**Содержание:**

## ВВЕДЕНИЕ………………………………………………....................................2

## Глава 1. ИГРА КАК ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ КАТЕГОРИЯ……………..…4

## 1.1Теории происхождения игры…………………………………………..……..4

## 1.2Виды и классификации игр……………………………………………….….5

## 1.3Функция игры…………………………………………………………………7

## Глава 2. ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ КАК МЕТОД ПРЕПОДАВАНИЯ ФИЗИКИ…...……………………………………………………………………8

2.2Рекомендации по проведению нестандартных уроков…………………....10

2.3 возможность использования игровых технологий в преподавании физики…………………………………………………………………………...11

## 2.4 Как придумать игру по физике?....................................................................13

2.5 Деловые игры в обучении физике………………………………………….15

## 2.5 Урок-игра «Знаток физики»………………………………………………………………17

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ…………………………………………...................................19

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ…………………..…...20

**ВВЕДЕНИЕ**

По просторам Интернета блуждает достойное количество статей, методических разработок и презентаций по проблеме использование и изучения игровых технологий на занятиях по физике. Авторы этих статей в основном школьные учителя, для которых, как известно, нет иного исхода, как быть безоглядными оптимистами и идеалистами. Особо выделяют, что игровая технология-это описание процесса достижения, планируемых результатом обучения. Как говорил С. А. Шмаков очень образно выражает значение игры, называя её восьмым чудом света: «О знаменитой пирамиде Хеопса знают все…. А игра?! Игра – одно из интереснейших явлений культуры…Игра, как тень, родилась вместе с ребенком, стала его спутником, верным другом. Она заслуживает большого человеческого уважения, гораздо большего, чем воздают ей люди сегодня, за те колоссальные воспитательные резервы, за огромные педагогические возможности, в ней заложенные». Игра, ученье, труд – вот три основных вида деятельности человека. Игра готовит ребенка и к учению, и к труду, при этом сама игра всегда – немного учение и немного труд. Глубоко ошибаются те педагоги, которые представляют игру лишь как забаву и развлечение.

 Актуальность моей проблемы связана с потребностью психолого-педагогического воздействия на формирующуюся личность ребенка с целью развить в нем интеллектуальные, коммуникативные и творческие способности.

Изучив актуальность данной проблемы, я выбрала следующую тему: «Игровые технология как метод преподавания физики».

В связи с определением проблемы и актуальности темы сформулировала достаточно конкретно цель и задачи нашего исследования.

**Цель** - научное обоснование эффективности применения игровых технологий в процессе обучения и воспитания.

**Объект исследования** – игровые технологии в процессе обучения и воспитания.

**Предмет** – применение игровых технологий как одна из наиболее эффективных технологий обучения и воспитания.

**Гипотеза исследования** – образовательный процесс школьников будет более эффективным, если внедрять игровые технологии в учебно-воспитательный процесс, совмещая их с другими технологиями.

В связи с целью и гипотезой были определены следующие **задачи** исследования:

* изучить и проанализировать научно-методическую литературу по теме исследования;
* изучить существующие в практике виды и типы упражнений с использованием различных игровых технологий;
* изучить психологические особенности и возрастные потребности младших школьников и старшеклассников для более эффективного применения игровых технологий;
* классифицировать игровые приемы согласно принципам их организации;

Для решения поставленных задач использован комплекс теоретических и эмпирических методов исследования.

**Методы исследования:** анализ и синтез, обобщение и интерпретация педагогической, психологической, философской, исторической, культурологической и методической литературы; социально-педагогический анализ (анализ программ и учебников, учебно-методических пособий).

**ГЛАВА 1. ИГРА КАК ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ КАТЕГОРИЯ**

* 1. **Теории происхождения игры**

Еще в древности люди использовали игру в обучении молодого поколения. Однако современный образовательный процесс рассматривается как очень серьезный, обязательный и тяжелый труд, и в принципе он не должен быть развлекательным. Игра рассматривается как досуговая деятельность. В то же время, в связи с необходимостью усвоения большого объема информации, расширением диалога культур появляется потребность в неких педагогических технологиях, обучающих умению воспринимать и запоминать информацию, видеть и решать проблемы, а так же развивать творческие способности. Сегодня одной из таких технологий может стать игровая технология, которая способна развить умения и навыки самостоятельной оценки и отбора получаемой информации.

Игра по своей роли синтетична, она органично объединяет эмоциональный и рациональный виды познавательной деятельности.

