

ПРИЕМ: ИГРА «БУМЕРАНГ»
ПО ТЕМЕ «КУЛЬТУРА РОССИИ ВО
ВТОРОЙ ПОЛОВИНЕ XIX ВЕКА».
ТЕХНОЛОГИЯ: УЧЕБНОЕ
СОТРУДНИЧЕСТВО

Выполнила: Балахонская Татьяна
Александровна, учитель истории и
обществознания
МБОУ «СОШ №3» города Находки

ПЛАНИРУЕМЫЕ УУД.

Регулятивные.

- Учащиеся осознанно управляют своим поведением и деятельностью, направленной на достижение поставленных целей;
- осуществляют познавательную рефлексия в отношении действий по решению учебных и познавательных задач;
- принимают решения в проблемной ситуации на основе переговоров;

Познавательные.

- Учащиеся осуществляют расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета;
- закрепляют основы ознакомительного, изучающего, усваивающего и поискового чтения;
- делают умозаключения и выводы на основе аргументации.

Коммуникативные.

- Учащиеся учитывают разные мнения и стремятся к координации различных позиций в сотрудничестве;
- формулируют собственное мнение и позицию, аргументируют и координируют её с позициями партнёров в сотрудничестве при выработке общего решения в совместной деятельности;
- устанавливают и сравнивают разные точки зрения, прежде чем принимать решения и делать выбор;
- задают вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнёром;
- адекватно используют речевые средства для решения различных коммуникативных задач; учатся владеть устной и письменной речью; строить монологическое контекстное высказывание;
- организовывают и планируют учебное сотрудничество с учителем и сверстниками, определяют цели и функции участников, способы взаимодействия; планируют общие способы работы;
- работают в группе, строя продуктивное взаимодействие со сверстниками и взрослыми;
- учатся основам коммуникативной рефлексии.

