ

Отечественная платформа, с помощью которой учитель может активно сопровождать учебный процесс, отслеживать и корректировать обучение



На базовом (бесплатно) тарифе можно создать 5 интерактивных упражнений

SETERRA

сервис, включающий в себя более 100 дидактических игр и интерактивных упражнений, которые позволяют в увлекательной форме углубить



знания расположения стран и их столиц, материков и океанов, государственных флагов и городов.



## 2 ЭТАП УРОКА

# АКТУАЛИЗАЦИЯ ЗНАНИЙ

CLASSMARKER

Простое в использовании приложение для создания онлайн-тестов, которое позволяет легко создавать онлайн-тесты и тесты, а затем приглашать других принять участие.



Вы можете создать множественный выбор, верно/ложно, свободный текст, короткий ответ, заполнить пустые и пунктуации викторины

CLASSTIME

Отличный сервис для организации тестирования с русскоязычным интерфейсом. Учащимся нет необходимости создавать свои аккаунты. Они заходят по ссылке, указывают имя и фамилию.



Вы можете воспользоваться библиотекой или завести свои папки с заданиями.

KAHOOT

Данный сервис можно использовать для проведения различных викторин, дискуссий, тестов и опросов в классе и при дистанционном обучении с целью быстрой проверки знаний учащихся.





## 2 ЭТАП УРОКА

# АКТУАЛИЗАЦИЯ ЗНАНИЙ

GENALLY

Сервис содержит огромное количество разнообразных шаблонов для проведения закрепления материала в игровой форме, но также можно создавать свои собственные презентации с пустой страницы.



С его помощью у вас появится возможность создавать дидактические ресурсы, презентации, игры

ТРЕННИКИ

Онлайн-конструктор учебных тренажёров.

После создания учебного тренажера у него появляется уникальный код, которым вы делитесь с учениками.



После регистрации на сайте, вы можете начать создавать учебные тренажеры.

ГАМКАТ ЛАВЕ

Инструмент формирующего оценивания, основанный на игре, где ученики пользуются несколькими стратегиями, чтобы «заработать» как можно больше денег, отвечая на вопросы викторины





## 3 ЭТАП УРОКА

# ПЕРВИЧНОЕ УСВОЕНИЕ НОВЫХ ЗНАНИЙ

EDPUZZLE

Бесплатный онлайн-сервис, который позволяет разнообразить работу с видеоматериалом.



Используя одно видео можно создать интерактивную викторину с открытыми вопросами или с выбором одного ответа из нескольких, а также дополнить своими голосовыми комментариями видеоматериал.

CANVAS

Платформа позволит учителям структурировать целые модули, разбивая их на блоки, а затем на отдельные уроки



Огромное количество инструментов включая планирование, викторины, оценку скорости и живой чат, чтобы дать учителям то, что им нужно.

WAZER.ME

Wizer.me позволяет создавать интерактивные задания с использованием текстов, изображений, видео и аудио.



Учитель может создавать классы и добавлять в них учащихся. Зарегистрироваться в сервисе можно с использованием адреса элек. почты



## 4 ЭТАП УРОКА

# ПЕРВИЧНАЯ ПРОВЕРКА ПОНИМАНИЯ

ОБРАЗАВР

На онлайн-платформе «Образавр» можно бесплатно изучать школьные предметы в увлекательной интерактивной форме.



На сайте есть конспекты с иллюстрациями почти по всем школьным предметам, тесты с пошаговыми решениями и объяснениями, тренажеры с упражнениями из ЕГЭ, для Задания по истории есть только для 5-го класса.

SKYSMART

Учителя регистрируются на платформе и создают подборку интерактивных заданий.



Ученикам достаточно ввести своё имя после получения ссылки и приступить к выполнению упражнения. Учитель получает полный отчет о выполнении заданий.

UMAIGRA

Онлайн инструмент для создания интерактивных дидактических игр.

Пользователю доступно 8 разнообразных шаблонов для создания игр, остаётся лишь добавить свое содержание и использовать во время уроков.





## 5 ЭТАП УРОКА

# ПЕРВИЧНОЕ ЗАКРЕПЛЕНИЕ

## FLIPPITY

На сайте есть большая коллекция различных шаблонов для создания интерактивных заданий. Предварительно нужно зарегистрироваться в Google.



