

***Роль игровых  
моментов на  
уроках  
математики и  
физики для  
развития интереса  
к предмету***



 **Федеральный  
Государственный  
Образовательный**

**СТАНДАРТ**

Подготовила: учитель  
физики МБОУ СОШ №2  
ЗАТО Озерный Тверская  
область Трифонова  
Екатерина Александровна





Федеральные государственные  
образовательные стандарты



**ФГОС**

**Цель образования –**  
общекультурное, личностное и  
познавательное развитие  
учащихся, обеспечивающее  
такую ключевую компетенцию,  
как умение учиться.



 **Федеральный  
Государственный  
Образовательный**

**СТАНДАРТ**

- **Образовательными целями ФГОС 2 поколения является: Общекультурное, личностное и познавательное развитие обучающихся.**

*В отличие от традиционной системы образования ФГОС ставят перед учителем задачу научить детей учиться, добывать новые знания. Поэтому меняются требования к структуре современного*

*урока.*  
**Этапы урока по ФГОС**

- Мотивирование на учебную деятельность
- Актуализация знаний
- Целеполагание, постановка проблемы
- Поиск путей решения проблемы
- Решение проблемы
- Коррекция
- Самостоятельная работа с использованием полученных знаний
- Систематизация знаний
- Объяснение домашнего задания
- Оценивание
- Рефлексия учебной деятельности



 **Федеральный  
Государственный  
Образовательный**

**СТАНДАРТ**



Федеральный  
Государственный  
Образовательный

СТАНДАРТ

в условиях внедрения ФГОС особое значение придается технологиям деятельности обучающегося.

Именно нестандартные формы проведения уроков повышают познавательную активность учащихся, и способствуют поддержанию стабильного интереса к учебной работе, а также лучшему усвоению программного материала.

# ***Одной из нестандартных форм проведения урока является игра.***



Федеральный  
Государственный  
Образовательный

**СТАНДАРТ**

- игровые формы обучения на уроках создают возможности эффективной организации взаимодействия педагога и учащихся, продуктивной формы их общения с присущими им элементами соревнования, непосредственности, неподдельного интереса;
- в игре заложены огромные воспитательные и образовательные возможности;
- в процессе игр дети приобретают самые различные знания о предметах и явлениях окружающего мира;
- игра развивает детскую наблюдательность и способность определять свойства предметов, выявлять их существенные признаки;
- игры очень хорошо уживаются с “серьезным” учением;
- включение в урок игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным и занимательным, создает у детей бодрое рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала;
- разнообразные игровые действия, при помощи которых решается та или иная умственная задача, поддерживают и усиливают интерес детей к учебному предмету;
- игры оказывают большое влияние на умственное развитие детей,

Основной замысел: на основе игры превратить урок в процесс активной деятельности обучающихся по данной теме



Федеральный  
Государственный  
Образовательный

СТАНДАРТ

- **Игра как отдельный этап урока**
- Начинать играть с детьми можно в самом начале урока, при постановки проблемного момента, находя решения. Во время небольшого отдыха, тренировок устного счета, в тестах, самостоятельных работах и многом другом (Н-р: круговые примеры; «Кто быстрее»; «Найди ошибку»; «Недописанный пример»; «Закодированный ответ»; «Математическое домино»; «Собери картинку», ребусы, головоломки, кроссворды)



 **Федеральный  
Государственный  
Образовательный**

**СТАНДАРТ**

- **Игра как отдельный урок**
- С помощью игры материал легче усваивается и остается в памяти ребенка надолго. Формы уроков могут быть разнообразны: в виде круглых столов, многообразии игровых форм подскажут также телевизионные игры. Очень эффективно проводить такие игры на обобщающих уроках или уроках повторения.

Примеры игровых форм уроков: урок-сказка, урок-КВН, урок путешествие, урок-кроссворд, урок-смотр знаний, игра «Счастливый случай», «Поле чудес», «Своя игра», «Математический биатлон», «Звездный час» и т.д.

