Замальдинов Андрей Александрович,

учитель русского языка и литературы МБОУ Первомайской СШ

Ульяновская область, Чердаклинский район

Здравствуйте!

Хочу рассказать об интересном педагогическом приеме - **«Три в ряд».**

Каждый учитель достигает момента, когда ему становится мало того рабочего пространства и материала, что у него есть. Тогда учитель начинает самостоятельный поиск, надеясь найти что-нибудь интересное, увлекательное и вместе с тем позитивно влияющее на учебный процесс.

Так произошло и со мной. Наблюдая за тем, как современные ученики все больше и больше времени проводят в своих гаджетах, в частности играют, я подумал о том, как бы было хорошо все это перенести подальше от экранов, но с тем же азартом в урок. Так началась моя работа в направлений игровых педагогических технологий.

Проанализировав приложения ребят, я заметил, что очень часто они играют в игры типа «Три в ряд». И им это очень нравится. Так и появилась идея применения данного педагогического приема на уроках.

Это совершенно потрясающая идея для уроков! Данная форма позволяет проверить знания учащихся на многих уровнях – начиная от простого и заканчивая сложным. Игровые технологии всегда воспринимаются ребятами как нечто интересное, так почему бы не «играть на уроках» с пользой?

Работая над применением игровых технологий в образовательном процессе, я решил превратить популярный тип игры-головоломки в учебный элемент. Не видел еще подобного, поэтому и решил написать об этом вам, на конкурс.

Три в ряд - тип игровой механики казуальных головоломок, получивший огромную популярность за счет своей простоты и гибкости.

**Что стоит в основе данного приема?**

Самое главное – разработать карточки с нужным материалом по своему предмету.

Далее идут уровни сложности:

1 – Минимум - собрать три элемента в ряд

2 – Комбо – собрать четыре элемента в ряд

3 – СуперКомбо – собрать пять элементов в ряд

**Как я применяю данную форму?**

Заготовленные карточки раздаем на уроке, отбираем из огромной коллекции нужную комбинацию и поехали! Ученики должны составить правильные ряды, тем самым демонстрируя, на каком уровне владения материала они находятся т.к. каждое новое звено усложняет учебную задачу.

Если говорить о конкретных примерах, то я разработал их для своих предметов, а также попутно и для своих коллег! Данная форма действительно работает и позволяет сделать урок более ярким, более интересным, более увлекательным и позволяет более быстрым путем достичь необходимого результата.

***Литература***

Цепочка:

Писатель – Годы жизни – Произведение

Комбо – город (страна) рождения

СуперКомбо – дата рождения

***Русский язык***

Цепочка:

Морфема – Определение – Графический символ

Комбо – примеры морфем

СуперКомбо – слово для разбора

***История***

Цепочка:

Сражение – Дата – Полководец

Комбо – место сражения

СуперКомбо – правитель страны в это время

***Литература + История***

Цепочка:

Греческие боги – Описание - Иллюстрация

Комбо – соответствующий бог из римской мифологии

СуперКомбо – миф с участием данного бога

***Биология***

Цепочка:

Класс животных – Признаки – Представители

Комбо – фото необычных животных

СуперКомбо – ученый, изучающий конкретный класс

***Физика***

Цепочка:

Начало формулы – Конец формулы – Ученый, физик

Комбо – фото ученого

СуперКомбо – график

***Геометрия***

Цепочка:

Фигура – Определение - Признаки

Комбо – изображение

СуперКомбо – формула

Уверен, данный прием может иметь популярность на каждом предмете! Именно поэтому и решил из множества своих идей поделиться именно этой! Точнее, этим… педагогически секретом!