ООО Учебный центр

«ПРОФЕССИОНАЛ»

Реферат по дисциплине:

#### «Современные технологии обучения физике. Инновации в школьном физическом образовании»

По теме:

«Игра и игровые технологии обучения. Организационно-деятельностей и дидактические игры в обучении физике»

Исполнитель:

Забержинская Ирина Михайловна

Москва 2018 год

Содержание

[Введение 2](#_Toc517959214)

[Глава 1. Сущность игровых технологий в обучении 4](#_Toc517959215)

[1.1. Сущность понятий «игра», «игровая технология» 4](#_Toc517959216)

[1.2. Классификация и функции игр, используемых в процессе обучения 7](#_Toc517959217)

[Глава 2. Методические аспекты организации игр в процессе обучения 11](#_Toc517959218)

[2.1. Структура дидактической игры, особенности ее организации 11](#_Toc517959219)

[2.2. Характеристика и примеры организации некоторых видов дидактических игр в процессе обучения физике 16](#_Toc517959220)

[Заключение 21](#_Toc517959221)

[Список литературных источников 23](#_Toc517959222)

[Приложение 1 25](#_Toc517959223)

# Введение

Актуальность. Каждый педагог стремится, чтобы проводимые им уроки были увлекательными и интересными. С этой целью многие из них обращаются к игровым технологиям обучения. Их использование упрощает решение учебной задачи и позволяет сделать интересной, как работу обучающихся на творческо-поисковом уровне, так и будничные шаги по изучению материала, осуществляющиеся в рамках преобразующего и воспроизводящего уровней познавательной деятельности.

Одна из основных задач современной школы - воспитать социально-компетентную личность. Игровые технологии помогают в этом, т.к. школьник представляет себя на месте другого, пытается решить его проблемы. В процессе ролевых игр обучающиеся творчески подходят к решению задач по воспроизведению социальных отношений, основываясь на собственном жизненном опыте.

Отметим и тот факт, что во время проведения игры, в ней участвуют все учащиеся, и даже те, которые неактивны на обычных уроках. Часто последние даже раскрываются, с другой стороны.

В настоящее время актуальность использования игровых технологий повышается и из-за перенасыщенности информацией современного школьника. Интернет, телевидение способствуют значительному увеличению информационного потока, получаемого детьми. Однако, в основном эти источники предоставляют материал только для пассивного восприятия. В этой связи важной задачей школы должно стать развитие умений самостоятельного отбора и оценки получаемой информации.

Методологической основой ФГОС среднего общего образования является системно-деятельностный подход, обеспечивающий формирование готовности обучающихся к непрерывному образованию и саморазвитию. Выпускник школы должен быть креативным, критически мыслящим, целенаправленно и активно познающим окружающий мир, осознающим ценность науки и образования, творчества и труда для общества, владеющим основами научными методами познания окружающего мира, мотивированным на инновационную деятельность и творчество. Все эти качества можно успешно развивать в процессе использования игровых технологий в обучении.

На современном этапе школа часто подвергается критике за преобладание рациональных, вербальных средств и методов обучения, а также за то, что на уроках не используется природная эмоциональность детей. Использование игровых технологий в обучении решают и эту проблему, т.к. игра синтетична по своей природе. Она способна органично объединить рациональный и эмоциональный виды познавательной деятельности.

Объект: процесс обучения физике в средней школе.

Предмет: игровые технологии в процессе обучения физике.

Цель: изучить сущность игровых технологий и методические аспекты организации игр в процессе обучения.

Задачи:

* проанализировать литературные источники по теме исследования;
* ознакомиться с классификацией и функциями игр, используемых в учебном процессе;
* рассмотреть структуру учебной игры, особенности ее организации;
* привести примеры дидактических игр в обучении физике.

Методы: анализ литературы по теме исследования, классификация, систематизация, обобщение.

Структура работы: титульный лист, содержание, введение, две главы, заключение, список литературных источников.

# Глава 1. Сущность игровых технологий в обучении

## 1.1. Сущность понятий «игра», «игровая технология»

Игра является общенаучным понятием. В различных науках (философии, педагогике, психологии, истории и т.д.) этот термин толкуют по-разному. В различных науках и прикладных дисциплинах могут применяться игровые модели (прогнозирование, теория игр в математике, политическая борьба, искусство, даже военное дело и т.д.)

В педагогике и методике преподавания больше внимания уделяется играм дошкольников (Н.А. Короткова, Н.Я. Михайленко, А.И. Сорокина, Н.Р. Эйгес и др.) и младших школьников (Ф.К. Блехер, А.С. Ибрагимова, Н.М. Конышева, М.Т. Салихова и др.). Это связано с тем, что педагоги рассматривают игру как важный метод обучения для детей именно дошкольного и младшего школьного возраста. Ряд специальных исследований по игровой деятельности дошкольников осуществили выдающиеся педагоги нашего времени (П.П. Блонский, Л.С. Выготский, С.Л. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин и др.). Аспекты игровой деятельности в общеобразовательной школе рассматривались С.В. Арутюняном, О.С. Газманом, В.М. Григорьевым, О.А. Дьячковой, Ф.И. Фрадкиной, Г.П. Щедровицким и др.

По мнению Макаренко А.С., игра должна дарить детям задор и радость. Он считал, что жизнерадостный, целеустремленный игровой стиль – это обязательное условие здорового развития детского коллектива и отдельно взятого ребенка. Макаренко придерживался мнения, что будущий деятель изначально воспитывается в игре [1].

