

**Курсовой проект**

**Применение игровых технологий на уроках  
физики**

**Выполнила: Бебишева Елена Николаевна,  
учитель физики и информатики  
МБОУ «Уголковская ООШ»**

## Введение


Современная методика преподавания за последнее время обогатилась новейшими технологиями, цель которых - существенно облегчить сам процесс обучения, сделать его занимательным и не обременяющим. Стало хорошей традицией создание видео презентаций для уроков, использование интернет - ресурсов. Изменилась и форма урока. Замечено, что эффективность обучения заметно улучшается, если применять игровые технологии на уроках физики.

**Цель** -применения технологии игровых форм обучения – развитие устойчивого познавательного интереса у учащихся через разнообразные игровые формы обучения.

**Актуальность**- игровая деятельность на уроках средней ступени обучения помогает создавать условия для раскрытия потенциальных возможностей каждого ученика, активизировать его познавательную деятельность, обеспечивать эффективное усвоение содержание обучения, вносит разнообразие в повседневную учебную деятельность, способствуют развитию интереса учащихся к предмету.

Обучение физике на начальном этапе направлено на воспитание и развитие творческой личности. Процесс практического овладения рассматривается как средство общения.

Инновационные технологии (мультимедийные проекты, игровые приемы), применяемые на уроках, вносят разнообразие в повседневную учебную деятельность, способствуют развитию интереса учащихся к предмету.

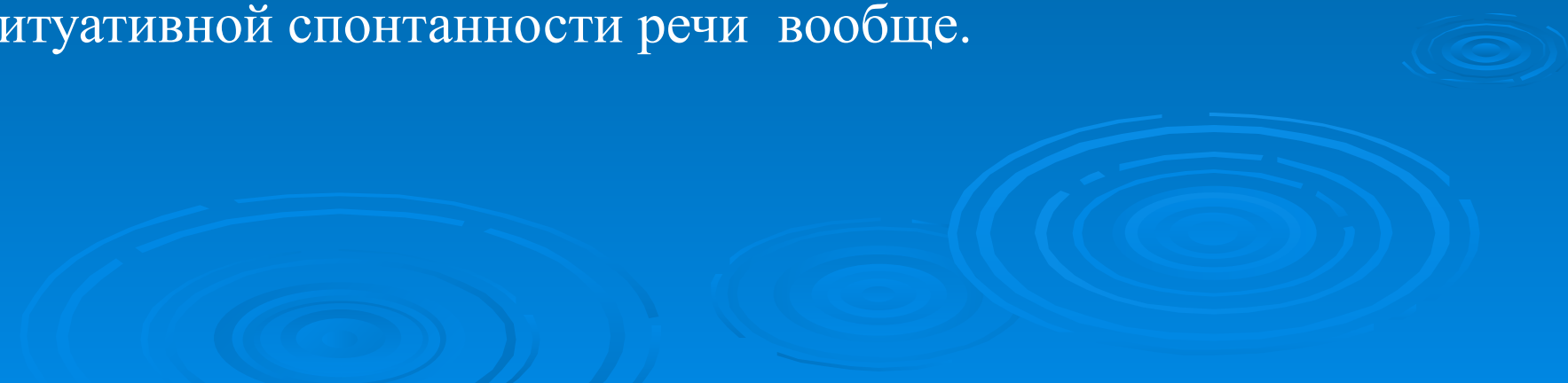


Следует согласиться с утверждением выдающегося педагога Л.В. Занкова, что каждый учитель должен сохранить детскую активность, вызывая в ребенке живой интерес к своему предмету. Этого легче добиться, применяя игровые технологии.

Об обучающих возможностях игр известно давно. Многие выдающиеся педагоги справедливо обращали внимание на эффективность использования игр в процессе обучения. И это понятно. В игре проявляются особенно полно и порой неожиданно способности человека, ребенка в особенности.

Игра обладает такой особенностью, как универсальность: использование игровых приемов можно приспособлять к разным целям и задачам. Игровые приемы выполняют множество функций в процессе развития ребенка, облегчают учебный процесс, помогают усвоить увеличивающийся с каждым годом материал и ненавязчиво развивают необходимые компетенции.

## **Игры способствуют выполнению важных методических задач:**

- . Созданию психологической готовности детей к речевому общению;
  - . Обеспечению естественной необходимости многократного повторения ими материала;
  - . Тренировке учащихся в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к ситуативной спонтанности речи вообще.
- 

Успешное овладение детьми физическими терминами становится возможным еще

и потому, что детей (особенно на начальном этапе) отличают:

- более гибкое и быстрое, чем на последующих возрастных этапах запоминание материала;

- отсутствие так называемого барьера, т.е. страха торможения, мешающего вступить в общение, даже при наличии необходимых навыков.

