

Авось и Небось

Подготовка к ЕГЭ в игровой форме

Авторы-разработчики:

Татьяна МАЗУРЕНКО

педагог-психолог, МБОУ «СОШ № 6»

Антон ПРОСКУРИН

педагог-психолог, МБОУ «ГИМНАЗИЯ № 7»,

г. Норильск

Оформление:

учащаяся МБОУ «ГИМНАЗИЯ № 7»

Дарья НАГОВИЦИНА

Номинация: «ПСИХОЛОГИЧЕСКОЕ
СОПРОВОЖДЕНИЕ ШКОЛЬНИКОВ РАЗНЫХ
КАТЕГОРИЙ: МЕТОДИЧЕСКИЕ ОТКРЫТИЯ»



Задачи:

- развитие навыков саморегуляции, самоанализа и планирования;
- формирование способов постановки цели;
- развитие коммуникативных навыков, навыков позитивного мышления, актуализация полученных знаний на основе рефлексии.

Инвентарь: поле, фишки, кубик, карточки.

Игра состоит из игрового поля, 18 карточек с заданиями и двух дополнительных призовых карточек. Поле для игры и разрезные карточки можно предварительно распечатать на любом принтере.

Карточки можно сделать двусторонними. Рубашка для карточек, сами карточки и игровое поле находятся в Личном кабинете.

Количество участников: от 2 до 8 человек.

Возраст: ученики 9–11-х классов.

ХОД ИГРЫ

Игра может проходить в двух вариантах.

1-й вариант: с ведущим — педагогом (педагогом-психологом), который, не участвуя в игре, наблюдает, руководит, задает наводящие вопросы, направляет ход игры в позитивное русло.

2-й вариант: учащиеся играют самостоятельно, в соответствии с правилами.

Лучше, если в первый раз дети проиграют с ведущим.

Инструкция. Учащиеся сидят за столом, в середине стола находится игровое поле. Ведущий знакомит детей с правилами игры.

— Мы сегодня узнаем, как помочь себе при подготовке к экзаменам, как быть успешным в учебе. Расширим свои представления о существующих эмоциях, познакомимся с различными способами саморегуляции. Поговорим о том, как помочь себе справиться с той или иной эмоцией. Будьте внимательными и

творческими, используйте разные подходы к ответам на вопросы. Шутить не запрещается, но стоит серьезно подойти к выполнению некоторых заданий.

Правила игры

Каждый участник выбирает себе фишку. Затем любым доступным способом определяется порядковый номер для каждого игрока, начиная с первого. Игровые карточки перемешиваются и укладываются на игровое поле в специальной зоне рубашкой вверх.

Участники с помощью кубика определяют, на сколько делений он пройдет по игровому полю. Если игровое поле свободно от символов, то игрок просто передает ход следующему участнику игры. Если в результате броска кубика участник ставит фишку на поле с зеленой травой, он должен взять верхнюю карточку, прочитать задание вслух, выполнить его и действовать в соответствии с результатом. Если игрок оказывается на поле с цветком, он вытаскивает любую карточку из колоды для следующего участника. Если игрок попадает в сектор с изображением сундучка, он должен перемешать колоду, взять из середины карточку с заданием и выполнить его.

Задача участника: выполняя игровые задания (двигаясь по часовой стрелке), продвигаться вперед — к финишу. Игра продолжается до тех пор, пока все игроки не закончат игру — не окажутся на клетке ФИНИШ.

Победитель, первым достигший финиша, получает дополнительную карточку — «КРАСНОЕ СВИДЕТЕЛЬСТВО». Остальные игроки по мере завершения игры получают дополнительную карточку — «СИНЕЕ СВИДЕТЕЛЬСТВО». ●



Дополнительный материал см. в Личном кабинете