

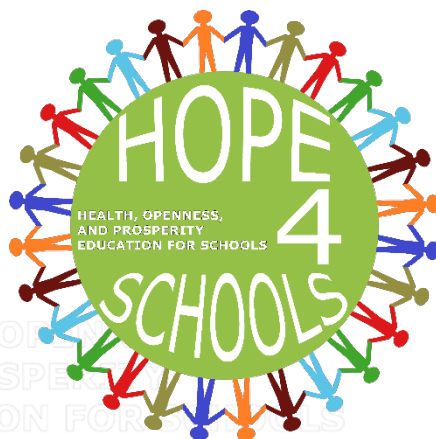


GREEK MINISTRY OF EDUCATION
AND RELIGIOUS AFFAIRS
REGIONAL DIRECTORATE OF PRIMARY
AND SECONDARY EDUCATION
OF WESTERN MACEDONIA



WWW.HOPE4SCHOOLS.EU

20 ЗАБАВНИ ИГРИ ЗА КЛАСНАТА СТАЯ



HEALTH, OPENNESS,
AND PROSPERITY
EDUCATION FOR SCHOOLS

HOPE4schools

Образование за здраве, откритост и просперитет за училищата

2021-1-RO01-KA220-SCH-000024401



Co-funded by
the European Union

Подкрепата на Европейския съюз за издаването на тази публикация в рамките на проект HOPE4SCHOOLS 2021-1-RO01-KA220-SCH-000024401 не представлява одобрение на съдържанието, което отразява единствено възгледите на авторите, и Комисията не носи отговорност за използването на съдържащата се в нея информация.



WWW.HOPE4SCHOOLS.EU

20 ЗАБАВНИ ИГРИ ЗА КЛАСНАТА СТАЯ (ПЛЮС ПОЛЗИ И ПРИМЕРИ)

Джейми Бирт

Актуализиран февруари 4, 2023

Джейми Бирт е кариерен треньор с над 5 години опит в подпомагането на търсещи работа лица да се ориентират в търсенето на работа чрез индивидуални напътствия, уебинари и събития. Тя е мотивирана от мисията да помага на хората да намерят удовлетворение и принадлежност в кариерата си.

Игрите в класната стая са не само забавно допълнение към плановете на уроците, но и могат да помогнат на учителите да създадат по-добри взаимоотношения с учениците, като същевременно им помагат да подобрят необходимите умения. Много от игрите за класната стая могат да бъдат адаптирани към учебната програма и нивото на учениците, така че можете да въведете занимание, което е подходящо за вашата класна стая.

В тази статия обсъждаме игрите в класната стая и ползите от тях и разглеждаме 20 игри в класната стая, които да разгледате за вашия клас.

ПОЛЗИ ОТ ИГРИТЕ В КЛАСНАТА СТАЯ

Игрите в класната стая са чудесен начин за създаване на цялостни плановете на уроците. Ето някои ползи от използването на игри в класната стая:

Насърчава творческото изразяване: Много от игрите в класната стая включват художествен компонент, който позволява на учениците да развият своите оригинални идеи и да се изразяват творчески.

Позволява разнообразни стилове на учене: Можете да използвате игрите в класната стая, за да включите различни стилове на учене в учебната си програма. Например някои ученици усвояват умения по-ефективно, като участват в дадена дейност, а не като четат или пишат текст.

Помага на учениците да се адаптират към училището: Игрите могат да се превърнат в стратегия за подпомагане на адаптацията на учениците след престоя им извън класната стая. Тя може да помогне и на учениците, които са нови в училището.



Co-funded by
the European Union

Подкрепата на Европейския съюз за издаването на тази публикация в рамките на проект HOPE4SCHOOLS 2021-1-RO01-KA220-SCH-000024401 не представлява одобрение на съдържанието, което отразява единствено възгледите на авторите, и Комисията не носи отговорност за използването на съдържащата се в нея информация.



WWW.HOPE4SCHOOLS.EU

Създава комфортна учебна среда: Можете да използвате игрите, за да се сбlijжете с учениците, да създадете насоки за работа в класната стая и да създадете комфортна и приветлива атмосфера за усвояване на нови умения.

Насърчава взаимодействието: Игрите са чудесен начин учениците да общуват помежду си по забавен и непринуден начин. Това може да бъде особено полезно за срамежливи или интровертни ученици.