Игра – это естественный для ребенка способ усвоения информации и довольно эффективная форма обучения. Она является важной частью жизненного опыта ребенка. Итак, передавая знания с помощью игры, педагог учитывает будущие интересы школьника и организует учебную деятельность, исходя из своих (взрослых) соображений удобства, порядка и целесообразности.

В истории педагогики и психологии теорию игры разрабатывали многие педагогические деятели. Вот несколько основных подходов к объяснению причин возникновения игры:

1. Теория избытка нервных сил.

Игра - это результат активности ребенка, который не может быть реализован посредством другой деятельности. При отсутствии мобилизации сил, у человека появляется избыток сил, и из-за недоступности других средств, ребенок реализует этот избыток в игре.

1. Теория инстинктивности и функции упражнения в игре.

Игра – это способ подготовки к будущей трудовой деятельности. Это естественное средство воспитания и самовоспитания. Эта теория основана на принципе конвергенции, т.е. сближения внутренних данных и внешних условий.

1. Теория рекапитуляции и антиципации.

По мнению сторонников теории рекапитуляции (сокращённое повторение этапов развития человечества), игра помогает преодолевать инстинкты прошлого и становиться цивилизованнее. Сторонники теории антиципации считают, что игры у мальчиков и девочек отличаются, в силу их обусловленной жизненной роли.

1. Теория отдыха в игре.

В игре, как ни в какой другой деятельности, ребенок имеет возможность одновременно отдохнуть и восстановить силы физически, эмоционально и интеллектуально.

1. Теория духовного развития ребенка в игре.

К.Д. Ушинский отрицает стихийность игры и признает ее содержательность. Игра может использоваться как средство воспитания и подготовки к трудовой деятельности. Именно в игре ребенок учится взаимодействовать с окружающими и упражняется в нравственном поведении.

1. Теория воздействия на мир через игру.

Игра для ребенка осмысленная деятельность, в которой он реализует свои способности, и поэтому у него формируется потребность воздействия на мир.

1. Теория связи игры с искусством и эстетической культурой.

Игра в себе соединяет различные виды искусств и воспринимается как нечто прекрасное. Через игру происходит художественно-эстетическое воспитание ребенка. Игра – это художественное творчество детей.

1. Труд как источник появления игры. Связь игры и труда.

По мнению Г.В. Плеханова[[1]](#footnote-1) труд предшествовал игре. С научно-техническим прогрессом трудовые операции для детей стали недоступны и в результате появились уменьшенные орудия труда, т.е. игрушки.

1. Теория абсолютизации культурного значения игры.

Игра – средство демонстрации ценностей культуры в обществе. Посредством игры ребенок выражает свое отношение к культурным явлениям.

Мы рассмотрели различные теории происхождения игры и сделали вывод, что игра – это не только развлечение и веселое времяпровождение, но так же и достаточно эффективный способ влияния на личностные качества ребенка. Следовательно, она самым активным образом должна быть включена в учебно-воспитательный процесс и должна всесторонне применяться на уроках.

* 1. **Виды и классификации игр**

Для того чтобы правильно применять игровые технологии на уроках, прежде всего, следует изучить классификации игр.

Для начала нам необходимо дифференцировать просто игру от педагогической игры. Педагогическая игра имеет четко поставленную цель, она тщательно продумана, структурирована и ее результат спрогнозирован.

Существуют различные критерии классификаций педагогических игр.

1. Классификация по виду деятельности:
2. активные физические, т.е. двигательные, подвижные; умственные (или интеллектуальные);
3. связанные с трудовой деятельностью; социальные (имитирующие общественные отношения);
4. психологические (моделирующие разного рода психологические ситуации).
5. Классификация по характеру педагогического процесса, ради которого применяются игры:
6. обучающие, обобщающие, контролирующие, игры с элементами воспитания и дидактики;
7. познавательные, развивающие, воспитывающие;
8. творческие, с элементами диагностики, воспроизведения и др.
9. Классификация по методике преподавания: сюжетные, деловые, постановочные, ролевые.
10. Классификация по среде или окружению, в котором применяются игры: уличные, комнатные, компьютерные, настольные.
11. Классификация по аналогии школьных предметов:
12. физика, химия, биология;
13. лингвистическая, литературная, музыкальная, историческая;
14. производственно-трудовая, спортивная, физкультурная и т. д.
15. Классификация по возрастному критерию:
16. дошкольный возраст (5-7лет);
17. младшие школьники (7-10 лет);
18. старшие школьники (11-16 лет)

В процессе обучения и воспитания игры классифицируются в зависимости от поставленных целей, которых педагог стремиться достичь в результате игровой деятельности.

