



РЕСПУБЛИКАНСКИЙ
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
МАРАФОН

СОТЫ



«Экспедиция Республика»



**Команда «Блеск»
г. Межгорье**

Команда игры



Сергеев А.И.
капитан



Агафонцева
Э.Ю.



Кабирова
А.Р.



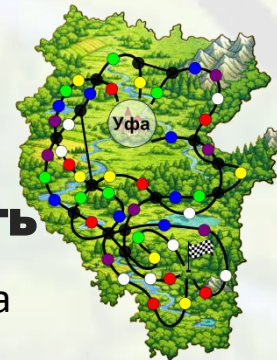
Хамидуллина
Л.А.



Сахаутиднова
Н.А.



Идея и цель игры



• Краткое описание концепции

Образовательная игра представляет собой путешествие по Республике Башкортостан, где участники выполняют роль исследователей-биологов и закрепляют свои знания по разным разделам учебного предмета.

• Образовательная цель

Игра направлена на закрепление знаний о растительном и животном мире Башкортостана, редких видах животных и растений и охране окружающей среды.

• Предметная область

Биология. Тема: «Флора и фауна Республики Башкортостан»

Целевая аудитория (возраст, уровень подготовки)

- от 10 лет

- изучающие курс биологии (окружающего мира) на базовом уровне

Образовательная ценность

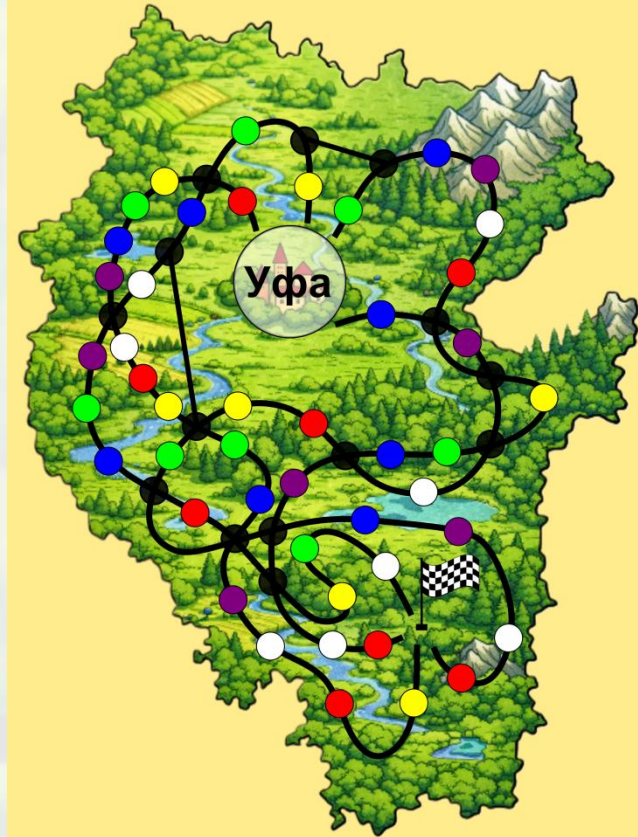
Связь с учебной программой:

Биология 5 класс: изучение животного и растительного мира Республики Башкортостан.

Hard skills:

Знание основных видов растений и животных Республики Башкортостана;

Понимание принципов сохранения биоразнообразия.



Soft skills

Коммуникативные навыки:

Умение работать в команде

Навыки эффективного общения

Способность аргументировать свою позицию

Организационные компетенции:

Планирование действий

Распределение обязанностей

Управление временем

Познавательные умения:

Аналитическое мышление

Решение проблемных ситуаций

Поиск информации

Систематизация знаний

Социальные навыки:

Эмпатия

Толерантность

Ответственность за общий результат

Умение принимать решения



Педагогическое

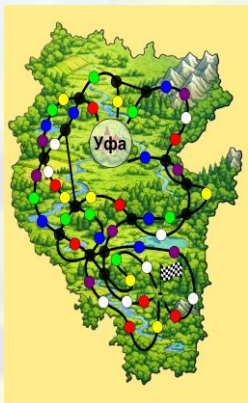


обоснование (10–12 лет) — период активного накопления знаний об окружающем мире и формирования отношения к природе и родному краю. Игровая форма обучения соответствует ведущей деятельности детей этого возраста и повышает мотивацию к учёбе



Игровые механики

ПОЛЕ ИГРЫ



Карточка Удачи



Штрафная карточка



Счастливое событие



Карточка задания



Игровые механики

- **Цель игроков:** Первыми добраться до финиша (национального парка Башкирия) или оказаться ближе всего к нему в момент окончания партии. Стартуют игроки от города Уфа.



Ход игры

- Ведущий делит игроков на команды (до 5-ти команд). Каждая команда получает фишку, обозначающую ее расположение на поле. Фишки ставятся на точку Старта — круг с надписью “Уфа”. Путем жребия выбирается первая команда и последовательность: кто за кем будет ходить.
- Весь ход игры делится на циклы.

Игровые механики

Баллы Удачи



Если команда, которая тянет вопрос.
отвечает верно, то получает 2 карточки
Другие команды, ответившие верно
на тот же вопрос, получают по 1 карточке.

- Покупка "Счастливого события" = 3 Удачи
- Смена направления = 4 Удачи
- Обгон пробки = 6 Удачи
- Продвижение на 1 шаг дальше, чем
выпало на кубике = 6 Удачи



Игровые механики



Иновационность

- Игровой формат с сюжетом
- Междисциплинарность
- Командная работа с ролями
- Дифференцированные задания
- Формирование ценностей
- Гибкость формата
- Вариативность
- Долгосрочный эффект





Игролаба

СПАСИБО!