Насърчава екипния дух: Учениците, които работят в екипи, научават каква е стойността на това да бъдеш екипен играч и как приносът на един човек може да бъде от полза за целия екип. Уменията за работа в екип могат също така да помогнат на учениците да работят по-ефективно в учебните групи.

5 ИГРИ, КОИТО ПОМАГАТ НА УЧЕНИЦИТЕ ДА ПРИДОБИЯТ УМЕНИЯ ЗА ПРОУЧВАНЕ И УЧЕНЕ

1. Проучване на състезание

Тази игра може да помогне на учениците да изучават съдържанието на урока и бързо да анализират информацията, което я прави полезна за преглеждане на изпитния материал. Начертайте два кръга на дъската или на екрана на проектора и обозначете единия с "Да", а другия с "Не".

Разделете учениците на два отбора и извикайте по един представител от всеки, който да изслуша едно твърдение и да реши дали то е вярно или невярно. Първият ученик, който докосне кръга с верния отговор, печели рунда за своя отбор.

2. Открийте уликите

По време на тази игра учениците могат да упражняват уменията си за концентрация и комуникация, докато изучават материала от урока. Предоставяте няколко термина или наименования на малки листчета хартия и определяте определен брой точки за всеки от тях.

Работейки в екип, един ученик избира дума и дава на съотборниците си подсказки, без да я казва. Целта им е да открият колкото се може повече думи. Отборът, който има най-много след 60 секунди, печели рунда.



Co-funded by
the European Union

Подкрепата на Европейския съюз за издаването на тази публикация в рамките на проект HOPE4SCHOOLS 2021-1-RO01-KA220-SCH-000024401 не представлява одобрение на съдържанието, което отразява единствено възгледите на авторите, и Комисията не носи отговорност за използването на съдържащата се в нея информация.



WWW.HOPE4SCHOOLS.EU

3. Намерете обекта или изображението

При тази физическа дейност учениците могат да усвоят умения за изследване, като същевременно се запознаят с компонентите на класната стая. Предоставяте списък с предмети или изображения в класната стая и поставяте таймер за три минути, докато учениците ги търсят.

Можете също така да скриете математически уравнения из стаята и да дадете указания на учениците да ги решат в рамките на определеното време. Може да е полезно да дадете допълнителни указания за намиране на обектите, за да насърчите работата в екип и конструктивното изследване.

4. Конкурс за категория

По време на тази игра учениците използват базата си от знания, за да се научат как да свързват отделни понятия. Предоставяте теми и свързани с тях категории, след което насочвате отборите на учениците да измислят думи, свързани с тях, които започват с произволно избрана буква.

Например една тема може да бъде "Космос", а свързана с нея категория може да бъде "Планети". Ако зададената буква е "М", планетата може да е Марс. Може да е полезно да се разработи точкова система въз основа на различни параметри, като например сложността на думата.

5. Бинго

Можете да използвате тази игра, за да прегледате съдържанието на урока и да помогнете на учениците да се подготвят за изпити, особено когато преподавате думи или таблици за умножение. За всеки ученик подготвяте мрежа с различни въпроси или математически изрази.

След това те прочитат елементи от съответния списък и учениците слушат за своите възможности, като отбелязват в решетката правилния отговор. Ученикът, който отбележи цялата мрежа с най-много верни отговори, печели рунда.



Co-funded by
the European Union

Подкрепата на Европейския съюз за издаването на тази публикация в рамките на проект HOPE4SCHOOLS 2021-1-RO01-KA220-SCH-000024401 не представлява одобрение на съдържанието, което отразява единствено възгледите на авторите, и Комисията не носи отговорност за използването на съдържащата се в нея информация.



WWW.HOPE4SCHOOLS.EU

3 ИГРИ, КОИТО ПОДОБРЯВАТ ПАМЕТТА

1. Запомняне на обекти

Тази игра може да бъде увлекателен начин за въвеждане на нов предмет с много подходящи инструменти и материали, например химия. Поставете поне 15 различни предмета на масата в класната стая и учениците ги изучават в рамките на определено време.

След това покрийте предметите и помолете учениците да си припомнят някои подробности за тях и да обяснят каква цел биха могли да изпълняват. Вместо това можете да накарате учениците да разглеждат изображения на екран на проектор.

2. Довършете изречението

Можете да използвате тази игра, за да преподавате на учениците умения за запаметяване и концентрация, особено ако те са в гимназиален клас. Написвате половината от изречение на дъската, например "Заминавам на почивка и нося", след което се оставя празно място за втората половина.