При этом нельзя забывать и о трудностях



Нужно помнить, что игры не самоцель, а средство активизации жизненной позиции, работы над формулами, жизненными ситуациями, письмом и устной речью.

Некоторые игры, которые могут быть использованы на начальном этапе обучения:

- ТВОРЧЕСКИЕ ИГРЫ, основанные на внесении элементов воображаемой ситуации и используемые с целью повторения и обобщения изучаемого материала.
- ИГРЫ-СОРЕВНОВАНИЯ, связанные с выявлением победителя. Здесь могут быть индивидуальные и коллективные победители. Это эстафеты, «Поле чудес», любые игры на знания формул, единиц измерения, имен ученых, определений, законов и т.д.
- ИГРЫ, НАПРАВЛЕННЫЕ НА ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАНИМАТЕЛЬНОГО ЗАДАНИЯ: придумай или отгадай загадку, открой «Ларец», «Отгадай слово», «Объяснялки», объясни занимательный опыт и т.д.
- ИГРЫ С РАЗДАТОЧНЫМ МАТЕРИАЛОМ: «Физическое лото», «Базар» и др.



С самых первых минут своего рождения ребёнок начинает познавать мир. Родные и знакомые, окружающие его, помогают ему в этом, постоянно разговаривая и играя с ним.

**ИГРА В ПРОЦЕССЕ ПОЗНАНИЯ МИРА!** Она сопровождает ребенка на всех этапах его развития. Она заложена в его психике с рождения. Чем старше становится ребенок, тем сложнее и серьезнее становятся игры. В наш век, век развития науки и техники, на первый план выходят компьютеры. Но знакомство с компьютерной техникой у ребенка идет опять же через игру. Дидактические игры на уроках - это, прежде всего одна из форм обучения школьников. Их цель – формирование устойчивого интереса к предмету, развитие логического мышления, памяти, интеллекта, творчества, умение применять свои знания на практике.

Для успешной организации игры на уроке необходимо придерживаться следующих правил:

1. Правила должны быть простыми, точно сформулированными, а математическое содержание предлагаемого материала – доступно пониманию школьников. В противном случае игра не вызовет интереса и будет проводиться формально.

2. Игра должна давать достаточно пищи для мыслительной деятельности, в противном случае она не будет содействовать выполнению педагогических целей.

3. Дидактический материал, используемый во время игры, должен быть удобен в использовании, иначе игра не даст должного эффекта.

4. При проведении игры, связанной с соревнованиями команд, должен быть обеспечен контроль её результатов со стороны всего коллектива учеников или выбранных лиц. Учёт результатов соревнования должен быть открытым, ясным и справедливым. Ошибки в учёте, неясности в самой организации учёта приводят к несправедливым выводам о победителях, а, следовательно, и к недовольству участников игры.

5. Каждый ученик должен быть активным участником игры. Длительное ожидание своей очереди для включения в игру снижает интерес детей к этой игре.

Компьютерные игры типа «Определи название прибора» или «Проведи корабль из моря в реку через систему шлюзов» помогут учителю повторить пройденный материал, а использование игры «Заработало» или «Собери механизм» сайта Лего позволит подтолкнуть учащихся к техническому творчеству.

Игры с использованием ИКТ – это и «Морской бой», в котором, чтобы потопить корабль нужно ответить на вопрос, и «Своя игра» позволяющая повторить материал как одной темы, так и всего учебного года.

Элемент неожиданности несет и «черный ящик» из игры «Что? Где? Когда?», позволяющий проводить интегрированные уроки – игры, например по Бионике.

Творческие игры, направленные на внесение элементов воображаемой ситуации и используемые с целью повторения и обобщения изучаемого материала. Это – сочинения и написание сказок.

Игры с раздаточным материалом, например физическое лото.

Различные виды внеклассной работы по физике так же могут включать игровой материал: игры – соревнования между классами, Физические вечера, экскурсии и путешествия, а ролевые игры позволят узнать как жилось людям о открытия электричества, средств связи, радиоактивности.

А подвести итог хочется цитатой из книги С.А. Шмакова, который 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».





# Список использованной литературы

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

С.А.Шмаков «Игра и дети» Москва Просвещение 1998г.

К.Д.Ушинский «Избранные педагогические сочинения» т.1,  
Москва Учпедгиз 1963г.