Иохан Хейзинга, известный нидерландский мыслитель начала XX ст., придавал игре большое значение. По его мнению, понятие «человек играющий» было тождественно понятию «человек созидающий». Во многих своих работах он интегрирует понятие «игра» в понятие «культура» [2].

Выдающийся русский писатель Юрий Нагибин утверждал, что в процессе игры дети могут вспомнить прошедшее и заглянуть в будущее. Игра позволяет проявить характер ребенка, его идеалы, взгляды на жизнь. Даже не осознавая этого, во время игры дети способны приблизиться к решению непростых жизненных проблем.

Д. Б. Эльконин утверждал, что в игре заново формируются или развиваются отдельные интеллектуальные операции и существенно изменяется позиция ребенка по отношению к окружающему миру, а также происходит формирование координации своей точки зрения с другими [3].

По мнению С. Л. Рубинштейна, играющий ту или иную роль ребенок обогащает, расширяет, углубляет свою собственную личность. Именно это отношение личности ребенка к его роли и говорит о важном влиянии игры на развитие не только мышления, воображения, воли, но и самой личности.

По мнению Мазаева А.И., «игра есть вполне обозримое духовно-практическое действие, совершающееся в определенных границах места и времени, добровольно и, как правило, вне сферы материальной пользы» [4].

Для детей игра является способом познания окружающего мира и своего места в нём. Ввиду этого, она и важна для развития личности ребёнка. Алексеева Н.М. утверждала, что вопреки распространенному мнению, по мере взросления потребность в игре не отпадает. Особенно отчетливо это проявляется, когда игра рассматривается в качестве любой деятельности, целью которой является сама эта деятельность. Данный подход означает, что к играм относится множество видов деятельности, которыми занимаются взрослые, например, кино, театр, политика и т.д.[5].

Таким образом, игра представляет собой вид деятельности, направленный на усвоение и воссоздание общественного опыта, в котором формируется и совершенствуется самоуправление поведением.

Феномен игры заключается в том, что, являясь отдыхом, развлечением, она может перерасти в обучение, терапию, творчество, модель человеческих отношений. Игру в качестве метода обучения ипередачи опыта от старшего поколения младшему люди использовали еще с древних времен.

В современной школе, которая стремится различными способами добиться интенсификации и активизации процесса обучения, игровая деятельность используется в качестве:

-   самостоятельной технологии с целью освоения понятий, темы, учебного раздела предмета;

-   элемента более обширной технологии;

-   урока или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);

-   технологии внеклассной работы.

*П*едагогическая игра имеет четко поставленную цель обучения и предполагает соответствующий ей педагогический результат. Этим педагогическая игра отличается от детской игры.

Реализация игровых ситуаций и приемов на уроке происходит по следующим направлениям:

- дидактическая цель ставится в форме игровой задачи;

- учебная деятельность подчинена игровым правилам и имеет характер соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;

- учебный материал является игровым средством;

- успешное выполнение дидактического задания связано с игровым результатом.

В настоящее время в педагогику прочно вошло понятие педагогической технологии (ПТ). В литературе существует множество определений этого понятия. Остановимся на некоторых формулировках

Педагогическая технология представляет собой содержательную технику реализации процесса обучения (Беспалько В.П.) [6]. ПТ является системной совокупностью и представляет собой порядок функционирования всех инструментальных, личностных и методологических средств, которые используются для достижения педагогических целей (Кларин М.В) [7].

Игровые технологии (ИТ) относятся к ПТ, основанным на активизации и интенсификации деятельности учащихся. Первое упоминание о них встречается в папирусах Древнего Египта. Благодаря использованию ИТ можно достичь сознательного и активного участия обучаемых в процессе обучения. Игра приучает к коллективным действиям, принятию как самостоятельных, так и скоординированных решений, повышает способность руководить и подчиняться, стимулирует практические навыки, развивает воображение и интуицию.

В понятие «игровые педагогические технологии» включается довольно обширная группа методов и приемов организации учебно-воспитательного процесса в форме разнообразных педагогических игр [8]. Игровая технологияпредставляет собой целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. В нее включены:

* игры и упражнения, которые направлены на формирование умения выделять характерные признаки предметов сопоставлять и сравнивать их;
* игры на обобщение предметов по определенным признакам;
* игры на развитие умения отличать реальные явления от нереальных;
* игры на выработку умения владеть собой, быстроту словесной реакции, фонематический слух, смекалку и др.

При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения и помогает в активизации учебного процесса, освоении ряда учебных элементов.

## 1.2. Классификация и функции игр, используемых в процессе обучения

В методической литературе имеется довольно большое количество классификаций учебных игр в соответствии с тем или иным критерием. Рассмотрим некоторые из классификаций, предлагаемые различными авторами.

А.А. Деркач полагает, что учебные игры можно классифицировать по учебным целям и задачам (речевые, языковые), форме проведения (подвижные, предметные, ролевые, сюжетные), способу организации (компьютерные, письменные), степени сложности (простые, сложные), количеству участников (индивидуальные, групповые, парные, коллективные) [9].

