

Муниципальное бюджетное
общеобразовательное учреждение
«Средняя школа № 33»
города Смоленска



МБОУ «СШ № 33»
города Смоленска
От качества образования –
к качеству жизни

Авторская методическая разработка (настольная игра) в преподавании «Истории нашего края»

Басакова Кристина Федоровна
учитель истории и обществознания
Кирилова Анна Сергеевна
советник директора по воспитанию и
взаимодействию с общественными объединениями,
учитель истории и обществознания



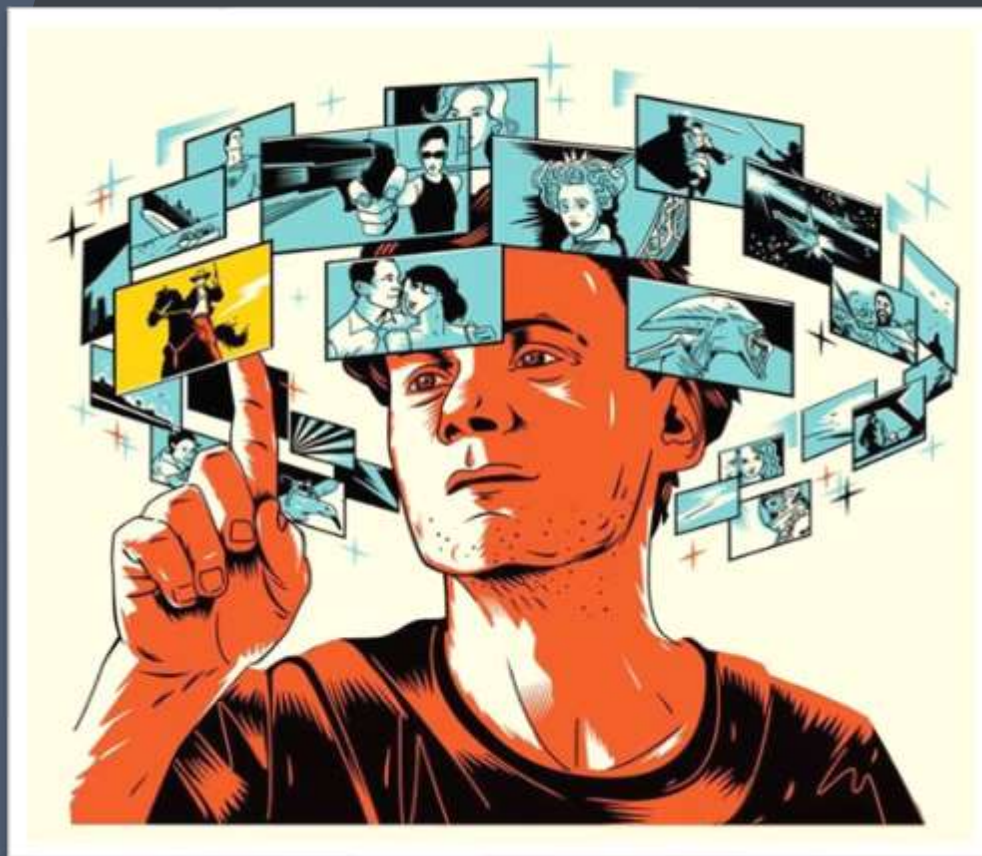


«В игре ребенок живет, и следы этой жизни глубже остаются в нем, чем следы действительно жизни».

К.Д.Успенский

Как это не парадоксально, но многие педагоги и родители по прежнему различают время для обучения и время для игры, не видя живую связь между ними.

Лео Ф. Баскаглия



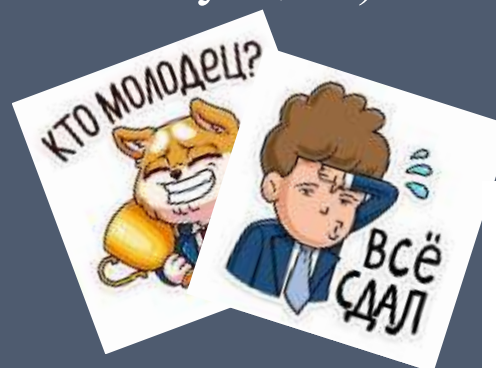
Игрофикация

- концентрируется на процессе собственно игры, в том числе на создании самостоятельной игры под определённую потребность (например, под тренировку конкретных навыков).