Първият ученик добавя елемент към списък, например "Заминавам на почивка и водя кучето си". След това всеки ученик повтаря всички предишни допълнения, преди да включи своето.

3. Заменете номера

По време на тази игра учениците могат да упражняват уменията си за концентрация и да научат важни набори от числа. Избирате една цифра и я заменяте със звук или дума, като например "зинг" или "бръм".

След това учениците прочитат числата на глас и използват заместителя вместо избраното число. Ако ученикът каже числото вместо заместителя, той излиза от играта до началото на следващия кръг.



Co-funded by
the European Union

Подкрепата на Европейския съюз за издаването на тази публикация в рамките на проект HOPE4SCHOOLS 2021-1-RO01-KA220-SCH-000024401 не представлява одобрение на съдържанието, което отразява единствено възгледите на авторите, и Комисията не носи отговорност за използването на съдържащата се в нея информация.



WWW.HOPE4SCHOOLS.EU

5 ИГРИ ЗА ПОДОБРЯВАНЕ НА КОМУНИКАЦИОННИТЕ УМЕНИЯ И РАБОТАТА В ЕКИП

1. Шарада

В играта на шаради учениците могат да изучават лексикални думи и да придобият умения за говорене пред публика, като правят физически упражнения. Един ученик изпълнява действия или движения, свързани с дадена дума, докато съучениците му я отгатват на глас. Човекът, който отгатне правилния вариант, получава следващата дума за изпълнение.

Например, ако думата е "дебат", ученикът може да симулира размяна на мнения с друг човек. Можете да добавите елемент на работа в екип, като разделите класа на групи и ги насочите да отгатват думите само за другите членове на своя отбор.

2. Jeopardy

В това състезание учениците могат да се научат да работят в екип и да преразгледат съдържанието на урока, като печелят точки. Напишете въпроси или математически уравнения на индексни карти и изберете точките от другата страна на картата в зависимост от трудността на съдържанието.

Разделете картите на категории и ги поставете на екран или на дъска, за да могат отборите да ги изберат и да се опитат да отговорят. Например една категория може да бъде квадратни уравнения и нейната карта с 500 точки да има много стъпки, докато картата със 100 точки да има много малко стъпки.

3. Свържете се чрез истории

Можете да използвате тази игра, за да насърчите учениците да се сближат помежду си и да обмислят поведението си, особено ако са в гимназията. Можете да вземете кълбо прежда и да споделите личен анекдот за ситуация, в която сте решили проблем и сте научили нещо ново.

След това държите края на конеца и давате топката на ученик, който споделя своята собствена ситуация. Когато приключат, те държат връвчицата от прежда и отново си подават топчето, създавайки физическо представяне на свързването с други хора.



Co-funded by
the European Union

Подкрепата на Европейския съюз за издаването на тази публикация в рамките на проект HOPE4SCHOOLS 2021-1-RO01-KA220-SCH-000024401 не представлява одобрение на съдържанието, което отразява единствено възгледите на авторите, и Комисията не носи отговорност за използването на съдържащата се в нея информация.



WWW.HOPE4SCHOOLS.EU

4. Съвместно рисуване

В тази дейност учениците могат да усвоят умения за работа в екип и да изразят своята креативност. Предоставяте на всеки ученик лист хартия и инструмент за писане, след което ги насочвате да нарисуват картина в рамките на определено време.

След това ученикът предава рисунката си на друг съученик и продължава да рисува някой друг. Това продължава, докато ученикът получи своята оригинална рисунка и я опише на останалите членове на класа.

5. Определение на дума

В тази игра учениците могат да задълбочат разбирането си за съответните лексикални думи, особено за вариантите от високо ниво. Избирате една дума и насочвате учениците да напишат какво според тях е значението ѝ на лист хартия.

Прочетете определенията на глас и накарайте учениците да гласуват за това кой вариант е най-вероятно правилен. Може да е полезно да дадете съвети на учениците по време на тази игра (напр. да определят познати думи и т.н.).

3 ИГРИ, КОИТО ВКЛЮЧВАТ УПРАЖНЕНИЯ

1. Предайте обекта

В тази игра учениците могат да се упражняват, докато разглеждат важни термини и числови изрази. Разделяте учениците на групи и им давате по един мек предмет или малка топка, която да хвърлят на няколко метра.

