



**Жихарева Екатерина Максимовна** -  
учитель математики МБОУ СОШ  
№94 им .ген. Лизюкова А.И. г.  
Воронеж (14)



**Рыбникова Ольга Андреевна** –  
учитель английского языка МКОУ  
«Таловская СОШ» Таловского района  
Воронежской области. (71)



**Родных Софья Сергеевна** –  
учитель информатики  
МБОУ Лицей № 5 г. Воронеж. (88)



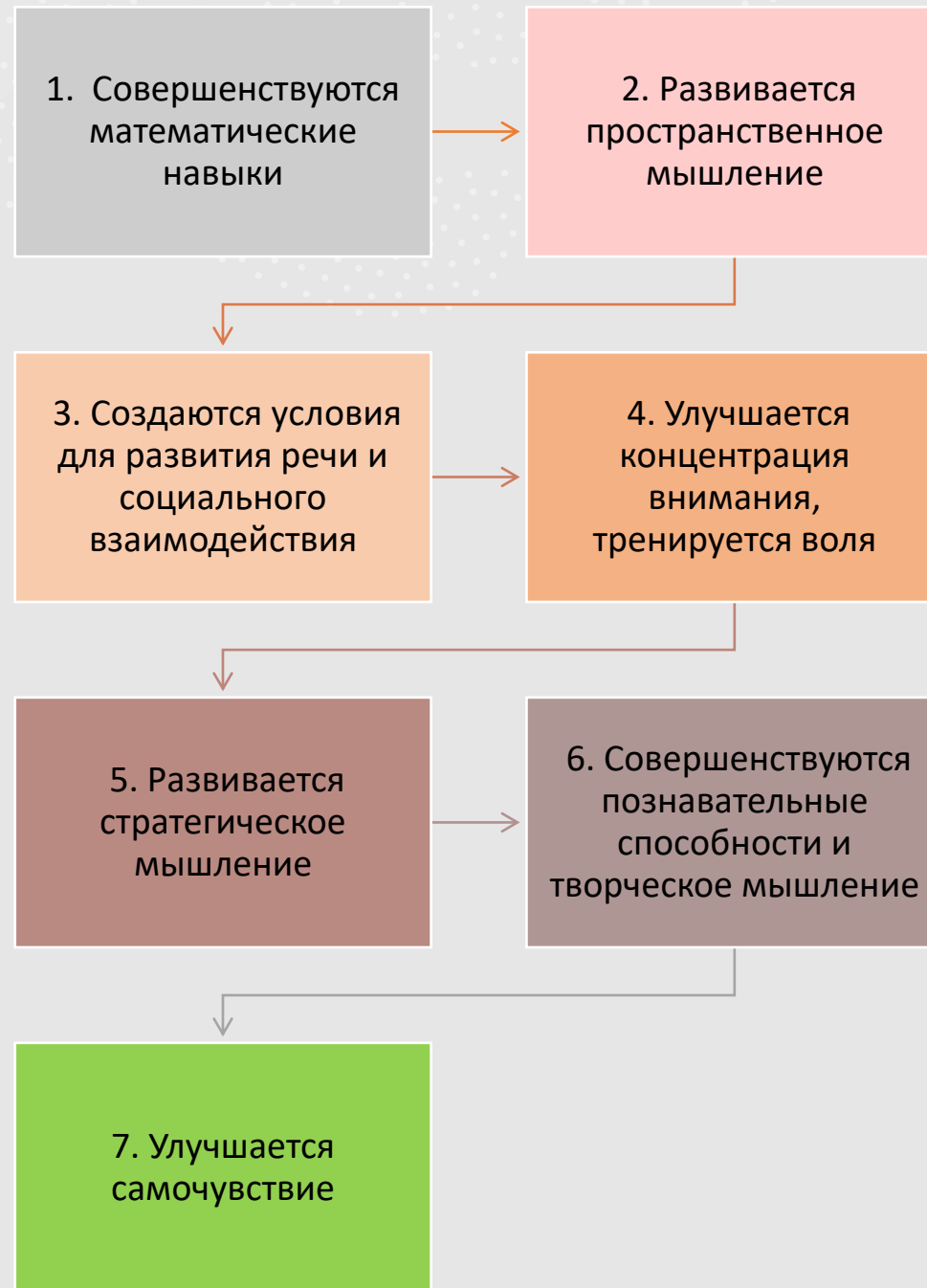
**Болотских Екатерина Сергеевна**–  
учитель иностранного языка  
МБОУ «Лицей № 9» г. Воронеж (112)



**Демидова Яна Ивановна** – учитель  
математики, информатики МБОУ  
«Орловская СОШ» Хохольского района  
Воронежской области.(27)

# Сообщество 13

Ученые  
сформулировали  
**7 аргументов,**  
**почему стоит**  
**играть в**  
**настольные**  
**игры:**



**Использование игровых технологий в обучении – геймификация — это отличный способ поднять мотивацию ученика и повысить получаемые результаты.**

**Плюсы:** принципы развивающего обучения, индивидуализации и дифференциации обучения, наглядность, доступность подачи информации, самостоятельность; огромные воспитательные и образовательные возможности, которые оказывают большое влияние на умственное развитие детей, совершенствуя их мышление, внимание, творческое воображение.

**Результат:** вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивать внимание, стремление к знаниям. Увлечшись, дети не замечают, что учатся: познают, запоминают новое, ориентируются в необычных ситуациях, пополняют запас представлений, понятий, развивают фантазию. Даже самые пассивные дети включаются в игру с огромным желанием, прилагая все усилия, чтобы выиграть самому или не подвести товарищей по команде. Игры помогают также развивать усидчивость и внимательность, стремление двигаться к поставленной цели, преодолевая определенные препятствия и преграды.

## 1. Игра «Предметное лото»

Задача – вычеркнуть полностью строку.

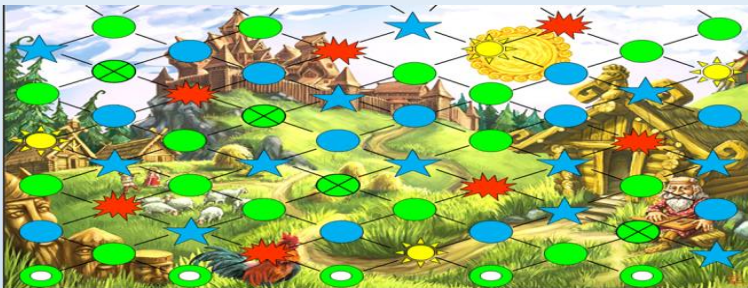
Дидактическая цель игры – быстрая проверка знаний обучающихся.

169	1	196	144
<del>16</del>	<del>6</del>	<del>25</del>	<del>32</del>
18	81	49	4 <sup>5</sup>

## 2. Настольная игра «Город и деревня»

Задача – перевести всю команду на чужое поле (из деревни в город, из города в деревню).

Дидактическая цель игры – закрепление и проверка знаний.



## 3. Игра «В некотором царстве, или Жили – были...»

Задача – рассказать сказку или фантастическую историю с помощью специальных карт.

Дидактическая цель игры – закрепление и проверка знаний, восприятие речи на слух, формирование предложений, развитие мышления, воображения, внимательности, логики.



## 4. Игра «Табу»

Задача – объяснить своей команде слово, не называя ни его самого, ни любых других слов, которые с ним прямо связаны.

Дидактическая цель игры – закрепление определений, понятий, терминов, ассоциации, развитие скорости мышления, расширение словарного запаса.

