

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Дом творчества «Измайловский» Адмиралтейского района Санкт-Петербурга

**Описание обучающих игр,
используемых при проведении учебных занятий
по дополнительной общеобразовательной
программы «Школа блогеров»**

Разработчик:
Кучальская Марина Александровна,
педагог дополнительного образования

Обучающие игры обладают средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность учащихся. В их основу положена педагогическая игра как основной вид деятельности, направленный на усвоение общественного опыта. На занятиях по образовательной программе «Школа блогеров» они применяются преимущественно на этапах закрепления знаний, умений и навыков.

Описание обучающих игр, используемых при проведении учебных занятий

1 год обучения

Игра «Давайте познакомимся».

Сидящим по кругу ребятам выдается мячик. Первый игрок должен бросить его любому игроку и назвать начальный слог своего имени. Игрок, которому бросили мячик, пытается угадать второй слог имени. В случае верного ответа игрок, бросивший мячик, называет свое имя, в случае неверного – отвечает «Нет» и ожидает, пока кто-либо из остальных участников отгадает его имя. Игра заканчивается, когда имена всех ребят названы.

Игра «Журналист».

На время игры все участники становятся "журналистами". Получив бумагу и ручку, по сигналу игроки должны узнавать имена, фамилии, хобби, будущую профессию и т.д. своих «коллег». Ответы «журналисты» записывают. Побеждают "журналисты", собравшие больше информации.

Игра «Любознательный мяч».

Ребятам выдается мячик. Первый игрок должен бросить его любому игроку и задать вопрос на любую тему. Игрок, которому бросили мячик, должен ответить подробно. В случае правильного ответа бросить мяч дальше и задать свой вопрос. Побеждает тот, кто смог задать большее количество вопросов.

Игра «Нарисуй и расскажи».

Каждому игроку выдается бумага и ручка. Ребята должны нарисовать персонажа, придумать ему имя и историю жизни, рассказать о нем. Каждый рассказ оценивают зрители. Побеждает тот, кто набирает больше всего очков.

Игра «Вредный собеседник».

Игроки делятся по парам, в парах распределяют роли: один - журналист, второй – гость. Журналист задает гостю вопросы, гость не хочет на них отвечать. Задача журналиста любыми путями разговорить гостя.

Игра «То или то».

Один из игроков тянет любую карточку с ситуацией и предложенными вариантами решения проблемы. Остальные участники игры по очереди объявляют, что бы они выбрали из двух предложенных вариантов и аргументируют, почему. Все участники стараются убедить первого игрока в правильности их выбора. Ведущий игрок должен сделать свой выбор и сказать, кто из участников повлиял на его решение в большей степени. Этот участник становится победителем.

Игра «Данетка».

Игрокам выдается карточки с картинкой, где зашифрованы истории. Нужно отгадать историю, задавая вопросы. Любой вопрос — минус одно очко. Вопросы, которые дают очки, приведены на карточке. Выигрывает тот игрок, который сможет раньше всех дать полную версию истории.

Игра «В гостях у блогера».

Один игрок получает роль блогера. Другие – роли гостей. Гости приходят к блогеру и начинают задавать ему вопросы. Блогер должен суметь ответить на все вопросы гостей. В конце игры выбирается самый интересный вопрос, который становится победителем.

Игра «Рассказ на букву...».

Игроки должны написать рассказ, все слова в котором начинаются с указанной буквы.

Игра «Кто я?».

Каждому игроку выдается карточка с персонажем. Он в нее не смотрит, ставит перед собой, чтобы видели остальные игроки. Каждый игрок начинает задавать остальным вопросы, чтобы отгадать, какой персонаж изображен на карточке. Кто быстрее угадывает своего персонажа, тот и выигрывает. Таймер одного раунда 10 минут.

Игра-соревнование «Мы - редакция».

Игроки делятся на две команды (редакции). За определенный промежуток времени, редакция должна придумать тему выпуска, найти героя, составить план сюжета и план съемок.

Игра «Да или нет».

Один игрок загадывает – другие отгадывают. Загадать можно любой предмет, явление, ситуацию и т. д. Отгадку надо найти при помощи вопросов, ответами на которые могут быть слова «да» и «нет».

2 год обучения

Игра «Расскажи о герое».

Игроки не глядя выбирают карточку. На которой изображен персонаж. Нужно придумать историю его жизни, со множеством деталей, и записать свой рассказ на камеру.

Игра «За стеклом».

Загадывается слово или словосочетание. Ведущий должен показать загаданное без подсказок и предметов, используя только своё остроумие и смекалку. Можно пользоваться только мимикой, позами, жестами. Тот, кто отгадает задуманную фразу, становится ведущим.

Командная игра «Я знаю больше».

Игроки делятся на две команды. На игровом столе лежат конверты с вопросами. Игроки вскрывают конверт с вопросом. Вопрос обсуждается игроками определенное время. За каждый правильный ответ команде дается 1 очко. Выигрывает та команда, которая набрала большее количество очков.

Игра «Блогер-шоу».

Игроки делятся на роли: блогер, гость и эксперт. За определенное время, они должны придумать и записать выпуск для блога. Зрители оценивают шоу, выставляя оценки. Побеждает то шоу, которое набирает больше очков.

Игра «Детективные истории».

Игрок выбирает карту и читает историю на лицевой стороне и говорит: "Скажите, почему?". Решение написано на обороте карточки. Остальные участники могут задавать вопросы игроку, но только такие, на которые можно ответить либо "Да", либо "Нет". Используя логику, участники последовательно выйдут к решению загадки. Побеждает тот, кто первым расскажет все обстоятельства происшествия.

Игра «Воображариум».

Цель игры - используя воображение, придумать ассоциации к иллюстрациям. Каждый игрок выбирает карту и придумывает любую связанную с ней ассоциацию. Остальные игроки выбирают схожие (по их мнению) с ассоциацией игрока карты, и все вместе выкладывают их на стол. Когда картинки карт открываются, игроки голосуют за ту, которая им кажется наиболее подходящей.

Игра «Привет!»

Все разбиваются на пары. Каждой паре предлагается придумать различные формы, способы рукопожатий и приветствий. На это игрокам предоставляется определенное время (7—10 минут). Затем каждая пара по очереди демонстрирует придуманное приветствие. Из всех способов нужно будет на некоторое время выбрать одну модель, которая признается самой лучшей. Она может быть использована при встрече членов этой компании в любом месте и при любой ситуации.

Игра «Книголюбы»

Выбирается ведущий. Он обращается к кому-то из игроков и называет персонажа. Игрок, к которому обратился ведущий, должен быстро вспомнить какую-либо книгу, где главным действующим лицом является этот персонаж. Если игрок не смог быстро назвать книгу, он выходит из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не останется последний игрок – самый находчивый. Он и будет победителем.