# ФИЗКЛЬТМИНУТКИ



 **Федеральный  
Государственный  
Образовательный**

**СТАНДАРТ**

- Физкультминутки – мини-игры, динамические паузы
- *благоприятно влияют на восстановление умственной работоспособности,*
- *препятствуют нарастанию утомления,*
- *повышают эмоциональный уровень учащихся,*
- *снимают статические нагрузки.*
- *способствуют укреплению здоровья*

# ***Требования к игровым формам занятий***



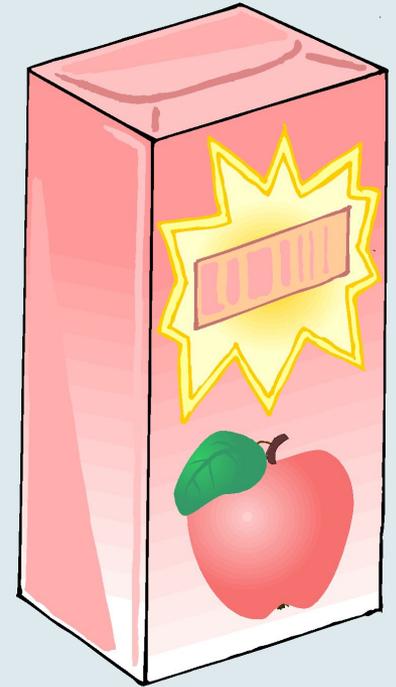
- Игры должны разрабатываться с учетом возрастных особенностей детей;
- Они не должны быть сложными;
- Должны разрабатываться с учетом предмета и темы
- Иметь четкие правила

В начале урока можно предложить ребятам,  
разгадав ребус или кроссворд, самим назвать  
тему занятия.

,

”