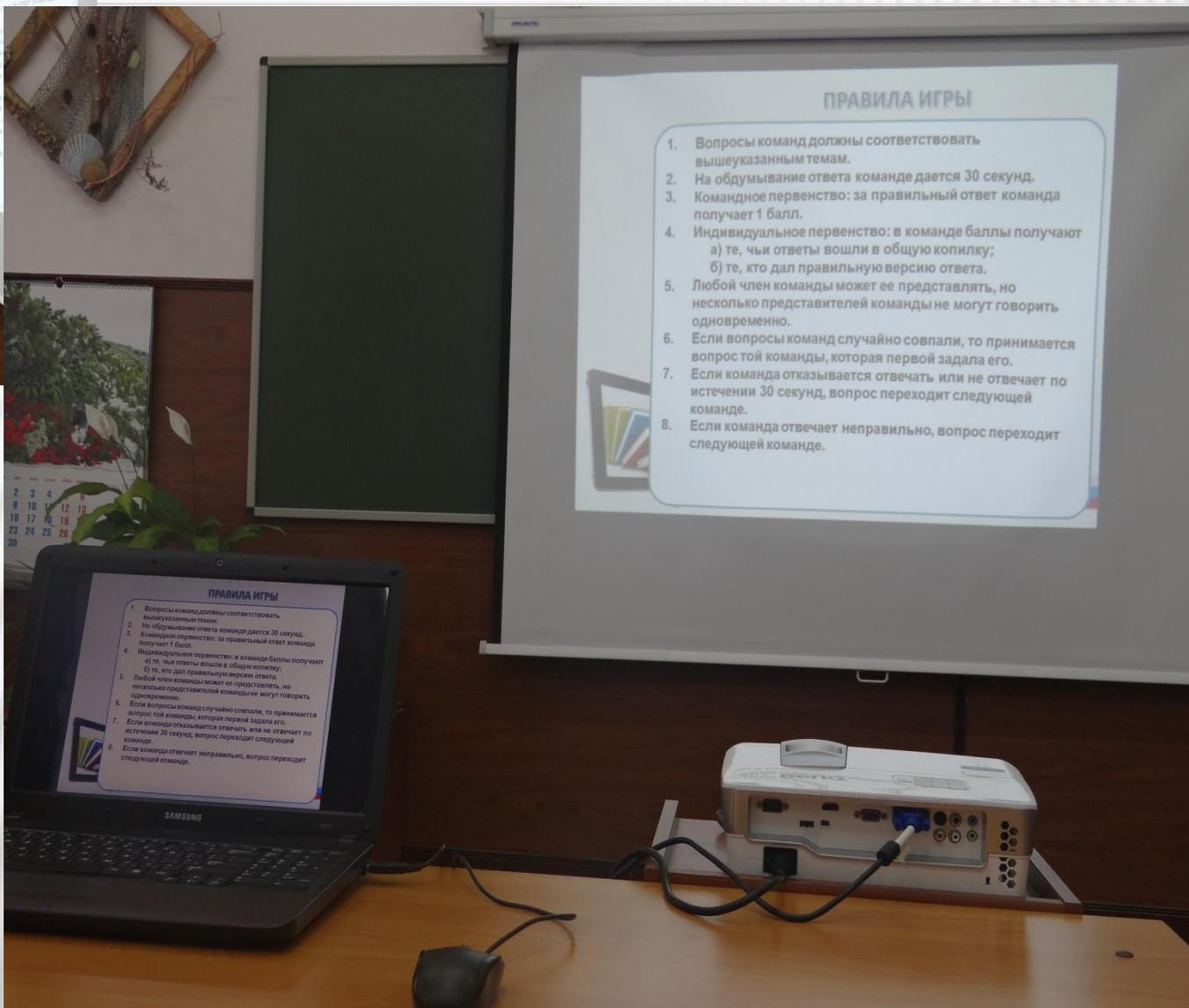
ПРАВИЛА ИГРЫ

1. Вопросы команд должны соответствовать вышеуказанным темам.
2. На обдумывание ответа команде дается 30 секунд.
3. Командное первенство: за правильный ответ команда получает 1 балл.
4. Индивидуальное первенство: в команде баллы получают
 - а) те, чьи ответы вошли в общую копилку;
 - б) те, кто дал правильную версию ответа.
5. Любой член команды может ее представлять, но несколько представителей команды не могут говорить одновременно.
6. Если вопросы команд случайно совпали, то принимается вопрос той команды, которая первой задала его.
7. Если команда отказывается отвечать или не отвечает по истечении 30 секунд, вопрос переходит следующей команде.
8. Если команда отвечает неправильно, вопрос переходит следующей команде.



II. ЭТАПЫ ИГРЫ.

УЧИТЕЛЬ ОБЪЯСНЯЕТ ПРАВИЛА ИГРЫ (ДО 2)



ПРАВИЛА ИГРЫ

1. Вопросы команд должны соответствовать вышеуказанным темам.
2. На обдумывание ответа команде дается 30 секунд.
3. Командное первенство: за правильный ответ команда получает 1 балл.
4. Индивидуальное первенство: в команде баллы получают а) те, чьи ответы вошли в общую копилку; б) те, кто дал правильную версию ответа.
5. Любой член команды может ее представлять, но несколько представителей команды не могут говорить одновременно.
6. Если вопросы команд случайно совпали, то принимается вопрос той команды, которая первой задала его.
7. Если команда отказывается отвечать или не отвечает по истечении 30 секунд, вопрос переходит следующей команде.
8. Если команда отвечает неправильно, вопрос переходит следующей команде.

ПРАВИЛА ИГРЫ

1. Вопросы команд должны соответствовать вышеуказанным темам.
2. На обдумывание ответа команде дается 30 секунд.
3. Командное первенство: за правильный ответ команда получает 1 балл.
4. Индивидуальное первенство: в команде баллы получают а) те, чьи ответы вошли в общую копилку; б) те, кто дал правильную версию ответа.
5. Любой член команды может ее представлять, но несколько представителей команды не могут говорить одновременно.
6. Если вопросы команд случайно совпали, то принимается вопрос той команды, которая первой задала его.
7. Если команда отказывается отвечать или не отвечает по истечении 30 секунд, вопрос переходит следующей команде.
8. Если команда отвечает неправильно, вопрос переходит следующей команде.