Классификация педагогических игр по целевым ориентациям:

1. дидактические – расширения кругозора, познавательная деятельность; развитие трудовых навыков и обще учебных умений; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности;
2. воспитывающие– воспитание самостоятельности, воли. Формирование определенных жизненных позиций, нравственных, эстетических, мировоззренческих установок; воспитание коллективизма, сотрудничества, коммуникативности и общительности;
3. развивающие – развитие внимания, речи, мышления, памяти, воображения, фантазии, эмпатии, рефлексии; развитие умения сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, умение находить правильное решение;
4. социализирующие – приобщение к нормам и ценностям общества; обучение общению; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, самоконтроль; психотерапия.

**1.3** **Функции игр**

Игровые технологии в процессе образования можно классифицировать так же и по функциональным особенностям.

Эмоциогенная функция: игра меняет эмоциональное состояние, поднимает настроение, пробуждает интерес. Это и удовольствие, и чувство гордости от достигнутых результатов, чувство страха перед неизведанным.

Диагностическая функция: обладая предсказательностью, игра раскрывает личностные качества ребенка. В игре участник демонстрирует максимальные способности (физическую силу, интеллект, творческие способности). При внимательном наблюдении можно многое узнать об игроках по их поведению.

Релаксационная функция: в процессе игры снимается физическое и интеллектуальное напряжение, восстанавливаются силы и душевное равновесие.

Компенсаторная функция: в игре человек получает то, чего ему не хватает в реальности. Взрослый человек «пробует» и «переживает» свои неиспользованные возможности. Ребенок же «примеряет»еще не доступные возможности. Некоторые действия и переживания в будущем могут стать доступны, а какие-то остаются недоступными навсегда. Например, девочка в игре пробует мужскую роль, а мальчик – женскую.

Коммуникативная функция: игра, будучи более широким фактором общения, чем речь, вводит ребенка в реальный контекст сложнейших человеческих отношений и выводит его на подлинное сотрудничество.

Функция самореализации: игра позволяет участнику самореализовываться, так как является уникальным средством для применения и проверки накопленного опыта.

Социокультурная функция: игра - сильнейшее средство социализации ребёнка, включающее в себя как социально-контролируемые процессы целенаправленного воздействия на становление личности, так и стихийные, спонтанные процессы, влияющие на формирование ребёнка.

Терапевтическая функция: практика показывает, что интенсивнее всего играют люди, утратившие душевное равновесие. В психотерапии применяют игры для решения жизненных проблем. Для коррекции нравственных взаимоотношений, для преодоления трудностей в общении с окружающими, в обучении и поведении ребенка применяют игровую терапию.

**ГЛАВА 2. ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ КАК МЕТОД ПРЕПОДАВАНИЯ ФИЗИКИ**

Пути повышения эффективности обучения ищут педагоги всех стран мира. Одним из важнейших решений этой задачи является разработка и внедрение новых педагогических технологий. Технологический подход к обучению предусматривает точное инструментальное управление учебным процессом и гарантированный успех поставленных учебных целей. Технология (от греч. « techne » - искусство, мастерство, умения и «логос» - наука) – совокупность приёмов и способов, применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве.[[1]](https://nsportal.ru/blog/shkola/fizika/all/2013/01/09/igrovye-tekhnologii-v-prepodavanii-fiziki%22%20%5Cl%20%22ftnt1) Педагогическая технология – это система функционирования всех компонентов педагогического процесса, построенная на научной основе, запрограммированная во времени и в пространстве и приводящая к намеченным результатам. Ведущими признаками технологии являются:

1. совокупность (сочетание, соединение) каких-либо компонентов;

2. логика, последовательность компонентов;

3. методы, приёмы, действия, операции;

4. гарантия результата.

Маленький ребёнок обладает целостным миропредставлением и своеобразным ощущением. Для него мир един и целостен. Этот мир может быть добрым и злым, цветным и чёрно-белым, открытым и загадочным.

Когда он попадает в школу целостный мир в его сознании распадается на множество фактов, понятий, законов. Чтобы понять учеников, найти к ним подход не следует рассматривать их как маленьких взрослых. Их мир существует, и они рассказывают о нём в игре.

Переход от дошкольного детства, где доминирует игра к школьной жизни, где первостепенную роль играет учёба, должен быть педагогически продуман. Изучение развития детей показывает, что в игре эффективнее, чем в других видах деятельности, развиваются психические процессы, поэтому опора на игру – это важнейший путь включения школьников в учебную работу.

Советская педагогика внесла большой вклад  в разработку проблемы игры и признала  настоятельной необходимостью использование детских игр на уроках и занятиях кружка.

