

Уникальность

Образовательные игры

Разрабатываются педагогами и лицеистами, имеют историческую основу, мониторинговые события с участием всех учащихся параллели (с 4 по 7 классы), направленные на формирование коммуникативных компетентностей, мобильности, ответственности, самостоятельности, лидерских качеств, предъявление и фиксацию метапредметных и личностных результатов.



4 класс

Храбрые рыцари

5 класс

Первобытный человек
Древние цивилизации
Древняя Греция (проект)

6 класс

Князья: Золотая орда

7 класс

Экспансия: эпоха Великих открытий



Погружение в Древнюю Грецию

Научное знание – это не разрозненные факты,
а целостная система, где всё взаимосвязано!

Мир – это большой пазл.

Каждая наука – это отдельные кусочки.
Только собрав их вместе, мы видим полную
картину!



Погружение в Древнюю Грецию

Создать интерактивную среду для изучения Древней Греции через метапредметный подход, развитие soft skills и погружение в культуру, науку и историю эллинского мира.



Событийное
пространство



Учебное
пространство



Визуальное
пространство

Форма организации

Города-полисы



Олимпия

бог-покровитель:
Зевс



Спарта

бог-покровитель:
Арес



Афины

бог-покровитель:
Афина



Фивы

бог-покровитель:
Дионис



Дельфы

бог-покровитель:
Аполлон



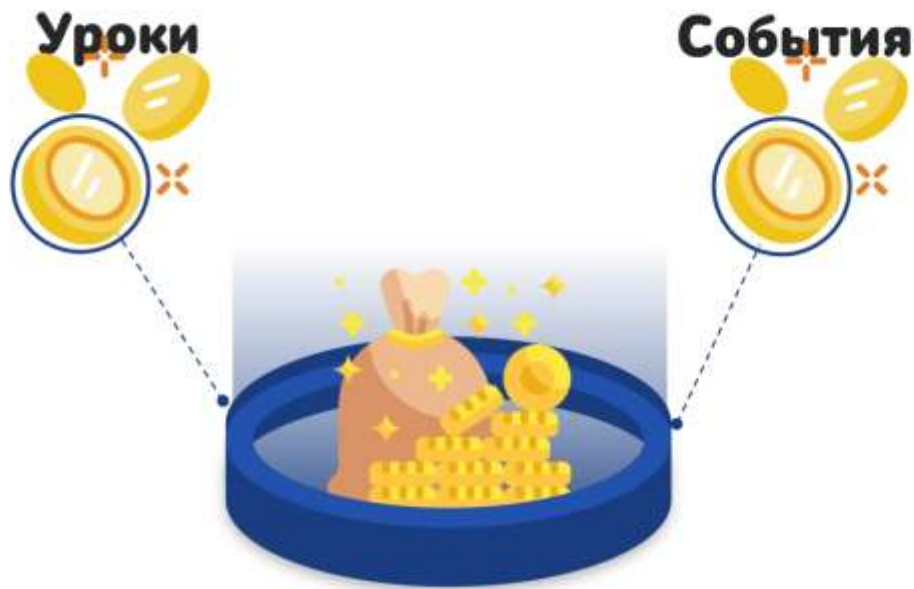
Коринф

бог-покровитель:
Посейдон





Драхма
(др.греч. δραχμή –
схваченное рукой) –
древнегреческая
денежная единица



Казна города

Постройка сооружений



Акрополь



Агора



Театр



Гимнасии



Храм



Порт



Мастерские



ЛИДЕР
ПРОЕКТ

События



Пифагорейские игры



Дельфийские игры



Олимпийские игры



Симпосии



Эврика

Общая рамка для урока

- Приветствие
(хайрэ - радуйся, желание радости и счастья)
- Фраза дня
- Связь учебного материала
с Древней Грецией
- Продумать наличие «места» для зарабатывания драхм
(урок заканчивается с выдачей денег)
- Соревнование между городами
- Наличие визуализации

«Слушай и молчи!»

Софокл





Ожидаемые результаты:

• Для учеников:

- Понимание взаимосвязи наук через призму античности
- Развитие критического мышления, teamwork, креативности

• Для педагогов:

- Интеграция игровых методов в учебный процесс.
- Формирование базы для исторических проектов