Н.П. Аникеевой предлагается следующая классификация учебных игр:

- игры-драматизации, которые основаны на исполнении какого-либо сюжета без строгого сценария;

- игры-импровизации, в процессе которых действующие лица ознакомлены с основным сюжетом игры, характером исполняемой роли, а сама игра представляет собой импровизацию;

- игры на преодоление этапов, в процессе которых определяются этапы. На каждом из них следует выполнить определенную задачу познавательного характера;

- деловые игры, в процессе которых разыгрываются ситуации, направленные на выявление взаимоотношений и функциональных связей между различными уровнями организации и управления [10].

Рассмотрим классификацию педагогических игр, предложенную Г.К. Селевко.

**По области деятельности:** интеллектуальные, физические, психологические, трудовые, социальные, игры [11].

**По характеру учебно-воспитательного процесса:**

* тренинговые, обучающие, обобщающие, контролирующие;
* воспитательные, познавательные, развивающие;
* продуктивные, репродуктивные, творческие;
* диагностические, коммуникативные, психотехнические, профориентационные [там же].

**По игровой методике:** сюжетные, предметные, ролевые, драматизации, деловые, имитационные [там же].

**По предметной деятельности:**

- музыкальные, литературные, театральные;

- математические, биологические, химические, физические, экологические;

- технические, трудовые, производственные;

- физкультурные, спортивные, военно-прикладные, туристические, народные;

- обществоведческие, экономические, управленческие, коммерческие.

**По целевым ориентациям**:

- Дидактические, использующиеся для расширения познавательной деятельности и кругозора. При помощи таких игр формируются определенные умения и навыки, которые необходимы для практической деятельности, а также общеучебные умения и навыки, трудовые навыки.

- Воспитывающие, направленные на воспитание самостоятельности, воли, сотрудничества, коллективизма, общительности и коммуникативности, формирование определенных подходов и позиции, нравственных, мировоззренческих, эстетических установок.

- Развивающие, направленные на развитие мотивации учебной деятельности, памяти, внимания, речи, мышления, воображения, фантазии, творческих способностей, умения сопоставлять, сравнивать, искать аналогии, оптимальные решения.

- Социализирующие, приобщающие к ценностям и нормам общества, обучающие общению, адаптирующие к условиям определенной среды.

Игра обладает такими функциями (В.С.Кукушин):

* **Межнациональной коммуникации**. Игры бывают национальными, но в то же время являются интернациональными, межнациональными, общечеловечными. С их помощью можно искать выход из конфликтов без агрессивности, а также моделировать разные жизненные ситуации. Игры могут разнообразить эмоции путем восприятия окружающего.
* **Самореализации**. Игра для человека рассматривается в контексте собственной личностной реализации. Поэтому в этом плане ему важен именно процесс игры, а не ее результат. Процесс игры является пространством самореализации.
* **Коммуникативная**. Игра является коммуникативной деятельностью со своими правилами. С ее помощью школьник входит в реальный контекст сложнейших человеческих отношений. Игровое общество представляет собой коллектив, выступающий по отношению к каждому игроку как коммуникативное начало и организация, имеющая множество коммуникативных связей. Игра является формой общения людей. Если исключить взаимодействие, взаимопонимание, взаимоуступки, то между субъектами не может быть никакой игры.
* **Диагностическая**. Диагностика – способность распознавать. Игра предсказательна, а также более диагностична, чем иная человеческая деятельность. Это связано с тем, что индивид максимально проявляет себя в игре (творчески, индивидуально). Сама по себе игра - особое «поле самовыражения».
* **Терапевтическая**. Игра может и должна быть использоваться для преодоления трудностей различного рода (в учении, в общении, в поведении и т.д.). Д.Б. Эльконин считал, что эффект игровой терапии определяется практикой новых социальных отношений, получаемых ребенком в ролевой игре.
* **Коррекционная**. Психологическая коррекция в игре происходит естественно, если всем ученикам известны правила, сюжет игры, и каждый участник игры знает не только свою роль, но и роли своих партнеров. С помощью коррекционных игр можно оказать помощь ученикам, имеющим отклоняющееся поведение, помочь им преодолеть переживания, мешающие нормальному их самочувствию и общению со сверстниками.
* **Развлекательная**. Развлечение – это влечение к разнообразному. Данная функция игры связана с созданием благоприятной атмосферы, определенного комфорта, душевной радости как защитных механизмов. Игра способна развивать фантазию, которая «видит» развлекательность.

Итак, в литературных источниках можно встретить различные классификации игр. Критерии для классификации многообразны. Классификация игр сложна в том, что они, как и любое культурное явление, испытывают серьезное влияние исторического процесса, идеологии разных социальных групп.

В современной педагогической и методической литературе нет однозначной классификации игр. Психологи и педагоги приводят свои собственные классификации, выбирая различные критерии для этого. Игра обладает следующими функциями: развлекательная, коррекционная, терапевтическая, диагностическая, коммуникативная, самореализации, межнациональной коммуникации.

# Глава 2. Методические аспекты организации игр в процессе обучения

## 2.1. Структура дидактической игры, особенности ее организации

Игра содержит два компонента: деятельностный и условный, которые могут наполняться разным содержанием и делать одну игру совершенно не похожей на другую. Игра становится дидактической, если образовательный материал становится содержанием условного компонента, а развивающий – содержанием деятельностного компонента.

Методические рекомендации к проведению дидактической игры:

1. Выбор игры (отбор подходящего материала, основанного на изучаемой программе, соответствующего тематическому плану, учебнику, рассмотренному в методической литературе).