* 1. **Нестандартные уроки**

С середины 70-х гг. в отечественной школе обнаружилась опасная тенденция снижения интереса школьников к занятиям. Отчуждение учащихся от познавательного труда педагоги пытались остановить различными способами. На обострение проблемы массовая практика отреагировала так называемыми нестандартными уроками, имеющими главной целью возбуждение и удержание интереса учащихся к учебному труду. Нестандартный урок — это импровизированное учебное занятие, имеющее нетрадиционную (неустановленную) структуру. Мнения педагогов на нестандартные уроки расходятся: одни видят в них прогресс педагогической мысли, правильный шаг в направлении демократизации школы, а другие, наоборот, считают такие уроки опасным нарушением педагогических принципов, вынужденным отступлением педагогов под напором обленившихся учеников, не желающих и не умеющих серьезно трудиться.

Учителями разработано много методических приемов, новшеств, новаторских подходов к проведению различных форм занятий. По форме проведения можно выделить следующие группы нестандартных уроков:

1. Уроки в форме соревнования и игр: конкурс, турнир, эстафета (лингвистический бой), дуэль, КВН, деловая игра, ролевая игра, кроссворд, викторина и т.п.

2. Уроки, основанные на формах, жанрах и методах работы, известных в общественной практике: исследование, изобретательство, анализ первоисточников, комментарии, мозговая атака, интервью, репортаж, рецензия.

3. Уроки, основанные на нетрадиционной организации учебного материала: урок мудрости, откровение, урок-блок, урок-«дублер» начинает действовать».

4. Уроки, напоминающие публичные формы общения: пресс-конференция, аукцион, бенефис, митинг, регламентированная дискуссия, панорама, телепередача, телемост, рапорт, диалог, «живая газета», устный журнал.

5. Уроки, опирающиеся на фантазию: урок-сказка, урок-сюрприз, урок-подарок.

6. Уроки, основанные на имитации деятельности учреждений и организаций: суд, следствие, трибунал, цирк, патентное бюро, ученый Совет.

7. Перенесенные в рамках урока традиционные формы внеклассной работы: КВН, «следствие ведут знатоки», утренник, спектакль, концерт, инсценировка художественного произведения, диспут, «посиделки», «клуб знатоков».

8. Интегрированные уроки.

9. Трансформация традиционных способов организации урока: лекция-парадокс, парный опрос, экспресс-опрос, урок-зачет (защита оценки), урок-консультация, защита читательского формуляра, телеурок без телевидения.

**2.2Рекомендации по проведению нестандартных уроков**

1. Нестандартные уроки следует использовать как итоговые при обобщении и закреплении знаний, умений и навыков учащихся;

2. Слишком частое обращение к подобным формам организации учебного процесса нецелесообразно, так как это может привести к потере устойчивого интереса к учебному предмету и процессу учения;

3. Нетрадиционному уроку должна предшествовать тщательная подготовка и в первую очередь разработка системы конкретных целей обучения и воспитания;

4. При выборе форм нетрадиционных уроков преподавателю необходимо учитывать особенности своего характера и темперамента, уровень подготовленности и специфические особенности класса в целом и отдельных учащихся;

5. Интегрировать усилия учителей при подготовке совместных уроков, целесообразно не только в рамках предметов естественно-математического цикла, но и выходя на предметы гуманитарного цикла;

6. При проведении нестандартных уроков руководствоваться принципом «с детьми и для детей», ставя одной из основных целей воспитание учащихся в атмосфере добра, творчества, радости.

**2.3 возможность использования игровых технологий в преподавании физики**

Современное преподавание в школе сталкивается с проблемой снижения интереса учащихся к изучению предметов. Такой школьный предмет как физика, общество давно отнесло к категории самых сложных. Перед педагогом ставиться задача — пробудить интерес, не отпугнуть ребят сложностью предмета, особенно на первоначальном этапе изучения курса физики.

В настоящее время особое внимание стали уделять развитию творческой активности и интереса у школьников к предметам. Проводятся различные конкурсы, чемпионаты, олимпиады.

Это говорит о том, что принцип активности ребёнка в процессе обучения был и остаётся одним из основных в дидактике. Под этим понятием подразумевается такое качество деятельности, которое характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью и соответствием социальным нормам.