**С=3**

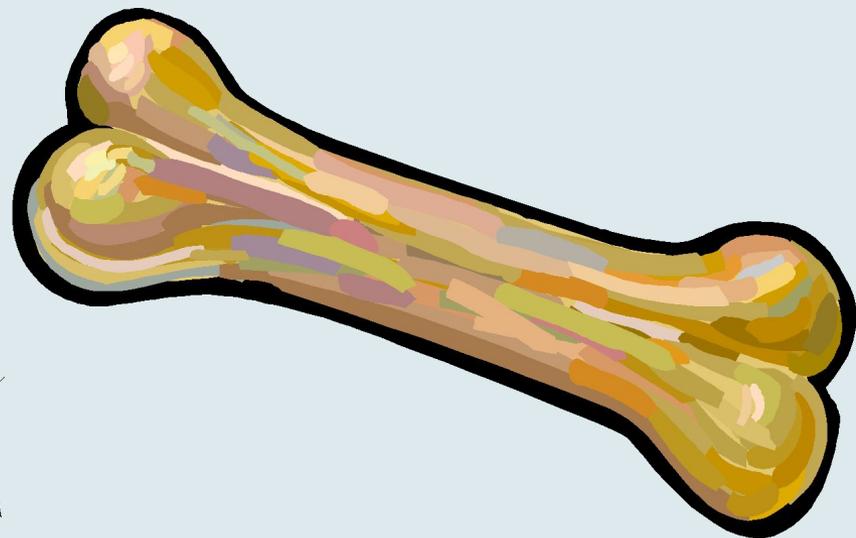


**Отрезок**



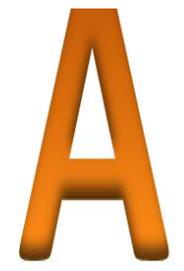
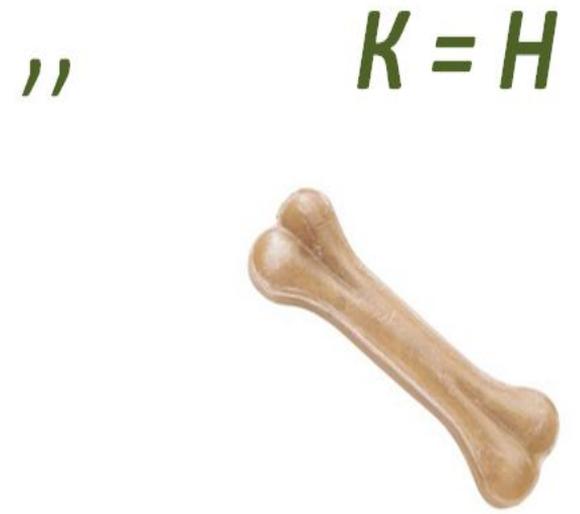
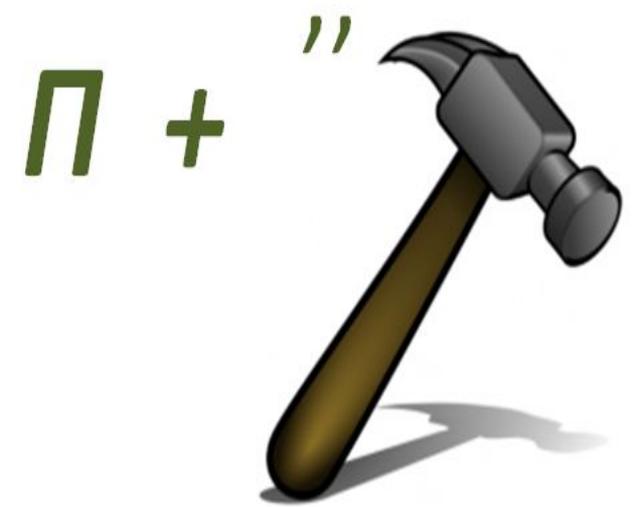
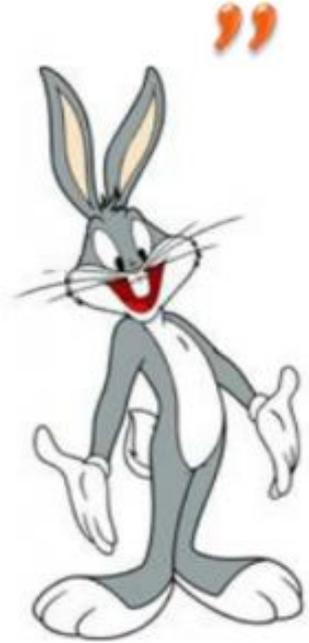
Федеральный  
Государственный  
Образовательный