След това разкривате въпрос, на който ученикът трябва да отговори, преди да подхвърли топката на друг, който отговаря на следващия въпрос. Когато всеки ученик в групата приключи с подаването на предмета, той печели рунда.

2. Четири ъгъла

Ако разполагате с по-голяма класна стая, можете да опитате тази игра, за да помогнете на учениците да изразходват енергията си. Преподавателите дават имена на четири ъгъла на стаята и насочват учениците да изберат ъгъл, в който да застанат за определен период от време.



Co-funded by
the European Union

Подкрепата на Европейския съюз за издаването на тази публикация в рамките на проект HOPE4SCHOOLS 2021-1-RO01-KA220-SCH-000024401 не представлява одобрение на съдържанието, което отразява единствено възгледите на авторите, и Комисията не носи отговорност за използването на съдържащата се в нея информация.



WWW.HOPE4SCHOOLS.EU

След това обявявате един от четирите ъгъла и учениците, които стоят там, трябва да се оттеглят от играта до следващия кръг. Последният ученик, който стои в ъгъла, е победител.

3. Танц на замръзване

Можете да използвате тази игра, за да помогнете на учениците да се подготвят за учебен урок след почивката или да завършите учебния ден с положителна нотка. Учениците преместват всички маси и столове от едната страна на стаята, а вие поставяте високоговорител, за да пускате забавна музика.

Нареждате на учениците да спрат да движат телата си, когато спирате музиката в произволни моменти. Ако ученик продължи да се движи, той излиза от играта за текущия рунд.

4 ИГРИ, КОИТО ПОДОБРЯВАТ УМЕНИЯТА ЗА РЕШАВАНЕ НА ПРОБЛЕМИ

1. Таен следовател

Можете да използвате тази игра, за да преподавате умения за дедуктивно мислене между учебните часове. Написвате дума на дъската и избирате един ученик, който да бъде следовател и да напусне стаята, докато избирате друг, който да бъде таен ръководител.

Този ученик координира останалите в действие като пляскане или скандиране на думи, които те променят на всеки 30 секунди. Когато следователят се върне в стаята, задачата му е да определи кой е тайният лидер.

2. Състезание по подреждане

В това състезание учениците могат да се научат да работят в екип и да се упражняват в решаване на проблеми. Разделете учениците на групи и им дайте пластмасови чаши, гумен ластик и връвчица.

Учениците връзват парчета конец към гумената лента, по едно за всеки член на екипа, след което увиват гумената лента около първата чаша. Целта им е да измислят начин да повдигнат чашите с помощта на въженцата като екип и да ги подредят в определена форма като пирамида.



Co-funded by
the European Union

Подкрепата на Европейския съюз за издаването на тази публикация в рамките на проект HOPE4SCHOOLS 2021-1-RO01-KA220-SCH-000024401 не представлява одобрение на съдържанието, което отразява единствено възгледите на авторите, и Комисията не носи отговорност за използването на съдържащата се в нея информация.



WWW.HOPE4SCHOOLS.EU

3. Измислете решение

Учениците могат да играят тази игра по време на почивките, за да се упражняват в решаване на проблеми в екип и да се научат как да създават оригинални идеи. Обявявате проблем, който учениците могат да решат, като използват само три предоставени предмета.

Можете да използвате творчески примери като спасяването на света от въображаемо същество или ситуация от ежедневието, например как да помогнете на приятел да вземе важно решение. След определен период от време всяка група представя решението си пред класа, след което отговаря на въпроси за него.

4. Познайте съученик

Можете да използвате тази игра, за да помогнете на учениците да възстановят концентрацията си и да упражнят уменията си за решаване на проблеми след почивка. Учениците затварят очи и поставят ръцете си на масата пред себе си.

Изберете няколко ученици, които да обикалят из класната стая и леко да докосват ръцете на други ученици. След това тези ученици отгатват кой съученик е докоснал ръката им и си разменят ролите, ако отговорът им е верен.

Източник:

<https://www.indeed.com/career-advice/career-development/classroom-games>



Co-funded by
the European Union

Подкрепата на Европейския съюз за издаването на тази публикация в рамките на проект HOPE4SCHOOLS 2021-1-RO01-KA220-SCH-000024401 не представлява одобрение на съдържанието, което отразява единствено възгледите на авторите, и Комисията не носи отговорност за използването на съдържащата се в нея информация.