Пользователю достаточно скопировать шаблон игры, внести свои коррективы, опубликовать свою версию и получить ссылку на [Flippity.net](http://Flippity.net).

## SOCRATIVE

Бесплатный сервис, позволяющий быстро создавать викторины, голосования, опросники и тесты.



Сервис предоставляет возможность быстро просмотреть результаты тестирования в реальном времени и оценить прогресс не только всего класса, но и каждого ученика. Одновременно можно тестировать до 50 человек.

## QUAZLET

Бесплатный сервис, который позволяет легко запоминать любую информацию, которую можно представить в виде учебных карточек





## 6 ЭТАП УРОКА

# КОНТРОЛЬ УСВОЕНИЯ, ОБСУЖДЕНИЕ ДОПУЩЕННЫХ ОШИБОК И ИХ КОРРЕКЦИЯ

### ПАНДАРИНА

Это интеллектуальная игра, которая позволяет проверить себя и узнать много нового.



Каждый желающий бесплатно играть онлайн в викторину “Пандарина” должен будет ответить на 12 вопросов. Сложность постепенно возрастает. Каждый следующий вопрос открывается только в том случае, если участник правильно ответит на предыдущий.

### PADLET

Сервис, который дает возможность каждому ученику разместить свою работу на доске, а преподавателю – прокомментировать и оценить каждого.



Сервис бесплатный, имеет русскоязычную версию, прост в освоении и не требует никакой начальной подготовки.

### MARO

Инструмент предоставляет одновременный доступ к с возможностью распределения на блоки и разделения по зонам ответственности, чтобы у каждого участника процесса была своя роль





**7 ЭТАП  
УРОКА**

# ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ

**ANIMAKER**

Ученикам нужно  
подготовить  
анимированное видео по  
теме урока.



Создание анимированного видео в Animaker отличается относительной простотой. Если вы работали с каким-либо сервисом – Genially, Canva, то и с этим сервисом у вас также не возникнет никаких затруднений.

**CRELLO**

С помощью VistaCreate  
ученики могут создавать  
инфографику по теме  
урока.



Инфографика – это графический способ подачи информации. Если ещё проще – это информация в виде картинок.

**SUPERTeacher  
WORKSHEETS**

Составление кроссворда  
по теме урока.  
Напишите термин в  
кроссворде слева, а



соответствующую подсказку справа.  
Можно использовать до 20-ти слов



# ИНТЕРЕСНО

QUIZPLEASE.RU

Готовые тематические викторины. Материалы можно найти в разделе сайта "Игры хоум". Играть можно в онлайн-режиме или скачать



видео, чтобы играть в оффлайне. 17 викторин, с бланками и интересными заданиями.

Например: Хоум [новогодний], Хоум [кино и музыка], Хоум [Назад в будущее] и др.

ANASLIDES

Инструмент, который позволяет создавать викторины, квизы и интерактивные презентации с использованием голосования в режиме реального времени.



"Word Cloud" (Облако слов). Это слайд для опроса, в ходе которого все ответы участников будут формировать одно общее облако слов.

PUZZLEMAKER

Инструмент для создания головоломок для учителей, учащихся и родителей. Создавайте и печатайте настраиваемые поисковые слова, крест-накрест, математические головоломки и многое другое - используя собственные списки слов.



## ЭТАПЫ УРОКА

Мотивирование на учебную деятельность



# 1

## ЧЕРНЫЙ ЯЩИК

Поставьте на стол коробку, обклеенную черной бумагой и загадайте детям загадку или придумайте описание, а в конце скажите, что ответ лежит в Черном ящике.

Ученики должны угадать, что это, задавая вопросы, на которые можно ответить только «да» или «нет».

# 2

## ТЕМАТИЧЕСКИЙ МЕМ

«Мем» - это в большинстве случаев некая картинка или фраза, основанная на какой-либо ситуации, свойстве или эмоциях человека.

Можно создавать интерес к новым темам, используя мемы.

Например:



## ЭТАПЫ УРОКА

Мотивирование на учебную деятельность



**3**

### «ОРАТОР»

За 1 минуту убедите своего собеседника в том, что изучение этой темы просто необходимо.