**СТАНДАРТ**



***Плоскость***

# Ребусы по физике



# Физическая минутка- распределител единицы измерения



Федеральный  
Государственный  
Образовательный

СТАНДАРТ

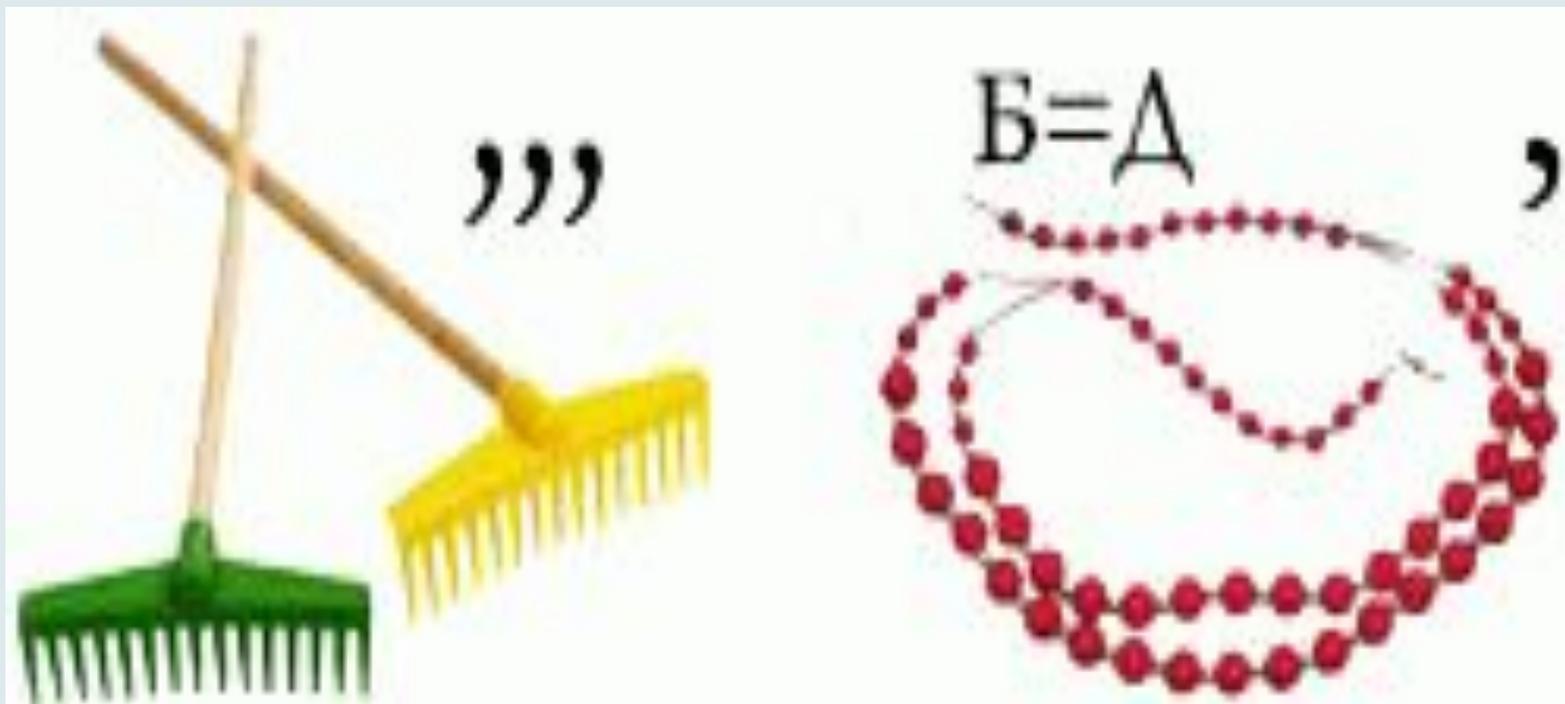
1 Масса	2 Время	3 Скорост ь	4 Ускорен ие	5 Сила Архимед а	6 Вес	7 Давлени е
Па	Н	м/с <sup>2</sup>	кг	Км/ч	с	м/с

# Градус



Федеральный  
Государственный  
Образовательный

## СТАНДАРТ





 **Федеральный  
Государственный  
Образовательный**

**СТАНДАРТ**

Слово, которое нужно угадать, есть физическое понятие. По заданию оно является или частью какого либо слова или его дополнением. Другими словами дается слово, к нему прибавляется или вычитается одна буква, а в результате получается загаданное понятие.

1. Алиса – А =

2. Топка + И =

3. Динар + А =

4. Ряд + О =

5. Алмаз + П =

1. Сила

2. Оптика

3. Радиан

4. Ядро

5. Плазма

В	Р	Л	Е	Н	И	Е	И	Н	О	С
М	Е	В	Ь	Л	У	П	М	Т	Р	Т
Я	Д	А	С	М	А	С	Л	О	А	Ь
Т	Ь	М	Е	Т	А	С	П	О	Б	С
Е	Т	П	С	Е	В	Р	О	Т	А	И
П	С	Е	Р	А	С	О	К	С	У	Л
Л	О	Р	У	Т	Т	Е	И	К	С	А
О	К	А	С	О	Ь	М	Н	О	У	П
Е	М	Ь	Т	Н	Щ	О	Е	Р	Т	Ь

В лабиринте зашифровано 12 названий известных вам физических величин. Читать можно в любом направлении, кроме диагоналей.