Тема занятия была связана с изучением силы Архимеда. Игровая технология позволяет учителю в ненавязчивой и привычной форме обобщить знания у учащихся по какому-либо разделу науки. Описываемая форма работы позволяет с помощью игры подчеркнуть особую важность. Проблемная ситуация описывала посадку вертолета полярников на льдину (игрушечный вертолет, кусок пенопласта, ванна). Нужно было определить выдержит ли льдина вертолет? Учащиеся стали с интересом предлагать варианты решения проблемы. Но можно пойти дальше в использовании игровых технологий на занятиях по физики. И самый удачный вариант, это привлечение школьной лаборатории, для использования игровых технологий. Предоставить возможность учащимся оценить свои знания по физики. Повторить отдельные вопросы раздела физики и показать разнообразие применения физики. Применение компьютерных технологий в проектной деятельности дает дополнительный стимул учащимся к самостоятельной работе по поиску и эффектному представлению полезной информации. Остается добавить сценарий игры исследования. Если при этом соблюдать еще и элементы обобщенного плана выполнения эксперимента, учащиеся и вовсе будут чувствовать себя исследователями.

Еще один вариант – определение мощности, КПД электрического двигателя игрушки. Приборы входят в комплект, сценарий могут придумать и школьники. Еще сценарий: необитаемый остров, разредились батарейки электронных игрушек, нужно их оживить, создав гальванический элемент и исследовав его характеристики. И еще множество сценариев физических исследований с участием игровых технологий и приборов школьного кабинета физики.

Любая технология обладает средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность учащихся, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов.

Ученику по своей природе нравится играть. Игра — это мощный стимул обучения, это разнообразная и сильная мотивация учения. В игре мотивов гораздо больше, чем в обычной учебной деятельности. «Некоторые подростки участвуют в играх, чтобы реализовать свои потенциальные возможности и способности, не находящие выхода в других видах учебной деятельности. Другие — чтобы получить высокую оценку, третьи - чтобы показать себя перед коллективом, четвёртые решают свои коммуникативные проблемы и т.п.

Уникальная особенность игры состоит в том, что она позволяет расширить границы собственной жизни ребенка, вообразить то, чего он не видел. В игре активизируются психические процессы участников игровой деятельности: внимание, запоминание, интерес, восприятие и мышление.

В игре возможно вовлечение каждого в активную работу, эта форма урока противостоит пассивному слушанию или чтению. Порой, в процессе игры некоторых детей узнаешь с другой стороны, раскрываются скрытые таланты, застенчивые дети проявляют незаурядные способности, пассивный ребёнок способен выполнить такой объём работы, какой ему совершенно недоступен в обычной учебной ситуации.

Мы знаем, что дети энергичны и подвижны и невозможно заставить их «тихо посидеть» в течение всего урока. И поэтому всю неисчерпаемую энергию можно направить в нужное русло. Таким образом, совместив полезное с приятным.

Игра положительно влияет на формирование познавательных интересов. Она содействует развитию таких качеств как самостоятельность, инициативность. На уроках дети активны, увлеченно работают, помогают друг другу, внимательно слушают своих товарищей. Факторы, сопровождающие игру – интерес, чувство удовольствия, радость. Все это вместе взятое, несомненно, облегчает обучение.

Игра на уроке физики – активная форма учебного занятия, в ходе которой моделируется определённая ситуация. Игровое состояние, возникающее у школьников в ходе игрового урока – специфическое, эмоциональное отношение к предмету

**2.4Как придумать игру по физике?**

Игра - это один из видов деятельности.

• Значение. Игра важна для становления человека. В ней формируются реакции, мыслительные и двигательные способности, моральные, нравственные и волевые качества личности, умения действовать в коллективе; оказывает она влияние и на развитие знаний и умений

• Структура игры. В каждой игре обычно бывает 4 этапа:

 1 - Мотивация;

2 - Инструктаж;

3 - Выполнение игрового задания;

4 - Подведение итогов.

Разъяснения

Для осуществления мотивации вы должны придумать, как сделать, чтобы будущие игроки почувствовали интерес к тем действиям, которые им предстоит совершить, к цели игры и захотели в нее «включиться».

Инструктаж - это рассказ о том, в чем заключается игра, и что должен делать каждый игрок,

Выполнение игрового задания - это сам ход игры.

В «Подведение итогов» входит объявление победителя и удач, награждение отличившихся, оглашение главных причин неудач.

Создание замысла игры

1. Прежде всего, решите, зачем вы хотите провести игру, или ответьте на вопрос: «Чего Я хочу добиться?» (этот вопрос будет первым).

Ответ определит цель; его вам придется выбирать из следующих вариантов: хочу проверить или развить а) знания по предмету, б) мышление, в) воображение, г) речь, д) способность общаться, е) принимать решение, ж) доказывать, з) быстро действовать.

2. Ответьте себе на второй вопрос: «На каком конкретно учебном материале будет строиться игра?» Этим вы определите тему игры и тему проверяемых

знаний.