**4**

### ВОЛШЕБНАЯ КИСТОЧКА

Учитель делает несколько взмахов "волшебной кисточкой". Учащиеся останавливаются словами "Раз, два, три, кисточка, замри!" После этого все разгадывают, что нарисовала кисточка. Учитель рисует словесные картинки, связанные с будущей темой урока

**5**

### "АУКЦИОН"

Учитель предлагает детям предложение из 2 слов по теме урока. Ученикам нужно его дополнить.  
После каждого высказывания учитель стучит деревянным молоточком по столу, произносит "Дополнение Миши (имя ученика) - раз! Дополнение Миши - два! Дополнение Миши - три! Предложение закончено. Если до третьего удара молоточка предложение распространяется, игра продолжается.

## ЭТАПЫ УРОКА

Мотивирование на учебную деятельность



6

### «НАЙДИ ТО, ЧТО СПРЯТАНО»

На протяжении занятия детям учитель показывает презентацию по теме урока, на которых разбросаны буквы. Ученикам нужно найти все буквы и составить слово.

7

### ИСТОРИЧЕСКИЙ МАГАЗИН

"На столе стоит коробочка с историческими изображениями. Учитель объявляет: "У нас открылся магазин. Вы все это сможете купить. Но чтобы осуществить покупку, нужно выполнить правило: не называть конкретное изображение, а описать признак. По описанию продавец узнает игрушку и продаст её вам".

8

### ГЕРОЙ УРОКА

Учащимся нужно представить себя в роли исторического персонажа/жителя другой страны или даже предмета из истории. Например, ученикам нужно представить себя шляпой Петра Великого, в котором он путешествовал по Европе, и попытаться пересказать эту историю с позиции шляпы.

## ЭТАПЫ УРОКА

Мотивирование на учебную деятельность



9

### ЭМОДЗИ

Предложите ученикам зашифровать основные термины/содержание урока с помощью эмодзи.

Затем попросите учеников разгадать эмодзи, которые придумали одноклассники.

10

### АББРЕВИАТУРЫ

Зашифруйте слова-ассоциации по теме урока в виде аббревиатуры, например, ИБС по истории, буквы означают И – император, Б – борода, С – Санкт-Петербург и т. д. Задача учеников – определить, какие термины зашифрованы.

11

### ПИКСЕЛИ

Выберите картинку, связанную с темой урока и сделайте его пиксельным с помощью сервиса [Imgonline](https://imgonline.com/). Ученикам нужно определить, что представлено на иллюстрации.



## Актуализация знаний

### 1

### «ИСТОРИЧЕСКАЯ ВИКТОРИНА»

- Делим класс на пары/команды.  
Раздаем карточки с вопросами по прошлой теме урока.  
Перемешиваем карточки и кладем их в центр стола.  
Участники по очереди берут карточки и отвечают на вопросы, если называют правильный ответ, забирают карточку себе.  
(см. Приложение 11)

### 2

### ВОДОВОРОТ

- Каждая учебная группа получает свой лист для выполнения своего задания и фломастер своего цвета. Каждой группе предложена историческая личность и направления политики, связанные с этим правителем (см. приложение 12)  
Ученики каждой группы записывают факты по своей теме. Получив новый лист, группа оценивает записи, сделанные предыдущими группами, маркируя текст с помощью значков: «+» (согласны), «-» (не согласны), «?» (не поняли). Затем члены группы добавляют свои идеи, мысли, соображения и передают лист с пометками своего цвета другим группам.  
После того как листы обойдут круг и вернуться в свои группы, каждая группа обобщает то, что там будет написано.



# 3

## ДОМИНО

Делим класс на микро-группы, каждой команде раздаем по 10 карточек-домино. Первая команда читает текст на правой части карточки. Остальные внимательно слушают. Ученики, у которого находится карточка с ответом (на ее левой части), читает его вслух, а затем читает текст справа на этой же карточке и т.д. Например, читаем текст справа: «Петр Великий». Команда, у которого на карточке слева ответ: «Первый император», произносит это слово и читает текст справа и т.д. (см.приложение 14-17)

# 4

## ЦЕПОЧКА ФАКТОВ

Все ученики встают со своих мест. Учитель задает тему, например, «Петр Великий». Учащиеся по цепочке должны назвать один любой факт по этой теме, который они помнят. Могут быть такие ответы: «Первый император», «получил выход к Балтийскому морю», «основал Санкт-Петербург» и др. Важно, чтобы факты назывались быстро. Если ученик не может назвать факт, то он садится. Таким образом, в конце остаётся один победитель