2. Подготовка игры включает в себя два этапа:

а) предварительную подготовку;

б) непосредственную подготовку перед началом игры.

3. Введение в игру включает в себя:

а) предложение игры классу;

б) объяснение ее правил;

в) отбор участников.

4. Ход игры включает в себя три этапа:

а) начало;

б) развитие игры;

в) заключительный этап.

5. Подведение итогов проведения игры.

6. Анализ игры (обсуждение, оценка эмоционального состояния) [12].

Организация и проведение учебной игры является довольно сложной задачей для учителя.

**Выделяют следующие основные условия ее проведения:**

1. Наличие необходимых знаний и умений, касающихся проведения и организации дидактических игр, у педагога.

2. Умение заинтересовать, выразительно проводить учебную игру. Это обеспечит желание слушать и участвовать в игре, интерес детей.

3. Включение учителя в процесс игры. Он – руководитель и участник игры, поэтому задача педагога - обеспечить развитие игры соответственно учебно-воспитательным задачам, однако без давления. Педагогу должен незаметно осуществлять руководство игрой, направляя ее в нужное русло.

4. Оптимальное сочетание занимательности и обучения, т.е. дети должны решать учебные задания в игровой форме, что обеспечивает им легкость, эмоциональность, непринужденность.

5. Использование средств и способов, повышающих эмоциональное отношение к игре, необходимо рассматривать как путь, ведущий к выполнению дидактических задач, а не как самоцель.

6. Создание атмосферы доверия, уважения, сопереживания, взаимопонимания между учителем и детьми.

7. Использование простой и в то же время емкой наглядности в процессе проведения дидактической игры [13].

Рассмотрим этапы организации эффективной педагогической игры.

Этап 1. Грамотное проведение учебной игры начинается с ее четкой организации. Прежде всего, учителю следует правильно сформулировать и осознать цель проведения игры. Для этого, педагогу нужно дать ответ на вопросы:

- Какие умения/навыки приобретут дети в процессе игры?

- Какому игровому моменту следует уделять повышенное внимание?

- Какие воспитательные цели должны быть достигнуты? И т.д.

Нужно помнить, что за игрой стоит процесс обучения, а задача учителя состоит в том, чтобы сделать учебный труд детей продуктивным и занимательным.

Этап 2. Определиться с количеством участников. Следует стремиться к тому, чтобы вовлечь в игру каждого школьника (по возможности). Если это по каким-либо причинам невозможно, то часть детей, которые не принимают активного участия в игре, следует наделить полномочиями контролеров, судей, и тем самым вовлечь в игровой процесс.

Этап 3. Подбор пособий и дидактических материалов для игры. Помимо этого, требуется четко спланировать временной параметр игры, в частности, как с наименьшими затратами времени познакомить детей с правилами игры. Необходимо предусмотреть, какие изменения можно внести в игры, для того чтобы повысить активность и интерес детей, учесть возможное возникновение незапланированных ситуаций при проведении дидактических игр. И наконец, важно продумать заключение, подведение итогов после проведения дидактической игры. Большое значение имеет коллективный анализ игры. Оценивать следует и быстроту, и - главное - качество выполнения игровых действий детьми. Обязательно нужно обратить внимание и на проявления поведения детей и качеств их личности в игре: как проявились взаимовыручка в игре, настойчивость в достижении цели. Необходимо постоянно демонстрировать детям их достижения.

Этап 4. Поэтапное распределение игр и игровых моментов на уроке. В начале урока цель игры - организовать и заинтересовать детей, стимулировать их активность. В середине урока дидактическая игра должна решить задачу усвоения темы; в конце урока игра может носить поисковый характер. На любом этапе урока игра должна отвечать следующим требованиям: быть интересной, доступной, включать разные виды деятельности детей. Следовательно, игра может быть проведена на любом этапе урока. Она используется также и на уроках разных типов. Так, на уроке объяснения нового материала в игре должны быть запрограммированы практические действия детей с группами предметов или рисунков. На уроках закрепления материала используют игры на воспроизведение свойств действий и вычислительных примеров. В системе уроков по теме важно подобрать игры на разные виды деятельности: исполнительскую, воспроизводительную, преобразующую, поисковую.

Дидактическая игра входит в целостный педагогический процесс, сочетается и взаимосвязана с другими формами обучения и воспитания.

На сегодняшний день можно дать детям материал интереснее, «заставить» работать на самих же себя, но тут же возникает вопрос: «Где же найти время на подготовку? Как справиться с шумом, который может помешать вести урок в соседнем кабинете?». Эти вопросы останавливают некоторых педагогов, мешают им реализовать творческий подход к проведению урока, поиграть вместе с детьми, разрядить обстановку. Рекомендуется на время проведения занятия стать ребёнком, поразмышлять как школьники. Самого слабого ученика можно чему-нибудь обучить играя.

Даже использование элементов дидактической игры разнообразит урок и даст детям проснуться, оживлённо обсуждать поставленную проблему. Сами того не замечая, они запоминают материал в процессе обсуждения, проговаривая его по нескольку раз, а найдя выход из проблемы отвечают на вопросы: «Почему так?», «А что будет, если…?»

При объяснении игры для детей главное – сама игра, а для педагога – дидактический результат. Если учитель не использовал ранее игровые технологии на уроках, то для начала лучше провести игру в конце урока. Если педагог не видит желания детей играть, то лучше отказаться от этой затеи, учитывая, что это может не принести ожидаемого результата. Кроме того, организация дидактической игры в таких условиях может иметь и отрицательные последствия.