3 Дайте себе ответ на третий вопрос: «Какие конкретно умения буду проверять?»

4. Обдумайте ответ на четвертый вопрос: «За счет каких действий игроков может быть осуществлена намеченная проверка знаний и умений либо их развитие?»

Чтобы ответить на него, нужно решить: в какую деятельность в ходе игры вы хотите «включить» игроков.

5. Ответьте на пятый, самый обширный вопрос: «Как будет организована игра?»

Для этого предстоит решить:

а) какую форму вы придадите игре (коллективную, групповую,

индивидуальную),

б) сколько у игры будет этапов,

в) какое время отводится на каждый этап.

г) что конкретно должны делать игроки на каждом этапе, те. какие виды заданий им предложат,

д) будут ли - как и кто - фиксировать результаты игры,

е) предусматривается ли обсуждение итогов? Если «да», то в какой форме,

ж) будут ли призы или награды? За что их вручают? Кто это будет делать?

6. Продумайте, как будут проходить основные этапы игры (1 -мотивация, 2 - инструктаж, 3 - выполнение игровых заданий, 4 -подведение итогов).

Пояснение. Выполнив шаги 1 - 6, вы создадите **замысел игры**, ее основу, скелет.

 Наполнение игры конкретным физическим содержанием.

Эта часть заключается в придумывании связанных с физикой (пройденным материалом) игровых заданий, вопросов и действий, которые будут предложены игрокам.

**Пример «Создаю игру»**

Часть 1. Выстраиваю замысел игры, а для этого отвечаю на вопросы 1 - 6.

1.Зачем хочу провести игру?

 Хочу проверить знания основных терминов, определений, законов, устройств.

2. На каком материале будет строиться игра?

По теме электромагнитные явления в 9 классе. По этой теме я намерена проверять знания.

З. Какое умение будет проверять игра?

Проверять буду умения определять физическое явление и его проявление в технике, жизни.

4. За счет каких действий будет выполнена проверка знаний и умений? Проверку знаний буду вести путем получения устных ответов на заданные вопросы. Проверка умений будет проходить по карточкам с рисунками.

5. Как будет организована игра.

Игра будет групповая: в ней участвуют 3 группы учащихся (по рядам).

• У игры будет 7 этапов.

• На каждый этап отводится 4 мин.

• Результаты игры будут фиксировать учащиеся-«смотрители». • Обсуждение итогов игры не предусматривается.

• Награды

будут вручены командам победительницам, набравшим большее количество баллов каждого этапа. Их вручит Главный «смотритель».

6. Как будут проходить основные этапы игры?

Мотивация. Учитель объявит: «Сегодня на уроке будет соревнование на звание «Наш лучший фИЗИК».Участники - три ряда. Разыгрываем три первых места. Победители получат сладкие призы и отличную отметку в журнал. Готовы сражаться? - Готовы! Хорошо!».

Инструктаж

**2.5Деловые игры в обучении физике.**

Развитие современного общества требует формирование всесторонней интеллектуальной личности, разумеется, специалист должен быть грамотным, но помимо этого, современные успешные организации, предъявляют к своим сотрудникам такие личностные качества, как активность, инициативность, коммуникативность.

Очень важно в настоящее время создать условия для самостоятельных действий учащихся в решении определенных задач, вызванных жизненной ситуацией и как необходимо владеть основами знаний о методах научного познания при решении задач различного типа и уровня сложности. Поэтому необходимо разумное сочетание традиционных и современных подходов в обучении, в частности организация проектной деятельности на уроках физики и ее продолжение во внеурочное время. Это позволит осуществлять целенаправленное формирование ключевых компетенций у учащихся, и в конечном счете повысить качество образования по предмету и создать условия для успешной социализации личности.

Проектная форма учебной деятельности учащихся может быть реализована при осуществлении таких методов обучения как деловая игра. Она открывает ряд возможностей; максимально приближает обучение к реальным жизненным и производственным условиям, на этом уроке все заняты серьезной работой, напоминающей работу взрослых. Данная игра обеспечивает широкую самостоятельность учащихся, способствует развитию инициативы учеников, развивает коммуникативные навыки работы в группе, искореняет такие негативные явления, присущие традиционному обучению, как списывание, обман, боязнь плохих отметок и др.

План уроков таков:

1. Организационная часть – постановка цели и задач урока, вступление в игру (10 мин)

2. Основное содержание урока: выполнение заданий, анализ решений, оформление стендов или буклетов. (25мин)

3. Заключительная часть: обобщение, подведение итогов урока рефлексия. (8 мин)

4. Домашнее задание(2 мин)

Конечно, время, отведенное на каждый этап урока может изменяться.

