

*Игровая форма  
проведения зачетов и  
внеурочных мероприятий  
по физике, как метод активизации  
деятельности учащихся*

Преподаватель физики  
ТПТТ имени Е.И. Лебедева  
Платонова И.И.

Активизация мыслительной деятельности на уроках – является приоритетной задачей на современном этапе образования.

Игра является, пожалуй, самым древним приемом обучения. С возникновением человеческого общества появилась и проблема обучения детей жизненно важным и социально значимым приемам и навыкам. С развитием цивилизации игры видоизменяются, меняются многие предметы и социальные сюжеты игр.

В отличие от игры вообще педагогические игры обладают существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, учебно-познавательной направленностью.

Игровая форма занятий создается при помощи игровых приемов и ситуаций, которые позволяют активизировать познавательную деятельность учащихся.

При планировании игры дидактическая цель превращается в игровую задачу, учебная деятельность подчиняется правилам игры, учебный материал используется как средства для игры. В учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую, а успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Вызвать интерес к предмету помогает эффективное педагогическое средство, как занимательность - свойство предметов, явлений, процессов, которое способно вызвать у учащихся чувство удивления, обострить внимание. И в то же время это прием, который способствует созданию положительного настроения к учению и готовности к активной мыслительной деятельности у всех учащихся независимо от их знаний, способностей и интересов. Использование занимательного материала на уроках и внеклассных мероприятиях вызывает познавательную активность обучающихся, требует напряженной мыслительной деятельности в сочетании с умением использовать полученные знания.

Не секрет, что в техникуме, особенно на отделение рабочих профессий, основной контингент – это слабоуспевающие обучающиеся: те, кто имеет слабые учебные умения, низкие грамотность и навыки письменной и устной речи, низкий уровень памяти, не владеет техникой устного счета. И, как следствие вышеизложенного, ребята испытывают неуверенность в себе, некоторое чувство страха перед изучением физики. Пробудить интерес обучающихся к физике, к

процессу познания, помочь обрести уверенность в своих силах, проявить свои творческие возможности, заявить о себе как о личности позволяет игровая форма проведения зачетных уроков и внеурочных мероприятий.

Проведение игр требует как от обучающихся, так и от преподавателя полной самоотдачи, большой организационно-подготовительной работы, в ходе которой создается атмосфера делового сотрудничества, взаимопомощи. Применение игровой формы способствует гуманизации преподавания физики, раскрытию ее эстетической стороны, позволяет сформировать у обучающихся такие качества, как отзывчивость, уступчивость, готовность к взаимопомощи. Игра предоставляет ребятам возможность проявить те качества и таланты, которые на обычном уроке они не смогли бы продемонстрировать.

Использование компьютерных технологий также, несомненно, вызывает интерес обучающихся к изучению физики. Индивидуальные задания по поиску информации в Интернете ребята выполняют с удовольствием. Это задание преследует не только познавательную цель. Оно учит ребят находить и отбирать требуемую информацию, анализировать полученные сведения, приводить их в систему.

Используя занимательный материал, я всегда обязательно ставлю вопрос: «Как?», «Почему?», «Отчего?». В этом случае занимательный материал не становится развлекательной иллюстрацией, а вызывает познавательную активность обучающихся, помогает им выяснить причинно-следственные связи. Занимательный материал требует напряженной деятельности воображения в сочетании с умением использовать полученные знания. Примером такого вида занимательных материалов и заданий являются рассказы-загадки, задачи-шутки, кроссворды по пройденной теме, рассказы и картинки с ошибками, некоторые виды дидактических игр. Подобные задания могут быть составлены самими обучающимися, и это, несомненно, повышает их ценность.

Использование презентаций, викторин, кроссвордов, лото, занимательных опытов позволяет более наглядно, эффектно, эмоционально и эстетично преподнести материал. Такие приемы и формы работы способствуют формированию устойчивого личного интереса обучающихся к приобретению

новых знаний, к процессу познания, к изучению физики; позволяет обучающимся задуматься над теми вещами, которые раньше ускользали от их внимания, увидеть “необычное” в “обычном”, познакомиться с некоторыми интересными фактами и даже удивиться. Задания, применяемые в игровой форме, помогают заглянуть за границы предмета, способствуют развитию логического мышления, творчества.

