

Игровая технология



Учебная игра продолжает оставаться одним из наиболее широко используемых в практике преподавания средств обучения. Игра для обучающегося важна, понятна, злободневна – это часть его жизненного опыта.

Обучение в игре происходит незаметно для обучаемого, то есть всё его внимание направлено на игру, а не на усвоение знаний, как это бывает при обучении на других уроках. В игре знания усваиваются через практику, обучающиеся не просто заучивают материал, а рассматривают его с различных сторон, раскладывая его на многообразные ряды.



ВАЖНЫЕ ВОПРОСЫ

Мы все любим играть « Что наша жизнь игра» , а дети очень азартные игроки и всегда с удовольствием включаются в этот процесс . Благодаря игровым приемам удается решить многие **важные вопросы** :

1. Заинтересовать учащихся
2. Повысит их самооценку
3. Позволить им самовыразиться



- Игра должна быть увлекательной
- Игра должна вызывать у учащегося только положительные эмоции
- Игра должна основываться на свободном творчестве и самостоятельной подготовке учащегося
- Развивать умения , навыки и знания
- Игровой материал должен быть построен логически и постоянно усложняться по мере усвоения
- В игре обязателен элемент соревнования между командами или отдельными участниками
- Учитель – активный участник игры



Типы уроков



Виды уроков

УРОК – ПУТЕШЕСТВИЕ

УРОК - ФАНТАЗИЯ

ИГРОВЫЕ ТРЕНИНГИ И УПРАЖНЕНИЯ

УРОК – ЭСТАФЕТА , ФИЗИЧЕСКАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

УРОК , ИГРЫ В ФИЗИЧЕСКОЕ ЛОТО , ДОМИНО , КРЕСТИКИ – НОЛИКИ



Примеры дидактических игр

« крестики – нолики »

Цель – контроль и учет знаний

Дидактический материал:

Табло с цифрами

Жетоны с символами



1	2	3
4	5	6
7	8	9

Вопросы учитель готовит заранее

Правила игры.

- К доске приглашаются две команды по 3 человека (одна команда «крестики», другая — «нолики»).
- Первая команда называет любое число.
- Учитель зачитывает вопрос соответствующий этому числу.
- Команда даёт ответ.
- При правильном ответе, число закрывается символом, соответствующим команде.
- При неправильном ответе — отвечает вторая команда.
- Вторая команда называет число (далее идет повторение пунктов 3, 4, 5, 6).

Например:

Тема: «Давление».

- Давление.
- Какая существует зависимость между давлением и площадью поверхности?
- Как зависит давление от высоты столба жидкости?
- Чему равен один Паскаль?
- В чем измеряется сила?
- Закон Паскаля?
- Что такое вес?
- Докажите на опыте, что с изменением веса при постоянной площади поверхности, давление изменится.
- Как зависит давление от плотности жидкости?

Оценивание:

Побеждает та команда, которая закроет большую часть поля своими символами.

«5» — за 5 правильных ответов. «4» — за 4 правильных ответа. «3» — за 3 правильных ответа.



Физическое лото

Цель проведения – текущий контроль и учет знания физических величин, их единиц измерения и формул их расчета.

Дидактический материал:

1. Карточки с обозначениями физических величин
2. их единицами измерения, формулами расчета.
3. Жетоны с указанными символами.

Правила игры:

1. называю физическую величину и жетон с соответствующим ей символом, например: масса m - «•», плотность ρ - «O», объем V - «X».
2. учащиеся закрывают названную величину.

Например: карточка для ученика

X	●	O	X	P	H	S	Па
O	●	●	O	м ²	F/S	F	H/ м ²
M	v	c	S/t	H·M	F	кг	F · l
s	t	M/c	v·t	m	M	F_1/F_2 $=l_2/l_1$	H

« ДОМИНО »

Цель: контроль и учет знаний.

Дидактический материал: домино, изготовленное к данной теме.

Правила игры.

- Двум участникам дается по набору бумажного домино
- Ходы делаются по очереди, подбирая соответствующие физической величине, единицу измерения и наоборот.
- Побеждает тот, кто больше использовал бумажного домино.

Например:



Оценивание:

«5»- использованы все карточки правильно

«4» -одна и две ошибки

«3»- более двух ошибок.



**И как говорил великий А.Франс: «Чтобы
переварить знания, надо поглощать их с
аппетитом»**