Уже после проведения первых игр отмечается повышенный интерес учащихся к физике. Занятия в условиях моделирования реальной трудовой деятельности заметно активизируют процесс учебного познания. Тихая работа нравится ребятам: она предоставляет широкий простор для самодеятельности, дети имеют возможность проявить свои творческие способности.

Деловые игры в учебном процессе могут быть организованы виде разработки и защиты учащимися проектов на физко – технические темы, группового решения задач с производственным содержанием, решения какой-либо научно-технической проблемы методом беседы за «Круглым столом», бригадного выполнения лабораторной работы и т.д.

Вот пример проведения деловой игры при выполнении фронтальной лабораторной работы.

Замысел урока: на занятии в игровой форме моделируется деятельность нескольких конструкторских бригад, выполняющих задания выяснения условия равновесия рычага. Задачи урока; научить учащихся самостоятельно планировать, организовывать и выполнять работу по сборке необходимой в работе установки, по снятию показаний, развить умения творчески мыслить и трудиться, сформировать позитивное отношение к учебному сотрудничеству, развить коллективную взаимопомощь.

**2.4Урок игра «Знаток физики»**

/для учащихся 7 класса/.

Цель игры:

1.Повторить в игровой форме материал изученный в курсе физики 7 класса.

2.Расширить кругозор учащихся.

3.Развитие познавательного интереса.

План игры:

1.Организационный момент

2. «Разминка»(остаются 6 человек)

3. «Формулы»(5 человек)

4. «Физика и лирика» (4 человека)

5. «Ученые»(3 человека)

6. «Динамометр» (2 человека)

7. «Блицтурнир» (1 человек)

Ход игры:

1.Организационный момент

Ребята, сегодня мы проводим игру «Знаток физики». Игра проходит в 6 туров,

1 тур - отборочный. После него в игре остаются 6 человек. После каждого тура уходит 1 человек с наименьшим количеством баллов. В конце игры остается 1 человек – победитель игры «Знаток физики».

2. Тур 1. «Разминка».

В этом туре я буду зачитывать загадки связанные с физикой (это либо технические средства, либо физические приборы, либо физические явления). Я зачитываю первую строчку загадки, если вы знаете ответ, то быстро поднимаете руку и получаете 4 балла. После второй строчки – 3 балла, после третьей строчки – 2 балла, после четвертой – 1 балл.

1.Качается стрелка

Туда и сюда,

Укажет нам север

И юг без труда. /компас/

2.Две сестры качались,

Правды добивались.

А когда добились,

То остановились. /весы/

3.На стене висит тарелка,

По тарелке ходит стрелка.

Эта стрелка наперед,

Нам погоду узнает. /барометр/

4.В нашей комнате одно,

Есть волшебное стекло.

В нем летает чудо – птица,

Бродят волки и лисица. /телевизор/

5.Стучат, стучат,

Не велят скучать,

Идут, идут,

А все тут и тут. /часы/

6. Он в Москве, я в Ленинграде,

В разных комнатах сидим.

Далеко, а будто рядом,

Разговариваем с ним./ телефон/

7.Никто его не видывал,

А слышать - каждый слыхивал,

Без тела , а живет оно,

Без языка – кричит. / эхо/

8.То, как арбузы, велики,

То, словно вишенки, мелки.

Они не могут говорить,

Но могут массу определить. /гири/

9.Я под мышкой посижу,

И что делать укажу,

Или разрешу гулять,

Или уложу в кровать. /термометр/

3.Тур 2. «Формулы».

На каждой карточке записана формула, в которой вместо одной из величин стоит звездочка \*. Назвать эту величину и прочитать формулу. За это задание вы получаете по 2 балла.

Fа =g . \* . Vт,

v = S / \*,

Fт = \* .g,

m = þ . \*,

4. Тур 3. «Физика и лирика».

Прослушав фрагмент песни ответьте на вопрос.

За это задание 3 балла.

О каком виде движения поется в этой песне – о равномерном или неравномерном? Дать определение этого движения.

« Голубой вагон бежит, качается

Скорый поезд набирает ход,

Ах зачем же этот день кончается

Пусть бы он тянулся целый год».

Почему падает снег? О какой силе идет речь, куда она направлена, в каких единицах измеряется?

«Такого снегопада, такого снегопада,

Давно не помнят здешние места,

А снег не знал и падал,

А снег не знал и падал,

Земля была прекрасна, прекрасна и чиста».

О каком физическом явлении здесь говорится?