Ответы: время, теплоемкость, давление, мощность, сила, плотность, работа, температура, масса, путь, скорость, вес.



## ФИЗИЧЕСКИЕ ЗАГАДКИ

- Все поведает, хоть и без языка, когда будет ясно, а когда – облака.
- *(Барометр)*
- Клубится, а не дым, ложится, а не снег.
- *(Туман)*
- Им силу тока изменяют, если что-то в нем сдвигают.
- *(Реостат)*
- Книги читают, а грамоты не знают.
- *(Очки)*
- Был один Антошка, посмотрел в окошко – там второй Антошка! Что это за окошко? Куда смотрел Антошка?
- *(Зеркало)*
- Видно нет у нее ума: ест она себя сама.
- *(Свеча)*
- Чист и ясен, как алмаз, дорог не бывает, он от матери рожден, сам ее рождает.
- *(Лед)*

# Результат игровых технологий:

1. Эффективное средство воспитания познавательных интересов и активизации деятельности учащихся
2. Тренировка памяти, помогающая учащимся выработать речевые умения и навыки
3. Стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету
4. Способствует преодолению пассивности учеников
5. Способствует усилению работоспособности учащихся



 **Федеральный  
Государственный  
Образовательный**

**СТАНДАРТ**

***Посредственный учитель  
излагает,  
Хороший учитель объясняет,  
Выдающийся учитель  
показывает,  
Великий учитель  
вдохновляет***

Уильям Уорд

**СПАСИБО ЗА  
ВНИМАНИЕ**

## Список литературы:

1. Интернет ресурсы: <http://pedsovet.su/publ/115-1-0-4333>

2.

[https://yandex.ru/images/search?text=%D1%80%D0%B5%D0%B1%D1%83%D1%81%D1%8B%20%D0%BF%D0%BE%20%D1%84%D0%B8%D0%B7%D0%B8%D0%BA%D0%B5%207%20%D0%BA%D0%BB%D0%B0%D1%81%D1%81%20%D1%81%20%D0%BE%D1%82%D0%B2%D0%B5%D1%82%D0%B0%D0%BC%D0%B8&img\\_url=https%3A%2F%2Fcdn2.arhivurokov.ru%2Fmultiurok%2Fhtml%2F2017%2F11%2F26%2Fs\\_5a1b0b1f317a8%2F756264\\_5.png&pos=11&rpt=simage&lr=102555](https://yandex.ru/images/search?text=%D1%80%D0%B5%D0%B1%D1%83%D1%81%D1%8B%20%D0%BF%D0%BE%20%D1%84%D0%B8%D0%B7%D0%B8%D0%BA%D0%B5%207%20%D0%BA%D0%BB%D0%B0%D1%81%D1%81%20%D1%81%20%D0%BE%D1%82%D0%B2%D0%B5%D1%82%D0%B0%D0%BC%D0%B8&img_url=https%3A%2F%2Fcdn2.arhivurokov.ru%2Fmultiurok%2Fhtml%2F2017%2F11%2F26%2Fs_5a1b0b1f317a8%2F756264_5.png&pos=11&rpt=simage&lr=102555)

3.

<http://xn--i1abbnckbmcl9fb.xn--p1ai/%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%8C%D0%B8/595028/>

4.

[http://www.pomochnik-vsem.ru/load/ehlektronnoe\\_portfolio/zhilina\\_natalja\\_evgenevna/proekt\\_ispolzovanie\\_igrovoj\\_tekhnologii\\_v\\_nachalnoj\\_shkole/300-1-0-3231](http://www.pomochnik-vsem.ru/load/ehlektronnoe_portfolio/zhilina_natalja_evgenevna/proekt_ispolzovanie_igrovoj_tekhnologii_v_nachalnoj_shkole/300-1-0-3231)

5. <https://studfiles.net/preview/5825840/page:3/>