### Актуализация знаний

# 5

## ДУЭЛЬ

Каждый ученик дома готовит 10 вопросов по изученной теме. На уроке учитель вызывает двоих "на дуэль". Ученики по очереди задают вопросы друг другу, как бы обмениваясь интеллектуальными выстрелами. Учитель говорит: "Пиф". Ученик задает вопрос. После слова "Паф" второй "дуэлянт" отвечает. Если он ответил верно, то право "выстрела" переходит к нему; если нет, то "стреляет" снова первый ученик. "Секунданты", выбранные из класса, считают количество точных попаданий и промахов.

# 6

## СЛАБОЕ ЗВЕНО

Учитель называет тему, например "Иван Грозный".

Первый ученик называет один термин, второй – предыдущий и свой, третий – два предыдущих и свой и т. д. Порядок слов сохраняется. Если ученик ошибся, то следующий не исправляет его, а говорит: «Слабое звено».

Пример цепочки: опричнина, судебник, стрельцы, Земский собор, Стоглавый собор, земщина



# 7

## КРОКОДИЛ

Один из учеников (или небольшая группа) тянут карточку, читают на ней термин/имя и пытаются без слов объяснить одноклассникам.

Тот, кто отгадывает, следующим тянет карточку. Можно за каждую отгадку присуждать по баллу и в конце игры вручить победителю приз.  
(см. Приложение 19)

# 8

## УГАДАЙ МЕНЯ

Делим учеников класса на пары, выдаем каждой паре карточки с описанием исторических личностей. Каждый ученик (в паре) по очереди вытягивает из стопки карточку и определяет личность, прочитав описание. Победителем в паре становится ученик, который определил наибольшее количество личностей. Другой вариант: На уроке учитель вызывает нескольких учеников к доске и предлагает каждому выбрать по карточке. Задача ребенка – прочитать описание и определить историческую личность (Приложение 20)

## ЭТАПЫ УРОКА

*Первичное усвоение новых знаний*



**1**

### «ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ФАРТУК»

У каждого ученика рабочий лист (см. Приложение 3).

В верхней части фартука записана тема, в нижней части нарисованы карманы. Ученики в течение урока заполняют карманы/находят информацию в тексте.

**2**

### ИСТОРИЧЕСКИЙ ПАЗЛ

Создаем пазл по историческим личностям, а затем раздаем фрагменты ученикам в классе.

Задача учеников найти все части пазла и восстановить портрет исторической личности. Готовые пазлы по теме "Дворцовые перевороты" (см. Приложение 4)

**3**

### ИСТОРИЧЕСКОЕ ЛОТО

На уроке учащимся раздаются карты исторического лото. Учитель перемешивает карточки с вопросами и в любом порядке читает вопросы. Учащиеся ищут ответ на своих картах лото. Если ответ верный, карточка передаётся ученику, если нет – откладывается. (Приложение 5-7)

## ЭТАПЫ УРОКА

Первичное усвоение новых знаний



4

### ИСТОРИЧЕСКОЕ БИНГО

Правила просты: перед началом игры ведущий перемешивает карточки с событиями, каждому игроку выдаётся карточка с датами. Центральная ячейка на этих карточках сразу закрывается фишкой. Ведущий вытягивает карточки в случайном порядке, называет выпавшее событие. Задача игроков: найти дату названного события в своей карточке и закрыть ее фишкой. Игра длится до тех пор, пока один из игроков не закроет фишками ряд дат (горизонтально, вертикально, по диагонали). Этот игрок и будет победителем.

*(Приложение 8 "Общественно-образовательное бинго"  
Приложение 9 "Историческое бинго")*

5

### ИСТОРИЧЕСКИЙ ТЕТРИС

Разрезать поле на кусочки по цветам. На одном из квадратиков от всего элемента пишем пожелание классу.