Геймификация

- внедрение игровых элементов в неигровой контекст (неигровую ситуацию).



Купон "Хитрый лис" Если учитель назвал тебя отвечающим, ты можешь выбрать любого одноклассника, который ответит вместо тебя.	ИСПОЛЬЗОВАНО Дата: _____
Купон "Взлук и Д/З нет" Устал и нет сил делать домашку? Этот купон разрешает не делать ее!	ИСПОЛЬЗОВАНО Дата: _____
Купон "Запечатлени момент" Дает право сфотографироваться с учителем одному или предложить сфотографироваться всему классу с учителем.	ИСПОЛЬЗОВАНО Дата: _____
Купон "Джокер" Поздравляю! Удача тебе улыбнулась. Купон позволяет избежать оценки в журнале и исправить ее в следующий раз.	ИСПОЛЬЗОВАНО Дата: _____



А как сделать и
разработать игру ?







УЧАСТНИК ИЛИ УЧАСТНИКИ (выразившие желание и готовность играть)

ПРАВИЛА ИГРЫ (определяющие данность и смысл игры; в самом простом виде – правило хода, конкретного игрового действия, за успешное выполнение которого присваиваются очки, баллы, призы)

ИГРОВОЙ ХРОНОТОП
(игровое пространство и игровое время)

ИГРОВОЙ РЕКВИЗИТ (от самого незатейливого до весьма сложного)

СЮЖЕТ ИГРЫ (то, что игра отображает, то, что воспроизводит играющий в качестве центрального характерного момента, фабула игры)

ИТОГ ИГРЫ (как наибольший результат игровых действий, достигнутый игроками по всем правилам)

С
Т
Р
У
К
Т
У
Р
А

И
Г
Р
Ы





Настольная игра «Мой Смоленск»

Настольная историко-православная игра «Мой Смоленск» - стратегическая игра-путешествие, в которой участники перемещаются по игровому полю, выполняя различные задания, отвечая на вопросы и изучая исторические и православные достопримечательности города.

Игра разрабатывалась для целевой аудитории 5-6 классы (10-13 лет).

Главная цель игры — первыми достичь финиша, набрав максимальное количество жетонов.



Настольная историко-православная игра «Мой Смоленск»



МБОУ «СШ № 33»
города Смоленска
От качества образования —
к качеству жизни

Игровой процесс:

Ведущий (роль ведущего может выполнять учитель или ученик) бросает кубик. Команда, которая отвечает получает задание, вытянув карточку из колоды, в которой содержатся задания и вопросы, связанные с историей, культурой, религией, архитектурой Смоленска.

На выполнение задания команде будет дана ровно 1 минута. Ведущий засекает время.

