



Образовательные драйвы в библиотеке

Кубрак Н.В.
ГБОУ «Школа 1540»
(Московская Технологическая школа ОРТ)

Международная Конференция ИТ в образовании
19-20 февраля 2018

<https://www.eduomsk.ru>
г. Омск



ПРАВИТЕЛЬСТВО
ОМСКОЙ ОБЛАСТИ



ИТ-КЛАСТЕР
СИБИРИ



АГЕНТСТВО
РАЗВИТИЯ И ИНВЕСТИЦИЙ
ОМСКОЙ ОБЛАСТИ



Омский Государственный
Технический Университет



Дистанционные конкурсы
для школьников

Игровое обучение

Высокая степень восприятия детьми

Активизация, вовлечение

Повышение мотивации

Эффективная передача знаний,
навыков, умений

Социализация

Командная работа

Игра имеет цель и конечный результат

Классификация настольных игр

- Развитие речи и воображения: «Активити», «Экивоки», «Алиас»
- Устный счёт: «Архикард»
- Память: «Мемо»
- Координация движений, крупная моторика: «Твистер»
- Пространственное воображение: «Пентамино», «Танграм»
- Логика: «Кварто», «Квиксо»
- Коммуникативные навыки: «Мафия»
- Национальные игры: «Го», «Нарды»

Настольные игры с предметным содержанием



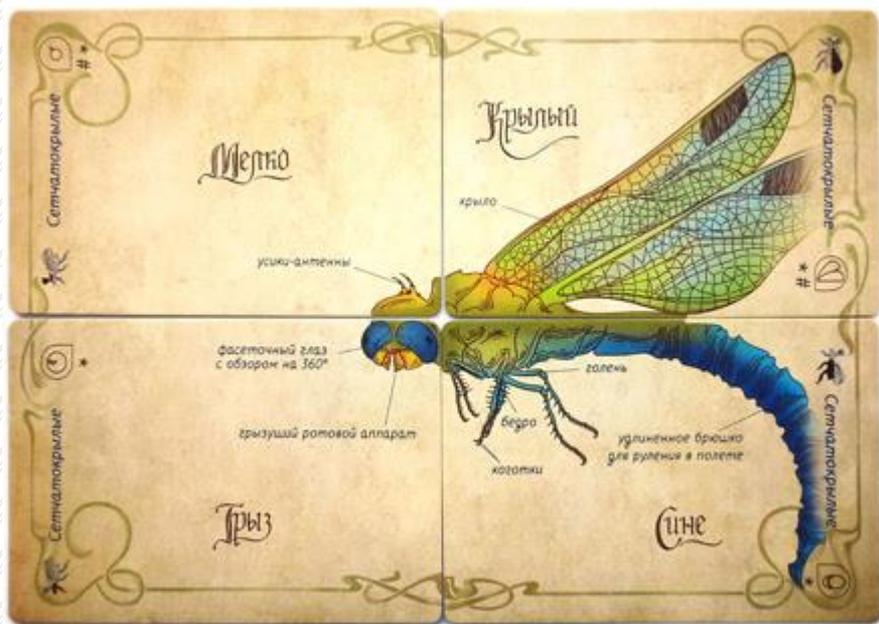
Андрей Комиссаров

руководитель проекта «Мозаикум»,
создает не простые, а обучающие настольные
игры — и рассказывает другим, как их делать



Настольные игры с предметным содержанием

Веселая генетика. Насекомые



В ходе игры можно ознакомиться со строением и жизнедеятельностью представителей следующих отрядов насекомых:

- Чешуекрылые (бабочки)
- Жесткокрылые (жуки)
- Перепончатокрылые
- Сетчатокрылые
- Двукрылые
- Равнокрылые
- Кожистокрылые (уховертки)
- Полужесткокрылые (клопы)

Настольные игры с предметным содержанием

Единство многообразия



Игра построена по принципу лото,

В ходе игры участники собирают этнографическую коллекцию, проходя разные испытания, отгадывая загадки.

За основу игры взято этнографическое описание жизнедеятельности народов, включая хозяйствование, пищу, традиционную архитектуру, художественный промысел, календарь народных праздников, игры.

Настольные игры с предметным содержанием

Время читать!



Игра основана на 75 произведениях мировой литературы, а также 75 биографиях великих писателей.

На игровых карточках – стилизованные иллюстрации из произведений и портреты авторов, но не указано не имен, ни названий.

Их должен отгадать каждый из игроков.

Игровое поле включает зоны «Россия XIX век», «Россия XX век», «Америка», «Европа» и «Случайный выбор».

Для получения правильного ответа используется мобильное приложение для считывания QR-кодов.

НЕЛЬЗЯ ПРОСТО ТАК ВЗЯТЬ

**И СДАТЬ ЕГЭ ПО
ОБЩЕСТВОЗНАНИЮ!**

Библиотека как площадка для образовательных игр

Игровая форма

Интегрированный урок

Добровольное участие

Неформальное общение

Альтернатива уроку



Как выбрать игру для урока

Наличие сюжета

Предметное/межпредметное содержание

Возможность изменять/придумывать правила

Не «проверяющая», а стимулирующая интерес

Создание настольных игр вместе с детьми