Делим класс на несколько микро-групп. каждой группе выдаются карточки с вопросами одного цвета. Если ответы учащихся правильные, то группе выдаются квадратик 1 элемента тетриса. Задача учеников собрать все элементы и прочитать пожелание от учителя. (см. Приложение 10)

## ЭТАПЫ УРОКА

*Первичное усвоение новых знаний*



**6**

### ИСТОРИЧЕСКИЙ ТЕЛЕСКОП

Учащимся необходимо:

- 1) В самый большой круг выписать их текста параграфа то, что кажется не важным.
- 2) Далее - из уже оставшейся информации выписать менее важную.
- 3) Дойдя до самого маленького круга, написать нем одно-два слова, которые являются ключевыми.

**7**

### ХАРАКТЕРИСТИКА

Составить исторический портрет.  
Семья, воспитание, образование.  
Внутренняя политика.  
Внешняя политика  
(Приложение 18)

**8**

### ШПАРГАЛКА

Учащимся читают фрагменты текстов. Им необходимо передать его содержание с помощью рисунков, условных обозначений или схем. Готовые шпаргалки ученики отдают учителю. Затем обмениваются друг с другом. По полученной шпаргалке нужно восстановить текст.

## ЭТАПЫ УРОКА

Первичное усвоение новых знаний



9

### ИСТОРИЧЕСКОЕ ДЕРЕВО

Рисуем дерево.

Ствол - тема урока, а ветки – разделы, термины и определения урока.

Задача учеников нарисовать такие деревья в тетрадах и поделится результатом с классом.

10

### СДЕЛАЙ ШАГ

Все ученики встают напротив доски. На каждый свой шаг называют термин/дату по теме урока.

Задача добраться до доски, не допуская ошибку.

11

### ДВА ПРИХЛОПА

Напишите на доске даты, термины, события по теме урока.

Задайте ученикам вопрос, ответ на который они могут найти на доске.

Задача учеников – быстро найти подходящий ответ и дважды хлопнуть в ладоши.



## Домашнее задание

### 1

## КАРТА ПОНЯТИЙ

диаграмма, состоящая из узловых точек (каждая из которых помечена определённым понятием), связанных прямыми линиями, которые также помечены. Узловые точки-понятия расположены на разных иерархических уровнях, соответствующих движению от наиболее общих, к конкретным, специальным понятиям.



### 2

## КУБИК БЛУМА

Ученику нужно подготовить ответы на вопросы, которые расположены на гранях кубика.

Делим класс на пары, каждый бросает кубик и рассказывает направление в политике/ историю семьи, которое выпало на грани кубика (см. Приложение)



### Домашнее задание

# 3

## ГАЗЕТА

Представьте, что вы журналист известной газеты "Обществоведческие рассказы". Ваша задача вспомнить материал по курсу обществознания и написать сводки новостей в газете. Обратите внимание, что колонки в газете имеют название, ваши истории должны отражать ваши обществоведческие знания, но не забывайте про фантазию. (см.приложение 13)

# 4

## ВЫСТАВКА

Представьте, что вы сотрудник отдела выставочной деятельности крупного художественного музея. Вашему отделу предстоит подготовить выставку «Первые Романовы в произведениях искусства». Заведующий отделом предложил вам выбрать одного из правителей и подготовить полностью соответствующий его эпохе раздел выставочной экспозиции.

Оформите ваши предложения по организации экспозиции в форме описания экскурсионного маршрута по вашему разделу выставки.



# Игры

## **"Правда" (Игра №1)**

Записать по три факта об исторической личности, но преднамеренно допустив ошибку.

Задача учеников заключается в том, чтобы определить какой из фактов является ложным

## **"Аукцион" (Игра №2)**

Каждая команда получает 1000 рублей, но под 30% годовых, значит, в конце игры вы должны вернуть в банк кредит + %, т.е. 1300 рублей.

Можно во второй раз взять деньги в банке - 1000 рублей, но уже под 50% .

Стартовая цена вопроса - 100 рублей.,  
торговый шаг - 50 рублей.

## **"Крути колесо" (Игра №3)**

Делим класс на команды.

Учитель вращает колесо, открывает вопросы.

Команды отвечают на вопрос и дают свои

ответы



# Игры

## **"Алфавит" (Игра №4)**

Делим класс на микро-группы.

Каждая команда по очереди выбирает букву алфавита, на которую начинается ответ на вопрос.

## **"Пентагон" (Игра №5)**

По правилам игры учитель объявляет тему викторины, например "Личности XIX века" и начинает зачитывать подсказки.