Например: повторительно-обобщающий зачетный урок по теме «Электромагнитные волны» провожу в форме игры по станциям:

### **1. Станция «Теоретическая»**

Каждая команда дает характеристику одного вида электромагнитного излучения

### **2. Станция «Экспериментальная»**

Каждая команда получает лист-задание для проведения эксперимента и необходимое оборудование.

Учитывая огромную роль в жизни человека электромагнитного излучения видимого диапазона, обучающиеся наблюдают и объясняют различные оптические явления.

### **3. Станция «Профессиональная»**

Показывает, как знания обучающихся по теме «Электромагнитные волны» помогают в решении некоторых вопросов, связанных с выбранной профессией сварщика. Например:

- Почему дуга питания электрическим током, горит устойчиво, если последовательно с электродом включить дроссель? Почему выбор стекол в щитках и шлемах, применяемых при проведении сварочных работ, зависит от режима сварки?

### **4. Станция «Занимательная»**

На которой ребята должны разгадать кроссворд, в который включены вопросы по всей теме «Спектр электромагнитных излучений».

### **5. Станция «Фольклорная»**

На которой предстоит решить необычные задачи, условием которых служат пословицы, отрывки из сказок, частушки, загадки.

Например:

Загадки: На улице рубашка,

В избе рукава.

Без крыльев, без тела

За тысячу верст прилетела.

Ответы команд на каждой станции оцениваются аттестационной комиссией по пятибалльной шкале. Капитаны команд выставляют коэффициент участия каждого игрока.

Итоговая оценка за зачет учитывает общее количество баллов, набранное командой, и коэффициент участия.

Использование игровой формы проведения зачета обусловлено следующими причинами:

1. Объем изучаемого материала в разделе «Электромагнитные волны» достаточно большой; содержит множество новых терминов, трудных для понимания.
2. Возможность включения в активную поисково-познавательную деятельность всех обучающихся, т.к.:
  - Обучающиеся охотнее, чем при традиционных формах обучения принимают цели, поставленные перед ними.
  - Обучающиеся наглядно убеждаются в том, что, на сколько их знания отличаются глубиной, прочностью.
  - Склонность к конкуренции побуждает обучающихся мобилизовать все свои силы, способности.
  - Слабые Обучающиеся выполняют, как правило, легкие задания, но в процессе игры следят за действиями, ответами сильных обучающихся, что создает предпосылки для их обучения.
3. Возможность проверки не только теоретических знаний, но и умений и навыков, их оперативного применения при выполнении разнообразных заданий.
4. Свободная форма общения предупреждает утомление обучающихся, повышает их интерес и работоспособность.

В рамках декады предметов естественно-математического цикла в последние годы проведены игры с физическим содержанием для учащихся I

курса:

**«Природа открывает свои тайны упорным»;**

В такой области, как физика, яркий образец подвига ученого принесет несомненную пользу. Самоотверженный труд ученых удержит учащихся в дальнейшем от неправильных поступков, пробудит интерес к жизни, к работе, к знаниям, научит использовать ум, проявлять волю и характер, утонченно чувствовать прекрасное, быть стойким.

**«С физикой и в шутку, и всерьез»** - поединок между группами по молекулярной физике;

**«Эх, дубинушка, ухнем»** для слабоуспевающих учащихся;

**«Одна голова – хорошо, а шесть лучше»** - игра по станциям по разделу «Механика».

Цель игр: в нетрадиционной, занимательной форме повторить основной программный материал, развить познавательную активность и творчество учащихся, их смекалку, наблюдательность и чувство юмора, расширить кругозор. Подготовка команд к игре начинается за 3-4 недели. Ребятам предлагается придумать название команд, эмблему, приветствие и подготовиться к двум конкурсам. Одновременно ведется работа с ассистентами и членами жюри (ими являются учащиеся 2, 3 курсов). В сценарий игры включаю 5-6 конкурсов из перечисленных ниже:

- Загадки
- Пословицы
- Миниатюры
- Составь слово
- Частушки
- Игра в карты
- Электровикторина
- «Ушки на макушке»
- Кроссворд
- Артисты и теоретики

- Фокусы
- «Всезнайки»
- «Подарок»
- «Поле чудес»
- «Реклама»
- «Анаграмма»
- Компьютерная викторина

Игра предоставляет ребятам возможность проявлять те способности, качества и таланты, которые на обычном уроке они не смогли бы продемонстрировать.

Игровая форма проведения уроков и внеурочных мероприятий повышает заинтересованность обучающихся к предмету, активизирует деятельность обучающихся, что способствует повышению эффективности обучения.