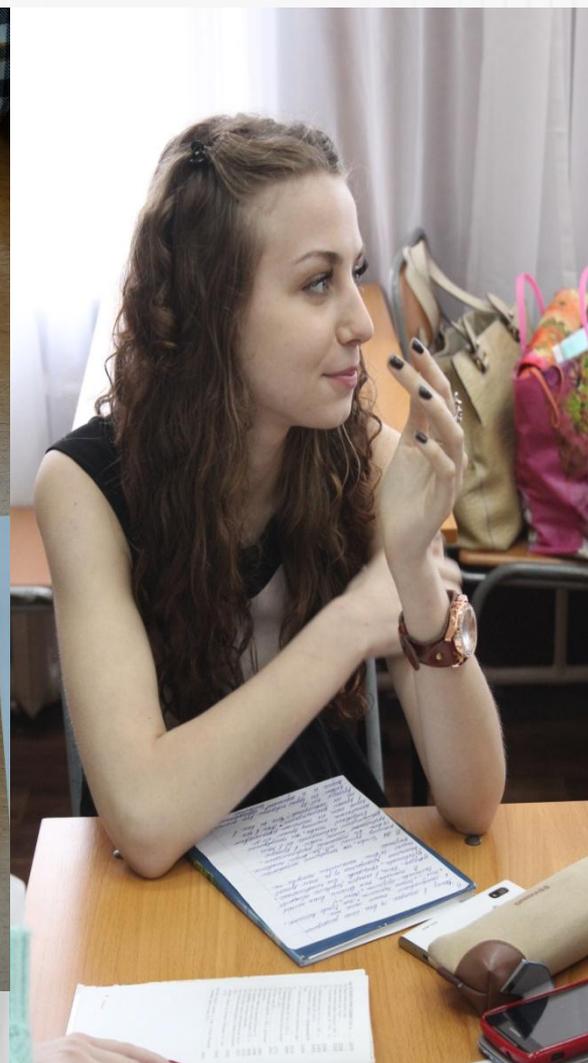
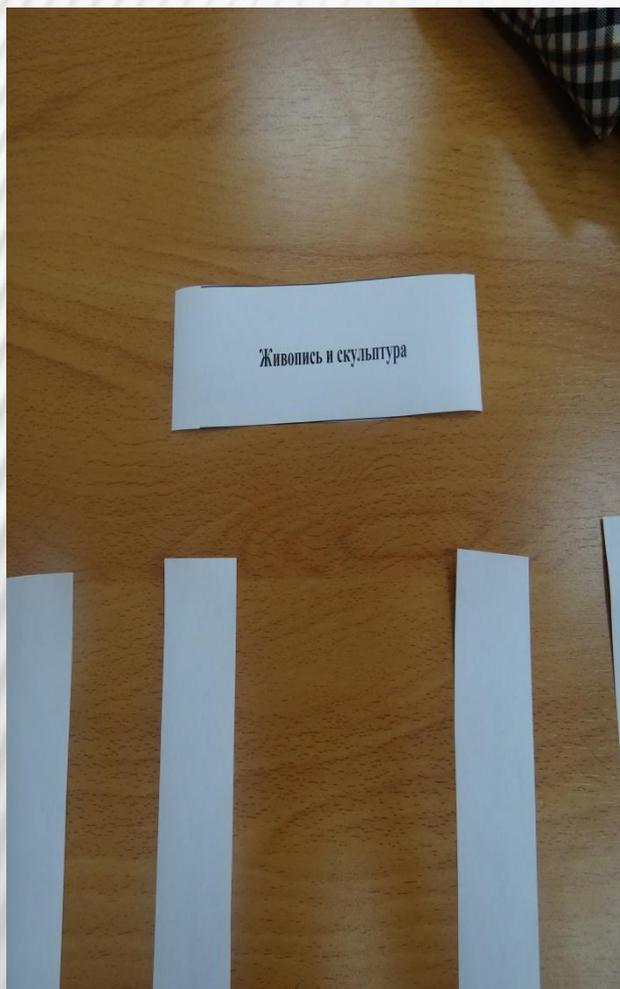
ПЕРВЫЙ ЭТАП. «КОПИЛКА» (ДО 5 МИНУТ).