Следует еще раз подчеркнуть качественные различия между игрой как таковой и учебной деятельностью: мотивом игры является само действие, мотивом учебной деятельности — стремление узнать новое, научиться тому, чего не знаешь.

Цели в игре, как правило, не осознаются. Главная роль в постановке игровой цели принадлежит детям. В учебной деятельности цели носят общественно значимый характер, и цель ставит педагог.

Игровые действия связаны с увлечением самим процессом игры, а не конечным результатом. Игровые действия не требуют четко отработанных навыков. Учебная деятельность оценивается не по результатам отдельных действий, а по конечному результату, который имеет и определенные критерии, и качественные характеристики.

В игре ребенок учится действовать с заместителем предмета. Он дает ему новое игровое название, действует в соответствии с названием. Это - знак-символ, который имеет сходство с реальным предметом. В учебной деятельности дети оперируют знаками - буквами, цифрами и т.д. Они не имеют сходства с реальными предметами. В игре дети подчиняются свободному замыслу. Предварительный план в игре не обязателен. В учебной деятельности занятия проводятся по заранее продуманному плану, дети выполняют указания учителя [14].

В игре нет регламентации, только - режим. Учебная деятельность жестко регламентирована - уроки по 45 минут, перемены и т.д. Взрослый может руководить игрой, но должен считаться с интересами детей. Прямые указания могут разрушить игру. Участником и организатором игры педагог может и не быть. На уроках учитель полностью направляет деятельность детей.

**В современной школе игровая деятельность используется в следующих случаях:**

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы, учебного предмета;

- в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);

- в качестве технологий внеклассной работы [12].

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком: наличием четко поставленной цели обучения и соответствующего ей педагогического результата. Игра в ходе учебного процесса способствует формированию определенных навыков, развивает речевые умения, обучает умению общаться, способствует запоминанию материала, развивает способности и психические функции.

Игра – это яркий и эмоциональный праздник. На это указывали многие известные педагоги: А. С. Макаренко, В. А. Сухомлинский, Ш.А. Амонашвили и др. нужно понимать, что, если игра не получилась, то это еще не означает, что она плохая. Возможно, просто не так организована, т.к. в организации игры необходимо все продумать до мелочей. Не нужно много говорить перед началом игры, лучше максимально уделить время самой игре.

## 

## 2.2. Характеристика и примеры организации некоторых видов дидактических игр в процессе обучения физике

Рассмотрим примерыорганизациинекоторых дидактических игр в процессе обучения физике**.** Для многих из них не нужно подбирать особый реквизит, и они довольно просты в реализации. Их длительность в среднем 10-30 мин., т.е. они занимают лишь часть урока. Поэтому можно комбинировать дидактическую игру с другими видами учебной работы.

Игры – упражнения. Они занимают обычно 10 – 15 минут и направлены на совершенствование познавательных способностей учащихся, являются хорошим средством для развития познавательных интересов, осмысления и закрепления учебного материала, применения его в новых ситуациях. Они могут быть, как включены как элемент большой игры, так и использованы отдельно, как этап комбинированного урока. Это разнообразные викторины, кроссворды, ребусы, чайнворды, шарады, головоломки, загадки.  Разгадывание кроссвордов позволяет контролировать знание понятий, определений, а обратный процесс – составление кроссвордов самими учащимися позволит, как проявить себя творчески, так и в увлекательной форме повторить изученный теоретический материал. Составление на уроке даже небольшого кроссворда вызовет как положительные эмоции учащихся, так и позволит проверить знания учащихся в психологически комфортной обстановке. Примерами таких заданий могут быть решение или составление вводного кроссворда по физике в 7 классе, в 8 классе по теме Количество теплоты, в старшей школе для повторения приборов, открытий ученых, основных физических величин и единиц измерения. Загадки и ребусы помогут подвести учащихся к теме урока, причем положительные эмоции вызывают как отгадывание загадок. Так и поиск их в различных источниках самими учащимися.

Игры – путешествия. Они служат, в основном, целям углубления, осмысления и закрепления учебного материала. Активизация учащихся в играх – путешествиях выражается в устных рассказах, вопросах, ответах. Игра-путешествие не обязательно означает выход из школы. Это может быть путешествие в кабинет рисования при изучении оптики в 8 классе, в кабинет технологии при изучении простых механизмов, в спортивный зал – при знакомстве с баллистикой, в кабинет биологии при изучении реактивного движения (реактивное движение в живой природе). Но возможна организация путешествия и, не выходя из кабинета физики. Например, «Подъем в гору» - игра при изучении темы «Давление», позволит вспомнить применение приборов, работа которых связана с изменением давления, поговорить об использовании давления живыми организмами, вспомнить об изменении самочувствия человека при подъеме в гору. «Путешествие на Луну» или «Путешествие по Солнечной системе» позволит повторить особенности планет и небесных тел, а также вспомнить значения свободного падения на этих планетах и изменение веса человека на них. «Путешествие на дно морское» позволит поговорить об изменяющемся давлении внутри жидкости и приспособлениях живых организмов, живущих на разных глубинах, применении человеком скафандров, батискафов и подводных лодок при погружении. А «Путешествие в гости к физику» позволит познакомить с деятельностью ученых или историей открытия изучаемого явления. Многие музеи на своих сайтах выкладывают интерактивные экскурсии по своим залам. Что позволяет организовать интерактивный урок-путешествие.