«Зима раскрыла снежные объятья

И до весны все дремлет тут,

Только елки в треугольных платьях,

Только елки в треугольных платьях,

Мне навстречу все бегут, бегут, бегут…».

5.Тур 4. « Ученые».

По подсказкам вы должны угадать о ком идет речь. если вы угадали этого человека с первой подсказки- то получаете 5 баллов, если со второй – то 4 балла, с третьей - 3балла, с четвертой – 2 балла, с пятой – 1 балл.

Он один из первых ученых работавших на войну.

он крупный изобретатель живший еще до нашей эры.

он изобрел рычаг.

с одним из его открытий можно столкнуться, погрузившись в ванну.

по легенде, ему принадлежит возглас «Эврика!» ( Архимед).

это английский ученый.

он создал классическую механику.

он сформулировал три закона механики.

он создал физическую картину мира.

по легенде, он открыл один из законов, после того, как ему на голову упало яблоко. ( Ньютон)

претендентов на эту поездку было много, но выбор пал на него.

это кругосветное путешествие он совершил в одиночку.

сын крестьянина, учащийся ремесленного училища, рабочий, курсант аэроклуба.

ему принадлежит историческая фраза « Поехали», сказанная перед стартом.

первый в мире человек, совершивший полет в космос. (Гагарин).

6.Тур 5. « Динамометр».

Из букв этого слова составить новые слова – существительные связанные с физикой. Время выполнения работы 2 минуты. За каждое слово 1 балл.

7.Тур 6. « Блицтурнир».

В этом конкурсе соревнуются два оставшихся участника. Я зачитываю вопрос, кто первый поднял руку, тот отвечает. Победит тот у кого больше баллов.

Вопросы для блицтурнира:

прибор для измерения объема жидкости. /мензурка/

в чем измеряют работу? / джоуль/

сила, с которой тело давит на опору./ вес/

масса килограммовой гири зимой и летом. / одинаковая/

единица измерения силы. / ньютон/

имя Ломоносова./ Михаил/

прибор измеряющий атмосферное давление. / барометр/

какую физическую величину измеряют в ваттах ? /мощность/

одна шестидесятая минуты . /секунда/

единица измерения давления ? /паскаль/.

Награждение победителя. Вручается медаль « Знаток физики».

**Заключение**

В заключении хотелось бы сказать: «Использование игровых технологий в преподавании физики» помогают учителю активизировать познавательную деятельность учащихся и повысить интерес школьников к предмету. Благодаря использованию игровых технологий ученики понимают, что физика – это не только сложный теоретический материал, определения и формулы, но и простые опыты, демонстрации, которые понятны и доступны абсолютно всем.

Неоспорим тот факт, что игра является очень мощным средством воздействия на личность ребенка. Очевидна важная воспитательная роль игры в жизни человека. Игра имеет очень большое влияние на развитие творческого воображения, которое очень необходимо для дальнейшей трудовой деятельности.

Игра формирует положительные качества для межличностных отношений. Ребенок в игре овладевает нравственными нормами и правилами поведения.

Игра так же является довольно эффективным средством для обучения. Игра намного облегчает образовательный процесс, вовлекая в деятельность учащихся с разным темпом работы и уровнем владения материала. Она гарантирует позитивное эмоциональное состояние, повышает работоспособность, снимает усталость и увеличивает мотивацию к обучению

Таким образом, наша гипотеза, выдвинутая в начале работы: образовательный процесс школьников будет более эффективным,если внедрять игровые технологии в учебно-воспитательный процесс, совмещая их с другими технологиями, подтвердилась.

**СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ**

1. Ланина И. Я. 100 игр по физике. – М.: Просвещение, 1995. -224 с.ISBN 5-09-004938-6 Тираж 30000. Переплёт твердый.

2. Осипова Л. Г. Педагогические технологии на уроках физики [Текст] // Актуальные вопросы современной педагогики: материалы VII междунар. науч. конф. (г. Самара, август 2015 г.). — Самара: ООО "Издательство АСГАРД", 2015. — С. 96-98.

3. Использование игровой технологии и ИКТ в преподавании физики. URL: http://pedsovet.su/publ/164-1-0-2604 (дата обращения: 18.12.2016)

4. И.Я.Ланина «Формирование познавательных интересов учащихся на уроках физики» Москва, Просвещение 1995 г

5. <https://pedportal.net/starshie-klassy/fizika/igrovye-tehnologii-v-prepodavanii-fiziki-389172>

6. http://www.scienceforum.ru/2017/2218/29300

1. . Г. В. Плеханов. Избранные философские произведения в пяти томах. М., 1956—1958. [↑](#footnote-ref-1)