Игровые педагогические технологии

  Для активизации мыслительной деятельности приходится искать эффективные методы и приемы обучения. Немаловажную роль здесь можно отвести играм. Разнообразные игровые действия, при помощи которых решается та или иная умственная задача, поддерживает и усиливает интерес обучающихся к физике.

 В отечественной педагогике и психологии проблему игровой деятельности разрабатывали **К. Д. Ушинский, С. Л. Рубинштейн, Д. Б. Эльконин**..

  Особой известностью пользуется теория **К. Гросса**. Он усматривает сущность игры в том, что она служит подготовкой к серьезной дальнейшей деятельности; в игре человек, упражняясь, совершенствует свои способности. Основное достоинство этой теории, завоевавшей особую популярность, заключается в том, что она связывает игру с развитием и ищет смысл ее в той роли, которую она в развитии выполняет.

 Л. С. Выготский и его ученики считают исходным, определяющим в игре то, что человек, играя, создает себе мнимую ситуацию вместо реальной и действует в ней, выполняя определенную роль, сообразно тем переносимым значениям, которые он при этом придает окружающим предметам.

**Игра как метод обучения**

  Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;

как элемент более общей технологии;

в качестве урока или его части (введение, контроль);

как технология внеклассной работы.

  Понятие "игровые педагогические технологии" включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком - четко обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованны в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности.

  Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по следующим основным направлениям:

дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;

учебная деятельность подчиняется правилам игры;

учебный материал используется в. качестве ее средства;

в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;

успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

В игре нет легко опознаваемого источника знаний, нет обучаемого лица. Процесс обучения развивается на языке действий, учатся и учат все участники игры в результате активных контактов друг с другом. Игровое обучение ненавязчиво. Игра большей частью добровольна и желанна.

  *Социокультурное назначение игры*. Игра - сильнейшее средство социализации ребенка, включающее в себя как социально-контролируемые процессы целенаправленного воздействия их на становление личности, усвоение знаний, духовных ценностей и норм, присущих обществу или группе сверстников, так и спонтанные процессы, влияющие на формирование человека.

    *Функция самореализации человека в игре.* Это одна из основных функций игры. Для человека игра важна как сфера реализации себя как личности. Именно в этом плане ему важен сам процесс игры, а не ее результат, конкурентность или достижение какой-либо цели. Процесс игры - это пространство самореализации..

  *Коммуникативная игра.* Игра - деятельность коммуникативная, хотя по чисто игровым правилам и конкретная. Она вводит учащегося в реальный контекст сложнейших человеческих отношений. Любое игровое общество - коллектив, выступающий применительно к каждому игроку как организация и коммуникативное начало, имеющее множество коммуникативных связей.

  *Диагностическая функция игры.* Диагностика - способность распознавать, процесс постановки диагноза. Игра обладает предсказательностью; она диагностичнее, чем любая другая деятельность человека, во-первых, потому, что индивид ведет себя в игре на максимуме проявлений (интеллект, творчество); во-вторых, игра сама по себе - это особое "поле самовыражения".

    *Функция коррекции в игре.* Психологическая коррекция в игре происходит естественно, если все учащиеся усвоили правила и сюжет игры, если каждый участник игры хорошо знает не только свою роль, но и роли своих партнеров, если процесс и цель игры их объединяют. Коррекиионные игры способны оказать помощь учащимся с отклоняющимся поведением, помочь им справиться с переживаниями, препятствующими их нормальному самочувствию и общению со сверстниками в группе.

Игровые технологии.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом.

***Технология всех деловых игр состоит из нескольких этапов.***

1.        ***Подготовительный.*** Включает разработку сценария — условное отображение ситуации и объекта. В сценарий входят: учебная цель занятия, характеристика
проблемы, обоснование поставленной задачи, план деловой игры, описание процедуры, ситуаций, характеристики действующих лиц.

***2. Ввод в игру.*** Объявляются участники, условия игры, эксперты, главная цель, обосновываются постановка проблемы и выбор ситуации. Выдаются пакеты материалов, инструкций, правил, установок.

***3. Процесс игры.*** С ее началом никто не имеет права вмешиваться и изменять ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они уходят от главной цели игры.

***4. Анализ и оценки результатов игры.*** Выступления экспертов, обмен мнениями, защита учащимися своих решений и выводов. В заключение учитель констатирует достигнутые результаты, отмечает допущенные ошибки, формулирует окончательный итог занятия.

**Виды игровой деятельности на уроках физики**

По типам и форме проведения игры бывают различные. Наиболее приемлемые к применению на уроках физики:

***Урок – игра.***  Организация урока: в игре принимают участие две команды. Каждая команда выбирает одного или нескольких основных игроков (можно играть всей командой), все остальные – болельщики. Игра проходит в три раунда. 1 раунд – 15 минут. Ведущий называет две категории вопросов, которые будут разыгрываться. В каждой категории 5 вопросов различной сложности. За правильный ответ команды могут получить от до 10 баллов. Основной игрок выбирает категорию и стоимость вопроса, ведущий зачитывает вопрос, время на размышление 1 – 2 минуты. Право на ответ получает тот игрок, который первым поднял руку. Если он дал правильный ответ и сумел его обосновать, то команде прибавляется стоимость вопроса. Если основной игрок дал неправильный ответ, то стоимость вопроса снимается со счета команды. Если ни один основной игрок не дал правильный ответ, то вопрос переходит к болельщикам. Они могут принести команде половину стоимости вопроса в случае верного ответа. 2 – раунд – 15 минут. 2 категории вопросов: 3 –раунд – 5 минут. Ведущий объявляет тему, по которой будет задан вопрос. Основные игроки назначают стоимость вопроса (любую, но не больше того количества баллов, которые есть у команды). После этого зачитывается вопрос и дается 5 минут на размышление. По окончании игры подводятся итоги, и награждается победитель.

Урок – игра «Домино». Данную игру можно применять во время урока для актуализации знаний и умений при повторении основ классической механики. Игра «Физическое домино» дает возможность работы:

а) с отдельными учащимися (индивидуально), то есть учащийся самостоятельно собирает «домино»;

б) одновременно работать фронтально со всей группой с помощью демонстрационной доски (для этого обратную сторону каждой карточки заклеивают металлическими опилками и клеем «Момент», а липкой прозрачной лентой закрывают шероховатость опилок).

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. Это разнообразные викторины, кроссворды, ребусы, чайнворды, шарады, головоломки, загадки.

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.

Игра. “Физическое соревнование”

После изучения темы нужно знания проверить, углубить и закрепить. И качественные вопросы для этого то, что надо.

Соревнование делает ответы на качественные вопросы увлекательной игрой. Ребята очень любят эти соревнования.

Класс делится на 3 команды, по рядам. Задаю вопрос первой команде. Выслушиваю все их ответы, до правильного. За каждый правильный ответ один балл. На доске таблица, куда эти баллы заносятся. Если I команда не дает правильного ответа, отвечает II команда, зарабатывает их баллы.