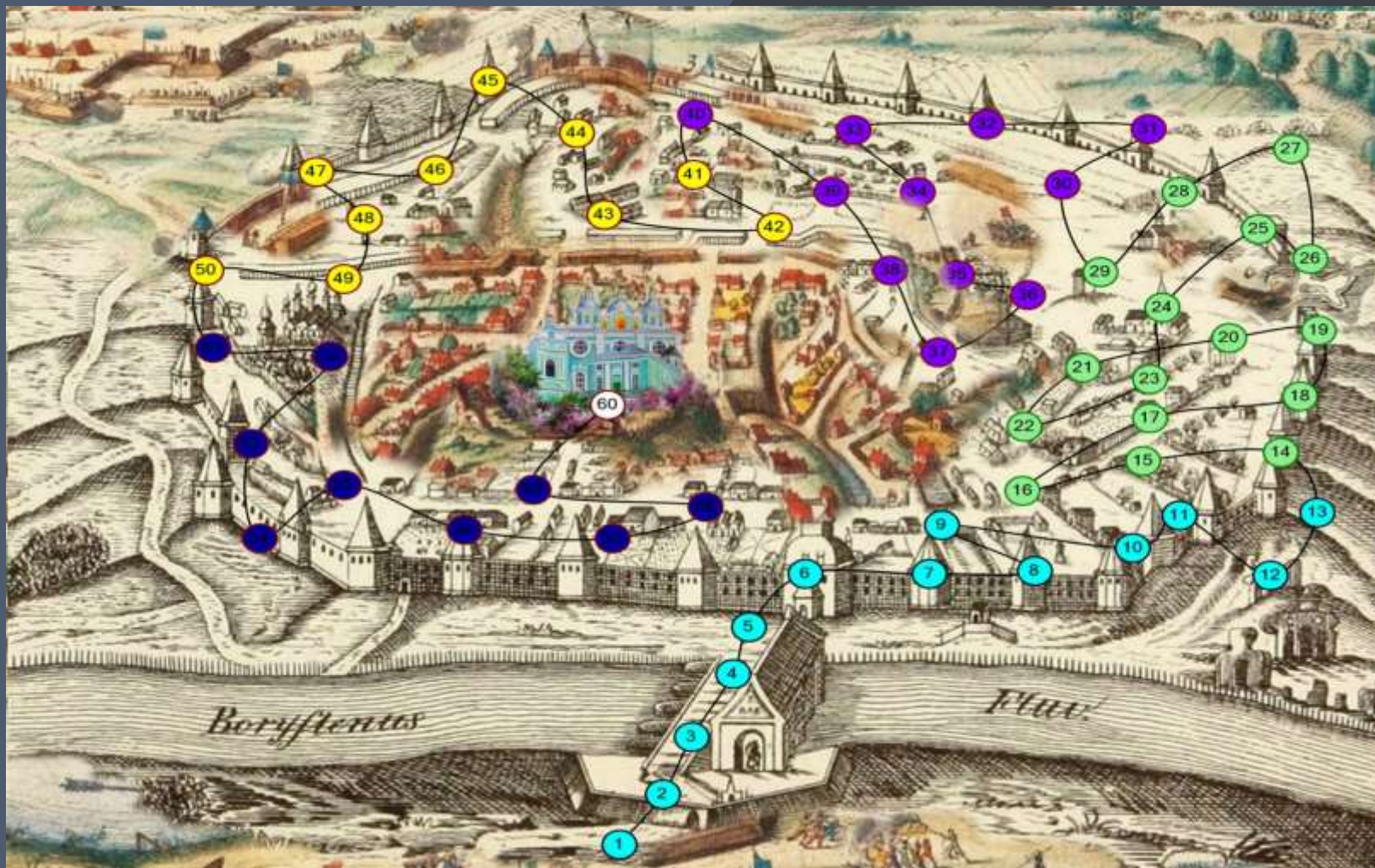
За правильный ответ и выполнение задания команда получает жетон достижений и перемещается на указанное количество клеток по кубику. Если же задание не было выполнено команда не получает фишку. Но команда соперников может передвинуться по полю на количество шагов указанного на кубике минус один, если правильно ответит на задание команды не давшей ответ. Если на игровом кубике выпала цифра один, то перемещаются на один ход. Кроме того, каждая команда в начале игры получает «артефакт», который обладает определенной функцией, о значении которого будет знать только команда.

Компоненты игры:



МБОУ «СШ № 33»
города Смоленска
От качества образования —
к качеству жизни

1. Игровое поле, представляющее из себя карту Смоленска, составленную по мотивам гравюры Гондиуса с изображением Успенского собора в современное время.





2. Карточки с вопросами и заданиями. Задания разделены по направлениям (история, архитектура, православие, культура).

Всего 53 карточки в колоде.

Карточки находятся в общей колоде и вытягиваются командами по очереди

История

Земли Верхнего Поднепровья издревле покрывали обширные дремучие леса, слабо заселенные людьми. Здесь жили малочисленные финно-угорские и балтские племена. Какое племя проживало на данной территории?