Игра – соревнование может включать в себя все вышеназванные виды дидактических игр или их отдельные элементы. Для проведения этого вида игры учащиеся делятся на группы, команды, между которыми идет соревнование. Существенной особенностью игры – соревнования является наличие в ней соревновательной борьбы и сотрудничества. Элементы соревнования занимают ведущее место в основных игровых действиях, а сотрудничество, как правило, определяется конкретными обстоятельствами и задачами. Игра – соревнование позволяет учителю в зависимости от содержания материала вводить в игру не просто занимательный материал, но весьма сложные вопросы учебной программы. В этом ее основная педагогическая ценность и преимущество перед другими видами дидактических игр. Организация игры-соревнования возможна при изучении любой темы курса физики, как обобщающего или контролирующего характера.

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.

Примером творческих игр может быть суд над каким-нибудь физическим явлением или физической величиной. Эта игра организуется следующим образом: за несколько дней до игры класс делится на две группы – свидетелей защиты и свидетелей обвинения. Выбирают главного судью, народных заседателей, прокурора, адвоката, подсудимого и ученого секретаря суда. Учебная цель данной игры – повторить физические законы, лежащие в основе данного явления, и как можно больше узнать о его значении в жизни людей. В творческой игре все действия ученика определяются той ролью, которую он в этой игре выполняет. В такой игре раскрывается характер учащихся, понимание ими явлений, фактов окружающего мира, физических законов.

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.

Реализация системно-деятельностного подхода предполагает решение ряда классов учебно-практических и учебно-познавательных задач для формирования универсальных учебных действий. Вопрос о применении дидактических игр на уроках физики совсем не является новшеством. Например, многие учителя физики хорошо знакомы с книгой автора Ланиной И.Я. «100 игр по физике» [15]. Системно-деятельностный подход позволяет взглянуть по-новому на применение игр в обучении, и прежде всего с точки зрения самостоятельного овладения способами действий и рефлексии (самодиагностики деятельности) учащимися.

Внедрение ФГОС второго поколения предъявляет требования к решению целого класса учебных задач, без которых цели образования не будут достигнуты. Дидактические игры, с точки зрения учителя физики, наиболее целесообразно использовать для решения учебно-практических и учебно-познавательных задач. В прил. 1 представлены примеры дидактических игр, применение которых способствует их решению.

# Заключение

Таким образом, педагогическая игра имеет четко поставленную цель обучения и предполагает соответствующий ей педагогический результат. Этим педагогическая игра отличается от детской игры.

В литературных источниках можно встретить различные классификации игр. Критерии для классификации многообразны. Классификация игр сложна в том, что они, как и любое культурное явление, испытывают серьезное влияние исторического процесса, идеологии разных социальных групп. В современной педагогической и методической литературе нет однозначной классификации игр. Психологи и педагоги приводят свои собственные классификации, выбирая различные критерии для этого. Игра обладает следующими функциями: развлекательная, коррекционная, терапевтическая, диагностическая, коммуникативная, самореализации, межнациональной коммуникации.

Игра является важным методом обучения не только детей дошкольного и младшего школьного возраста. В последнее время произошел резкий подъем интереса к ней в среднем звене общеобразовательной школы. Игровые методики практикуются сегодня в школе и на начальной ступени обучения, и в среднем звене, и в старших классах.

**Игра**- уникальная форма обучения; она позволяет сделать увлекательной работу учеников и на творческо-поисковом уровне, и при выполнении монотонной деятельности по запоминанию, повторению, закреплению и усвоению информации. Игровая деятельность активизирует все психические процессы и функции детей, способствует использованию знаний в новой ситуации, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс. Игра - естественная для ребенка и гуманная форма обучения в любом возрасте.

Организация и проведение учебной игры является довольно сложной задачей для учителя.

**Выделяют следующие основные условия ее проведения:**

1. Наличие необходимых знаний и умений, касающихся проведения и организации дидактических игр, у педагога.

2. Умение заинтересовать, выразительно проводить учебную игру. Это обеспечит желание слушать и участвовать в игре, интерес детей.

3. Включение учителя в процесс игры. Он – руководитель и участник игры, поэтому задача педагога - обеспечить развитие игры соответственно учебно-воспитательным задачам, однако без давления. Педагогу должен незаметно осуществлять руководство игрой, направляя ее в нужное русло.

4. Оптимальное сочетание занимательности и обучения, т.е. дети должны решать учебные задания в игровой форме, что обеспечивает им легкость, эмоциональность, непринужденность.

5. Использование средств и способов, повышающих эмоциональное отношение к игре, необходимо рассматривать как путь, ведущий к выполнению дидактических задач, а не как самоцель.

6. Создание атмосферы доверия, уважения, сопереживания, взаимопонимания между учителем и детьми.

7. Использование простой и в то же время емкой наглядности в процессе проведения дидактической игры.

На любом этапе урока игра должна отвечать следующим требованиям: быть интересной, доступной, включать разные виды деятельности детей. Следовательно, игра может быть проведена на любом этапе урока. Она используется также и на уроках разных типов. Так, на уроке объяснения нового материала в игре должны быть запрограммированы практические действия детей с группами предметов или рисунков. На уроках закрепления материала используют игры на воспроизведение свойств действий и вычислительных примеров. В системе уроков по теме важно подобрать игры на разные виды деятельности: исполнительскую, воспроизводительную, преобразующую, поисковую.

