Урок игра на тему «Законы Ньютона»

Урок проводится как обобщающий после изучения основных законов динамики – законов Ньютона.

**Целы:** В интересной игровой форме обобщить, закрепить знания, полученные по теме, научить видеть проявление изученных закономерностей в окружающей жизни, совершенствовать навыки решения качественных и расчетных задач, расширить кругозор учащихся, развить коммуникативные способности.

**Эпиграфы:** Сделал, что мог, пусть другие сделают лучше. Исаак Ньютон (1643-1727гг.)

**Подготовка к уроку:**

1. Ребята делятся на команды (можно по рядам), равные по силам.
2. Выбирается капитан команды.
3. Команда получает задания – подготовить рекламный ролик ,1 ,2 и 3 законов Ньютона.
4. Команда изучает литературу по истории жизни и деятельности Ньютона, проносит книги на урок.

**Ход урока**

1. **Вступительные слово учителя.**

Учитель зачитывает и поясняет слова эпиграфа, отмечает, что, по мнению Ньютона, свои законы он открыл играючи, просто более внимательно отнесясь к окружающему миру, полному неизведанного. Поэтому и урок, посвященный законам Ньютона, проводится в виде игры, которая позволит проявиться всем способностям учащихся, расширит их кругозор, научит видеть изученные на уроках закономерности в природе, поможет объяснить многие механические явления.

1. **Конкурсы и игра.**
2. **Конкурс «Доверяй, но проверяй!»**

Капитаны выбирают по два лучших экспериментатора команды, которые получают экспериментальные задания и приступают к их выполнению. Через несколько минут они будут должны представить классу сам опыт, анализ его результатов. Лучший доклад приносит победу команде, а докладчику – балл в личную копилку.

1. **Конкурс «Колесо истории»**

В нем участвуют все учащиеся класса. Учитель задает вопросы, касающиеся истории жизни и деятельности Ньютона. Верный ответ приносит балл в копилку команды и в личную копилку отвечавшего.

1. **Конкурс «Цепочка»**

Каждой команде предлагается структурно – логическая схема с пробелами. Схемы выполнены на отдельных листах. Каждую строчку заполняет следующая парта. Быстро и правильно выполненная работа проносит победу команде, а каждому верно ответившему участнику, баллы в личный зачет. Учет баллов, заработанных учащимися, ведет капитан команды.

1. **Конкурс «Кто кого!»**

В этом конкурсе участвуют все учащиеся класса, работая в своих рабочих тетрадях. Командам предлагаются для решения однотипные задачи. Первый выполнивший задание поднимает руку и вслух называет ответ.. Если ответ верен, он быстро фиксирует решение на доске. Победителю присуждается балл, который идет в личный и командный зачеты.

1. **Конкурс «Реклама».**

Последний конкурс творческий. Домашнее задание. Команды представляют подготовленные дома номера, в которых рекламируют законы Ньютона.

1. **Игра «Интересные вопросы»**

Команды задают друг другу интересные вопросы, подготовленные заранее. Дается время на обсуждение (1-2 минуты) За правильный ответ команде дается 1 балл, баллы в личном зачете присуждает капитан команды.

Урок проходит в очень интересном общении, зачитывается письмо ученому с благодарностью за его открытие. Ежегодно меняю конкурсы, команда победителей получают сладкий приз «торт».