Православие

В Свято-Успенском соборе хранятся святыни, которые известны далеко за пределами Смоленщины. О какой святыни говорится ниже? «Плат большого размера с вышитым или живописным изображением лежащего во гробе Иисуса Христа. произведение древнерусского шитья из мастерской Ефросиньи Старицкой, тётки Ивана Грозного. На ней вышиты дата создания (1561) и авторская надпись, расположенная справа вертикально у ног усопшего Спасителя. Надпись шита вязью, золотом в две строки.





МБОУ «СШ № 33»
города Смоленска

От качества образования —
к качеству жизни

Архитектура

Памятник представляет собой высокий серый обелиск, окружённый фигурами трёх воинов-защитников Смоленска: эпохи русско-польской войны, Отечественной войны 1812 года и Великой Отечественной войны 1941-1945 годов. В руках у воинов, помимо оружия, букеты цветов, которые они держат высоко над головой. Как называется памятник, который находится на площади Победы?



Культура

Свою известность и дальнейшее распространение «смоленские конфеты» получили после одного из приездов в Смоленск Екатерины II. Через племянника Светлейшего князя Таврического Г.А. Потемкина графа А.Н. Самойлова она обратилась к смоленскому губернатору Г.М. Осипову с просьбой организовать поставки «смоленских конфет» к императорскому столу. Из чего изготавливались, появившиеся в семнадцатом веке, «смоленские конфеты»?



Специальные карточки



МБОУ «СШ № 33»
города Смоленска
От качества образования —
к качеству жизни

«Болото»

При получении карты команда немедленно пропускает свой ход. Пропуск хода означает, что команда не может передвигаться по игровому полю и использовать другие карты в этот раунд

«Башня с часами»

При получении карты команда делает ход назад на поле равное числу на кубике

Блиц вопросы

«Вяземский пряник»

Выберете одного человека из команды кто будет отвечать на 3 вопроса.

«Ракета»

Давайте сократим дистанцию ближе к победе. Передвиньтесь на 3 клетки вперед.

«Башня веселуха»

Вы получили дополнительный ход для команды. Кидайте кубик снова

«Птица Гамюн»

Вам несказанно повезло. Вы получили право не отвечать на вопрос, а перейти на столько ходов сколько указано на кубике.

История

ВНИМАНИЕ КОНВЕРТ № 1. В 1893 году село Талашкино под Смоленском избрала местом жительства княгиня Мария Клавдиевна Тенишева. Она была талантливым человеком: великолепно пела, рисовала, занималась археологией, возродила искусство эмали, собирала предметы русской старины. Своей энергией и увлечённостью княгиня превратила Талашкино в крупный художественный центр России, куда приезжали многие видные деятели искусства того времени. Что написано на данном артефакте и что это за предмет





Архитектура

ВНИМАНИЕ КОНВЕРТ № 4. В поисках облика храма Тенишева обращалась к виднейшим специалистам того времени, устроив конкурс на лучший архитектурный проект церкви. Но ни один из предложенных вариантов не удовлетворял ее: «В это время я тяжело страдала мучительной нервной болезнью и едва находила силы утром встать с постели, добрести до моей мастерской, чтобы там, в каком-то духовном самозабвении, умиротворенная, в смирении, целыми днями неустанно работать, живя единственным желанием выразить тот образ, который смутно жил в моей душе». Как называется храм представленный на изображении, кто архитектор?





Православие

ВНИМАНИЕ КОНВЕРТ 7

Внимательно изучите ребус и ответьте на вопрос в книге какого Завета излагается о наступлении Царства Божия, о спасении человеческого рода от греха и смерти?



Е

а
н

г





МБОУ «СШ № 33»
города Смоленска

От качества образования –
к качеству жизни



3. Жетоны достижений: даются за выполнение заданий и правильные ответы. Жетон выдается за верно выполненное задание. По мере игры фишки могут так даваться дополнительно, так и забираться



Настольная историко-православная игра «Мой Смоленск»



МБОУ «СШ № 33»
города Смоленска
От качества образования —
к качеству жизни

4. **Кубик:** для определения количества ходов.