# Список литературных источников

1. Макаренко А.С. Лекции о воспитании детей. Соч.: В 8 т. Т.4. Сост.: М. Д. Виноградова, А. А. Фролов. - М.: Педагогика, 1984. - 400 с.
2. Хейзинга Й. Человек играющий. В тени завтрашнего дня. - М., Издательская группа "Прогресс", 2002. - 464 с.
3. Эльконин Д. Б. Психология игры. Издание второе. - М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2009. – 320 c.
4. Мазаев А.И. Праздник как социально-художественное явление. – М., 1978. – 392 с.
5. Алексеева Н.М. Игры на уроках истории// Преподавание истории в школе. – 2004. - № 4. –c.52-55.
6. Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии. – М.: Педагогика, 2005. - 192 с.
7. Кларин М.В. Педагогическая технология в учебном процессе. – М.: Знание, 2009. – 77 с.
8. Селевко Г.К. Великая иллюзия. Игра как метод обучения// Учительская газета. – 2005. - № 40. – c.77-79
9. Деркач А.А. Педагогическая эвристика (искусство обучения иностранному языку) М., 2001. – 220 с.
10. Аникеева Н. П. Воспитание игрой: кн. для учителя / Н.П. Аникеева. – М.: Просвещение, 2007. – 144 с.
11. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. – М., 2008. – 256 с.
12. Сайт Кладовая развлечений [Электронный ресурс]. - Режим доступа: http://kladraz.ru/metodika/igrovaja-dejatelnost-v-uchebnoi-dejatelnosti.html, свободный. (Дата обращения 27.06.2018).
13. Семяшкина Н.И. Значение дидактических игр и заданий при обучении грамоте// Начальная школа. - 2005.- №11. - с.13-16.
14. Барышева А.В. Игровые технологии [Электронный ресурс]. - Режим доступа: https://21orsha.schools.by/pages/igrovye-tehnologii, свободный. (Дата обращения 27.06.2018).
15. Ланина И.Я. 100 игр по физике: Кн. Для учителя. - М.: Просвещение, 1995. – 224 с.

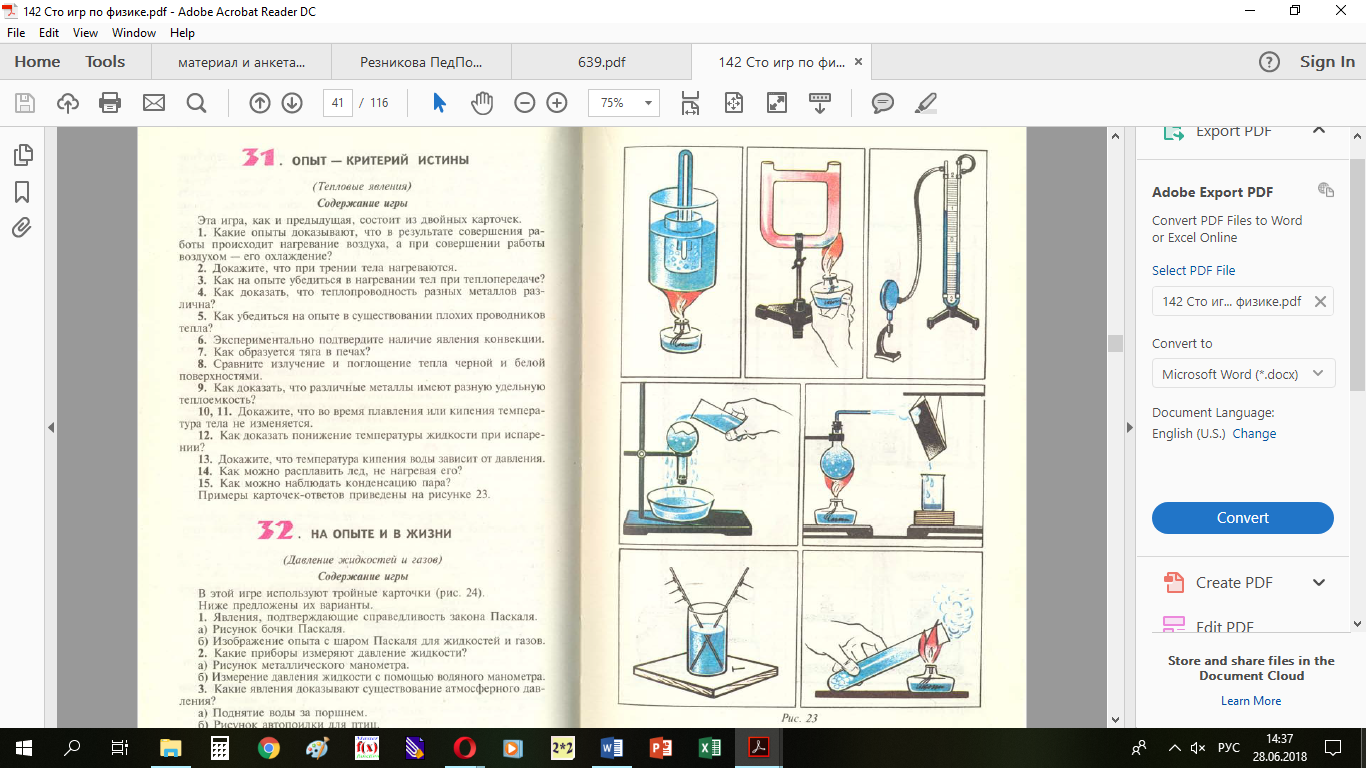
# Приложение 1

Примеры дидактических игр по физике из книги И.Я. Ланиной[15]