На один вопрос ведущий зачитывает 5 подсказок. Время на обдумывание ответа с каждой подсказки 15 секунд.

Каждая команда имеет право дать ответ с каждой подсказки.

Команда, давшая верный ответ с первой подсказки получает +5 баллов, со второй – +4 балла, с третьей – +3 балла, с четвертой – +2 балла, с пятой – +1 балл.

За любой неверный ответ с любой подсказки команда получает 0 баллов.



# Игры

## **"Что? Где? Когда?" (Игра №6)**

Играют 2 команды. Поочерёдно щёлкают мышкой по волчку, стрелка вращается и останавливается напротив конверта с заданием. Щёлкнув мышкой по конверту, появится слайд с вопросом.

На обсуждение вопроса отводится 1 минута. Щёлкнув мышкой по песочным часам, они отсчитают время. За каждый правильный ответ команда получает одно очко. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков.

## **"Поймай удачу" (Игра №7)**

Игра состоит из нескольких раундов. Ученики называют буквы, чтобы определить зашифрованный термин. Если неверно назвали букву, ход переходит к другому игроку, при правильном ответе ход игрока продолжается

1. Если участник подряд угадает 3 буквы, то он выбирает приз из двух шкатулок.



# Игры

## **"Интеллектуальный баскетбол" (Игра №8)**

Внимательно прочитайте вопрос;

Нажмите на прямоугольник с ответом;

При выборе правильного ответа, мяч летит в кольцо, появляется надпись: «дальше» и (команде зачисляется 1 балл);

Право ответа на вопрос переходит противоположной команде;

При выборе неправильного ответа команда получает штрафной балл, появляется знак .

## **"Помоги незнайке" (Игра №9)**

Делим класс на микро-группы.

Команда выбирает номер вопроса и отвечает на него. За правильный ответ участники получают 5 игровых баллов.

Задания выбирают по очереди, побеждает команда, которая набрала наибольшее количество очков.

1

## Интеллектуальная игра «Мафия».



Всем ученикам раздаются карточки: мирные жители и 4 мафии (см.приложение).

На доске изображение игровой карты о. Знания, состоящая из 10 точек, не включая точку отправления.

Цель мирных жителей: дойти, преодолевая препятствия до конечной точки и узнать кто является мафией среди одноклассников.

Цель мафии: не дать добраться мирным жителям до конечной точки.

Игра начинается со слов: «Город засыпает, просыпается мафия». Мирные жители «засыпают», закрывая глаза, «мафия» просыпается.

Задача мафии: записать вопросы и передать учителю, либо использовать готовый банк вопросов по теме урока. Мафия жестом показывает номер задания и указывает на человека (устраняет). «Устранить» мирного жителя, т.е лишить его права голоса можно только при неверном ответе на вопрос.

1

# Интеллектуальная игра «Мафия».



Если же ответ оказывается верным- житель остается в игре, а значит продолжает принимать участие.

Задача мирных жителей: правильно отвечать на задания мафии. Если же ответ оказывается верным, то жители передвигаются дальше по точкам, отмеченным на карте острова или им предоставляется право на риск: угадать кто мафия. Если жители угадывают одну мафию- шансов победить становится больше и они пропускают одно задание, тем самым быстрее добираясь к цели. Если же названный мафией человек оказывается мирным жителем- то команда получает штрафной вопрос от учителя и двигается на один шаг назад.



*Игровое поле и карточки  
см. Приложение 2*



## Морской бой



Разделить класс на команды. Заранее подготовить расстановку кораблей на игровом поле, о которой ученики не должны знать.

Каждая команда по очереди делает выстрел (выбирают нужный сектор). Попадание в корабль + правильный ответ = 1 балл + дополнительный ход (НЕ БОЛЕЕ 3 ПОДРЯД, в случае четырехпалубного - 4 хода подряд при всех верных ответах).

При попадании - если дан неправильный ответ, право ответа переходит к следующей команде. Разделить класс на команды.

Заранее подготовить расстановку кораблей на игровом поле, о которой ученики не должны знать. В случае промаха также действует переход хода. Цель игры: закрепление через повторение и поиск пройденного материала. Ученики самостоятельно могут придумать вопросы для друг друга и расположить корабли, по своему усмотрению.