

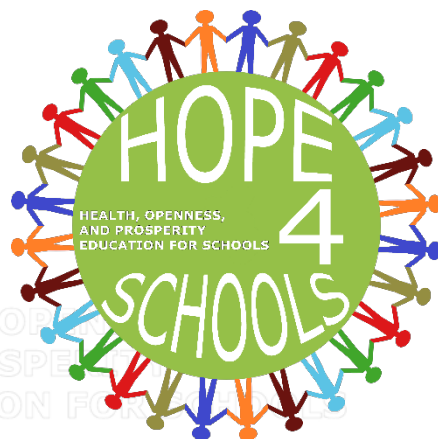


GREEK MINISTRY OF EDUCATION  
AND RELIGIOUS AFFAIRS  
REGIONAL DIRECTORATE OF PRIMARY  
AND SECONDARY EDUCATION  
OF WESTERN MACEDONIA



WWW.HOPE4SCHOOLS.EU

# УЧИЛИЩНИ ПРАКТИКИ: ДЕЙНОСТИ С ИГРИ



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 съдържанието в нея информация.



WWW.HOPE4SCHOOLS.EU

## УЧИЛИЩНИ ПРАКТИКИ: ДЕЙНОСТИ С ИГРИ

**Тема:** Американски изследвания

**Тема:** 20-те срещу 30-те години на ХХ век в Америка

**Вид дейност:** Преглед и консолидиране

**Време:** 30 мин.

**Цели:**

*В края на този урок учениците ще:*

1. Направят преглед на ключови понятия и идеи във връзка с 20-те и 30-те години на ХХ век в САЩ;
2. Могат да определят правилния исторически период за дадените културни/социални/икономически елементи;
3. Сравнят 20-те и 30-те години на ХХ век в американската култура / общество / икономика.

**Умения:** говорене, писане

**Стратегии:** учене чрез игри; представяне; учене в сътрудничество

**Материали:** смартфони; <https://myfreebingocards.com/bingo-card-generator> ; <https://padlet.com/dashboard>

**Взаимодействие с класа:** Фронтално; групова работа

### ЕТАП 1: БИНГО - ПРЕГЛЕД

Учителят предлага нова игра на бинго, в която вместо цифри картите съдържат понятия, обсъждани преди това в клас, във връзка с два исторически периода в САЩ, а именно 20-те и 30-те години на ХХ век.

Учителят използва <https://myfreebingocards.com/bingo-card-generator>, за да генерира виртуални бинго карти, съдържащи понятия / идеи / имена като:

<ul style="list-style-type: none"><li>• Клапата</li><li>• Голямата депресия</li><li>• Черният вторник</li><li>• Модел Т</li><li>• Хенри Форд</li><li>• Голямото преселение</li><li>• Епохата на джаза</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Харлем Ренесанс</li><li>• Уолстрийт</li><li>• Новата сделка</li><li>• Забрана</li><li>• Hoovervilles</li><li>• Опашки за хляб</li><li>• Прашната купа</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Хърбърт Хувър</li><li>• Франклин Д. Рузвелт</li><li>• Ку Клукс Клан</li><li>• Лангстън Хюз</li><li>• Права на жените</li><li>• Консуматорство</li></ul>
---	---	---



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 съдържанието се в нея информация.



WWW.HOPE4SCHOOLS.EU

Учениците се разделят на групи от по 4-5 души и получават достъп до връзка на смартфоните си, където всеки от тях ще има собствена бинго карта. Учителят започва да избира на случаен принцип думите, включени в бинго картите, като ги тегли от кутия. Когато един ученик от групата завърши вертикална или хоризонтална линия, той/тя ще каже "БИНГО". Играта продължава, докато друг ученик от същата група също не каже "бинго".

## ЕТАП 2: МИСЛЕНЕ И ИДЕНТИФИЦИРАНЕ

Вторият етап на играта започва, когато двама ученици от една и съща група са получили "бинго". Всички ученици от една и съща група групират зачеркнатите на бинго картите си елементи в 2 категории: 20-те години на XX век в Америка и 30-те години на XX век в Америка.

Междувременно играта бинго продължава, докато всички групи достигнат до втория етап на играта.

## ЕТАП 3: СРАВНЯВАНЕ И СЪПОСТАВЯНЕ

След като подредят идеите си, учениците могат да започнат работа по представянето на думите, които са зачеркнали на бинго картата, като използват <https://padlet.com/dashboard>. В своята презентация те ще трябва да включат кратко описание на всяко понятие във връзка с едно от двете десетилетия и раздел "сравнение и контраст", съдържащ сравнение между 20-те и 30-те години на XX век.

## ЕТАП 4: СПОДЕЛЯНЕ

Учениците трябва да споделят идеите си с целия клас и да представят своя Padlet.



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 съдържанието се в нея информация.*