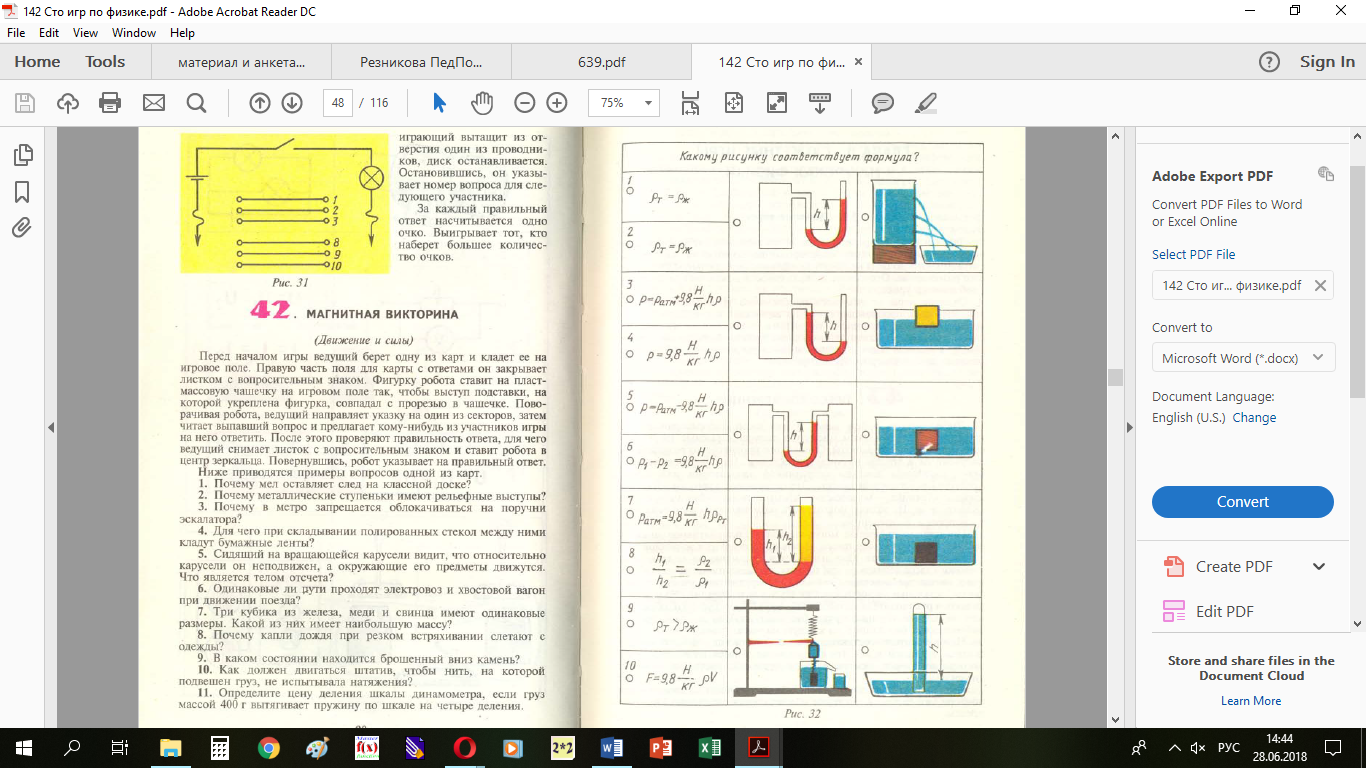
**Дидактическая игра 1. Тепловые явления**

Игра состоит из двойных карточек.

1. Какие опыты доказывают, что в результате совершения работы происходит нагревание воздуха, а при совершении работы воздухом – его охлаждение?
2. Докажите, что при трении тела нагреваются
3. Как на опыте убедиться в нагревании тел при теплопередаче?
4. Как доказать, что теплопроводность различных металлов различна?
5. Как убедиться на опыте в существовании плохих проводников тепла?
6. Как экспериментально подтвердить наличие явления конвекции?
7. Как образуется тяга в печах?
8. Сравните излучение и поглощение тепла черной и белой поверхностью
9. Как доказать, что различные металлы имеют различную удельную теплоемкость?
10. Докажите, что во время плавления или кипения температура тела не меняется
11. Как доказать понижение температуры жидкости при испарении
12. Как можно расплавить лед не нагревая его
13. Докажите, что температура кипения воды завит от давления
14. Как можно наблюдать конденсацию пара?



**Дидактическая игра 2**



**Дидактическая игра 3**

Для этой игры не нужно контрольных вопросов. На игровом поле изображены рисунки с разными тепловыми явлениями. На пути к финишу участники игры встречаются с полезными действиями данных явлений, помогающими им достичь цели (красные кружки). Игроки встречаются также и с вредными тепловыми явлениями (синие кружки), которые задерживают перемещение по полю. Правильное объяснение определенного явления дает участнику право продвигаться дальше по указателю и делать следующий ход.

