

# МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА ИНТЕРАКТИВНОЙ ИГРЫ «АЗБУКА ЗНАНИЙ»

Авторы: Фролова О.А.  
Шерстобитова Н.Ю.



**Цель игры** – закрепление и систематизация знаний из курсов педагогики и русского языка с методикой преподавания в начальных классах; развитие профессиональной активности студентов педагогического колледжа, выявление их готовности к сотрудничеству и умению работать в команде.

Само поле игры - это страница с буквами из Кириллицы. За каждой буквой большой и маленький вопрос. Большой вопрос – задание по теме «Урок», маленький вопрос – задание на общее развитие.



## Правила игры

Команды по очереди выбирают «букву» и выполняют задание. Выполнить задание необходимо за определенное время. Если команда не справилась с заданием или не успела его выполнить, оно уходит к зрителям. За каждое задание можно заработать от 0 до 2 баллов (большой вопрос) и от 0 до 1 балла (маленький вопрос).



В интерактивной игре используются различные игровые приемы: «три мудреца и слон», «дункан», «куча мала», «восстанови порядок», вопрос «на засыпку» и др.



**А знаете ли Вы, откуда пришло слово азбука? ?**

Слово "азбука", образованное от первых букв старославянского алфавита: "аз" и "буки". Набор букв называли также "буквица". В азбуке буквы — образы, несущие не просто звук, а имеющие смысл, например: "аз" означало местоимение "я" (помните фразу "аз есть царь" — я есть царь), "веди" — видеть, "глаголати" — говорить.



## Прием «Три мудреца и слон»

Название приема дано по известной притче, в которой каждый из мудрецов с завязанными глазами касался только одной части тела слона и пытался описать ее по своим ощущениям. Из команды выбираются три человека. Каждый из участников по очереди поворачивается к доске и получает свою подсказку. Задача — обсудив информацию, дать ответ.



**Какой принцип обучения не реализован на уроке учитель? ?**



**Индивидуально-дифференцированный подход в обучении !**



## Видеовопрос

Демонстрируется фрагмент мультипликационного фильма, где в роли учителя Ворон дает животным задание, без учета их индивидуальных особенностей. После просмотра видеофрагмента, студентам предлагается ответить на вопрос — Какой принцип обучения не реализован на уроке учитель?



**А знаете ли Вы, откуда пришло слово алфавит? ?**

Алфавит — это совокупность букв в их исходных основных значениях и со всеми их характеристиками.

Слово «алфавит» пришло из греческого языка. Первые буквы назывались «альфа» и «бета» (новогреческая «вита»). В алфавите же буквы это только условное графическое изображение звука, не несущее дополнительной информации (а, б, в и т.д.)



## Маленький вопрос

А знаете ли Вы, откуда пришло слово алфавит?

Слово алфавит пришло из греческого языка. Собрание всех букв данной системы письма, расположенных в определенном, общепринятом порядке.





**Аз, буква, веда...**

**ВОССТАНОВИ ПОРЯДОК**

00:01:00

1. Первичное закрепление с проговариванием во внешней речи.
2. Выявление места и причины затруднения.
3. Мотивирование к учебной деятельности.
4. Построение проекта выхода из затруднения.
5. Реализация построенного проекта.
6. Рефлексия учебной деятельности.
7. Актуализация и фиксирование индивидуального затруднения в пробном учебном действии.
8. Включение в систему знаний и повторение.
9. Самостоятельная работа с самопроверкой по эталону.

**Аз, буква, веда...**

Когда в России отмечается День славянской культуры и письменности?

**ПОВТОРИ**

В 1917 декретом Народного комиссариата просвещения от 23.12.1917 из русского алфавита были исключены три буквы «ять», «фита», и «десятеричное». В эти же годы был отменен праздник славянской письменности. И лишь весной 1991 года в России праздник славянской культуры и письменности был объявлен государственным, всероссийским (24.05. День святых Кирилла и Мефодия). В других же славянских странах (в Болгарии, Чехии, Польше) этот день отмечается давным-давно, всенародно, очень красочно и по-настоящему празднично.

1. Мотивирование к учебной деятельности.
2. Актуализация и фиксирование индивидуального затруднения в пробном учебном действии.
3. Выявление места и причины затруднения.
4. Построение проекта выхода из затруднения.
5. Реализация построенного проекта.
6. Первичное закрепление с проговариванием во внешней речи.
7. Самостоятельная работа с самопроверкой по эталону.
8. Включение в систему знаний и повторение.
9. Рефлексия учебной деятельности.

**Аз, буква, веда...**

**ВОПРОС "НА ЗАСЫПКУ"**

00:01:00

Соотнеси автора и его систему обучения

Джозеф Ланкастер	Йозеф Зиккенгер	Ян Амос Коменский	Александр Белл	Елена Паркхерт

Белл – Ланкастерская система	Дальтон – план
Мангеймская система	Класно- урочная система

**Аз, буква, веда...**

Объясните смыслы всех писемцев в игре:

1. *Сперва аз да буква, атам и наука*
2. *От аза до ижицы*
3. *Сперва аз да буква, атам и наука*

Соотнеси автора и его систему обучения

Джозеф Ланкастер	Александр Белл	Ян Амос Коменский	Йозеф Зиккенгер	Елена Паркхерт

Белл – Ланкастерская система	Класно- урочная система	Мангеймская система	Дальтон – план
------------------------------	-------------------------	---------------------	----------------

**Я обобщил и систематизировал знания ...**

**Я получил опыт работы в команде ...**

**Я получил новые знания ...**

**Я буду применять интерактивные игры ...**

**Я ...**

## Рефлексия

В конце игры со студентами проводится рефлексия, они могут выбрать вариант ответа или предложить свой собственный.

## Список литературы

1. Джуринский А.Н. История педагогики. М., 2000. – 432с.

2. Загвязинский В.И. Теория обучения: современная интерпретация: учебное пособие для студ. высш. учеб. Заведений. М., 2008. – 192с.
3. Подласый И.П. Педагогика начальной школы. М., 2008. – 464с.