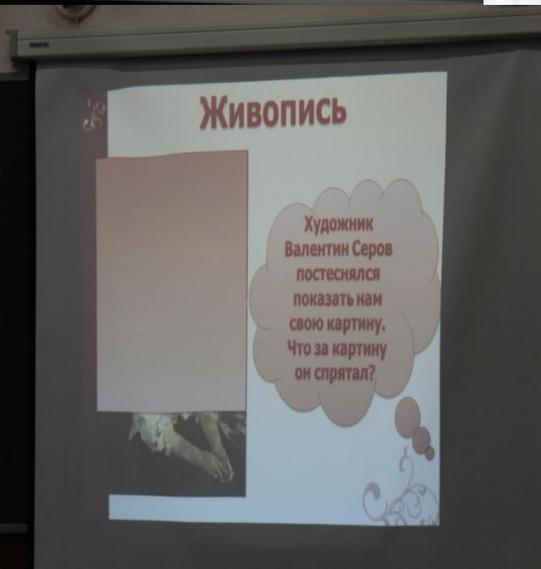
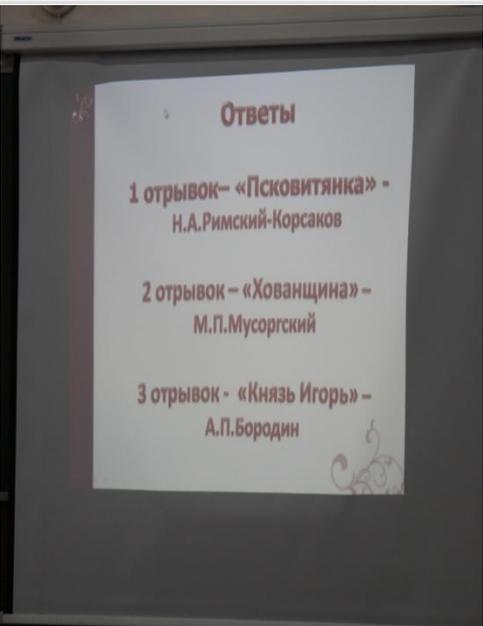
Участники команд рассматривают подготовленные вопросы, выбирая из 6 лучших.

ВТОРОЙ ЭТАП. «БУМЕРАНГ» (ДО 30 МИНУТ).

УЧАСТНИКИ ОБМЕНИВАЮТСЯ ВОПРОСАМИ. ПЕРВЫЙ УЧАСТНИК ВЫБИРАЕТ ТЕМУ (ТЯНЕТ БИЛЕТ). ДАЛЕЕ ПО ОЧЕРЕДИ ПРЕДСТАВИТЕЛИ КОМАНД ЗАДАЮТ ВОПРОСЫ ПО КРУГУ.



ВАРИАНТЫ ВОПРОСОВ



ПОБЕДИТЕЛИ



ТРЕТИЙ ЭТАП.

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ИГРЫ. РЕФЛЕКСИЯ . (ДО 8 МИНУТ)

СИНКВЕЙНЫ:

Игра
Интеллектуальная, веселая
Обучает, развлекает,
развивает
Что наша жизнь?
Игра!

Игра
Интеллектуальная,
интересная
Развивает, формирует, учит
Обучаемся играя
Детство.



ВЫВОДЫ.

Игровой прием «Бумеранг» полностью себя оправдал: у ребят на протяжении всего урока не пропадал интерес, переживали не только за свою команду, но и за одноклассников. Ученики подготовили качественные вопросы по теме «Культура второй половины XIX в.», используя материалы библиотеки, Интернета, учебника, музыкальных хрестоматий. На уроке звучала грамотная монологическая речь. Пожелания ребят: проводить такие уроки парами, чтобы времени было побольше.