



Паспорт  
игр



## Название игры «Квиз»

**Этап урока** - повторение, обобщение, первичное закрепление и систематизация знаний, домашнее задание

**Учебная задача** – контроль и обобщение знаний

**Пространство** – кабинет

**«Время»** - мини-игра, урок

**«Герои»** - 12-24 человек (три-четыре команды)

**«Сюжет»** - игроки отвечают на вопросы нескольких туров за ограниченное время и записывают ответы на специальных бланках.

**Цель** – набрать наибольшее количество баллов за игру.

Также понадобится счетная комиссия, которая будет в короткие сроки подсчитывать баллы и ранжировать список команд.

**Механика игры** – в каждом туре есть правила (например, за неправильный ответ можно получить 0 баллов, либо -1 балл, в зависимости от сложности тура). Дети отвечают на вопросы, после окончания тура, сдают бланки. В перерывах между турами подсчитываются промежуточные результаты. В конце оглашаются результаты и награждается команда-победитель сувенирами.

**Оборудование** – интерактивная доска/проектор с экраном, бланки для ответов для каждого тура.

## Название игры «Квест»

**Этап урока** - повторение, обобщение, первичное закрепление и систематизация знаний, домашнее задание

**Учебная задача** – контроль и обобщение знаний

**Пространство** – школа, дошкольная территория, район  
**«Время»** - урок

**«Герои»** - 12-24 человек (две-три команды по 6-8 человек)

**«Сюжет»** - Произошло какое-то происшествие (кража/взлом системы/ошибка на сервере и прочее), детям необходимо это предотвратить. Выполнив задания, они исправят происшествие, найдут главного взломщика/хакера (например, в лице учителя или вымышленного персонажа)

**Цель** – выполнить задания быстрее своих соперников.

Вариант сюжета – дети распутывают сложное детективное дело, находятся в поиске чего-либо. Квест можно расширить не только в рамках школы, но и ориентированию по местности. Но тогда для каждой группы нужен сопровождающий в лице педагога или родителя.

**Механика игры** – даются задания (загадка, ребус, шифр, анаграмма), по очереди задания выполняются, давая направление о местонахождении следующей подсказки.

**Оборудование** – школа, листы бумаги, компьютеры, смартфоны (в зависимости от заданий).



## Название игры «ВИРУСЫ»

**Этап урока** - повторение, обобщение, первичное закрепление и систематизация знаний, домашнее задание

**Учебная задача** – актуализировать свои знания

**Пространство** – кабинет

**«Время»** - мини-игра, 5-10 минут

**«Герои»** - 12-24 человек (две команды)

**«Сюжет»** - игроки получают разные роли, «Вирус», «Антивирус», «Файлы». «Вирусам» нужно уничтожить все файлы на компьютере, а «Антивирусам» необходимо обезвредить вирусы, чтобы спасти файлы.

**Цель:** вычислить «Вирусы» и спасти файлы на компьютере.

Вариант сюжета – игрокам даются дополнительные роли, расширяя сюжет. Например, добавить роль «проверка компьютера», который в период сна, будет просыпаться и проверять по одному человеку и узнавать его роль.

В зависимости от темы, роли можно переименовывать, оставив их главные функции.

**Механика игры.** «День» - время для обсуждения, когда есть возможность убрать из игры персонажа, вызывающего у всех подозрение.

«Ночь» - время хода для «Вирусов», «Антивирусов», «Проверки компьютера».

**Оборудование** – карточки для игры, с написанными ролями.

## Название игры «Морской бой»

**Этап урока** - актуализация знаний перед открытием новой темы, повторение, обобщение, первичное закрепление и систематизация знаний, домашнее задание

**Учебная задача** – зависит от типа урока и этапа, на котором игра используется

**Пространство** – настольная, кабинетная

**«Время»** - мини-игра, игра на весь урок

**«Герои»** - 2-8 человек (от 1 до 4-х пар учеников), две команды по 8 человек

**«Сюжет»** - игроки заполняют игровое поле «выстрелами», ответив на вопросы, которые появляются при нажатии ячейки. Предварительно на своем поле расставляют свои корабли. Количество кораблей варьируется от размера поля.

**Цель** – уничтожить все корабли соперника первым. Возможен вариант поля, где предусмотрены квадраты с особыми значками (например, смайликами) – помощь друга, возможно в квадратах поля изображать часы со стрелками – возможность использования дополнительного хода.

**Механика игры** – при игре можно использовать заготовленную ранее игру-шаблон, либо можно играть на листах бумаги. Ученики по очереди выбирают клетку куда стрелять. Если ответили на вопрос неверно, то выстрел не состоялся, пропуск хода. Можно использовать поля 6\*6, 5\*5 с меньшим количеством кораблей. Например, на поле 5\*5 можно поставить 1 трехпалубный корабль, 2 двухпалубных, 3 однопалубных корабля.

**Оборудование** – интерактивная панель, проектор и экран, либо доска или листы бумаги с расчерченными на них полями для игры (от 1 до 4-х)

## **Название игры «Стикеры»**

**Этап урока** - повторение, обобщение, первичное закрепление и систематизация знаний, домашнее задание

**Учебная задача** – зависит от типа урока и этапа, на котором игра используется

**Пространство** – кабинет

**«Время»** - мини-игра

**«Герои»** - 12-24 человек

**«Сюжет»** - игрокам загадывается число/термин и клеится на лоб стикер. В короткое время каждому игроку необходимо догадаться, что на стикере загадано.

**Цель** – выполнить задания быстрее своих соперников.

**Механика игры** – Игроки должны задавать наводящие вопросы. Пример математической игры: загадываются числа и называется общая сумма, дети должны посчитать, какое число загадано у них.

Пример игры для информатики: загадываются составные ПК, либо загадываются числа в различных системах счисления, либо размеры файлов.

**Оборудование** - листы бумаги с клейкой стороной (стикеры)

## Название игры «Крестики-нолики»

Этап урока - актуализация знаний перед открытием новой темы, повторение, обобщение, первичное закрепление и систематизация знаний,

Учебная задача – домашнее задание  
котором игра используется

Пространство – настольная, кабинетная  
«Время» - мини-игра (время можно ограничить)

«Герои» - 2-8 человек (от 1 до 4-х пар учеников)  
«Сюжет» - игроки заполняют игровое поле «крестиками» или «ноликами», ответив на вопросы, записанные в квадраты поля.

Цель – заполнить «крестиками» или «ноликами» квадраты поля по горизонтали/вертикали/диагонали.

Вариант сюжета – игроки сами вписывают ответ на вопрос в пустой квадрат поля.

Также внутри поля могут быть вопросы «со звездочками» (повышенной сложности)  
Возможен вариант поля, где предусмотрены квадраты с особыми значками (например, смайликами) – помощь друга, возможно в квадратах поля изображать часы со стрелками – возможность использования

дополнительного хода.  
Оборудование - доска или листы бумаги с расчерченными на них полями для игры (от 1 до 4-х)