5. **Фишки игроков:** стилизованные под исторических деятелей Смоленска





6. Правила игры: подробная инструкция для участников



«Приветствуем тебя, наш милый друг, ты открыл настольную игру «Мой Смоленск».

Вы, наверное, задаетесь вопросом кто я? Я птица Гамаюн, «Райская птица». Символ Смоленска. И мне нужна Ваша помощь. Как Вам известно у меня есть близкий родственник-птица Феникс. Птица очень непростая, яркая и очень огненная. Так получилось, что Феникс уничтожил своим огнем большую часть истории нашего любимого города. Помогите мне восстановить правильные данные о Смоленске пока не произошли ужасные события. Я буду сопровождать вас в этом путешествии, иногда вам помогать, а следить чтобы мы не сбились с пути.

Вас ждут 4 захватывающих блока (история, архитектура, православие, культура)

Вам необходимо выбрать командира и название И решить очередь бросания кубика. Также каждая из команд должна выбрать фишку которой будет играть. На ответ у вас 30 секунд, но для решения некоторых задач время будет увеличивать до 1- 2 минут. Если ответ дан неверный, то вы возвращаетесь на прошлую ячейку игрового поля, а, если ответ верный двигаетесь вперед. Но будьте осторожны на поле спрятаны артефакты, которые вам могут помочь, так и оказать негативное влияние на ход игры.

Итак, все вопросы решены и можно начинать.»

7. Артефакты.

Использование артефакта возможно в любой момент игры, но только один раз. Артефакт содержит в себе тайное действие направленное на других игроков или на команду, которая его получила.



«Крепостная стена»

Каждый кирпич Смоленской крепости имеет свою историю. Он поможет вам быстрее продвигаться по маршруту, при использовании все команды бросают кубик и делают ход назад на то число, которое им выпало. Вы можете применить его один раз за игру. При применении вы должны показать его командам и зачитать его свойство.



«Сабля стрельца»

Стрельцы являлись долгое время защитниками города. Обладатели артефакта могут пропустить один сложный вопрос. Вам дается право получить один бесплатный ответ на любой вопрос. Вы можете применить его один раз за игру. При применении вы должны показать его командам и зачитать его свойство.



7. Артефакты.



«Печать купца»

Вы получили старинную печать купеческого дома. Печать позволяет поменять карточку с вопросом. Полученная ранее карточка кладется в колоду, колода перемешивается, и команда вытягивает новую карточку. Вы можете применить его один раз за игру. При применении вы должны показать его командам и зачитать его свойство.



«Птица Гамаюн»

Птица Гамаюн защитит вас от неприятеля. Дает право при ошибке на вопрос передвигаться по полю на то число которое изображено на кубике. Вы можете применить его один раз за игру. При применении вы должны показать его командам и зачитать его свойство.

7. Артефакты.



МБОУ «СШ № 33»
города Смоленска
От качества образования —
к качеству жизни

«Театральная маска»

Театральная маска дает вам возможность подставить другую команду и забрать фишку себе. Вы кидаете кубик и забираете столько баллов сколько выпадает на кубике. Забрать фишку можете у одной или нескольких команд. Вы можете применить его один раз за игру. При применении вы должны показать его командам и зачитать его свойство.



«Ленинская звезда»

Ленинская звезда дает возможность получить помощь в трудном вопросе. Вы можете получить подсказку к одному любому вопросу. Вы можете применить его один раз за игру. При применении вы должны показать его командам и зачитать его свойство.



Настольная историко-православная игра «Мой Смоленск»

Апробация настольной игры «Мой Смоленск» проходила среди обучающихся 11-12 лет МБОУ «СШ № 33».



Апробация игры показала её потенциал как дополнительного инструмента обучения, который может быть успешно интегрирован в образовательный процесс и использован учителями для повышения эффективности уроков истории и культуры.



Несмотря на положительные результаты, была выявлена необходимость дальнейшего развития и адаптации игры с учётом обратной связи от участников и педагогов, что позволит улучшить её и сделать ещё более эффективной

