**Организация игровой деятельности учащихся регионального ресурсного центра МОУ СОШ № 21 в курсе изучения физики.**

Л. Г. Маканова, учитель физики

МОУ СОШ № 21 с углубленным изучением отдельных предметов,

г. Волгограда

Современному человеку необходимо быть креативным, эффективным, конкурентоспособным профессионалом, коммуникабельным, ответственным гражданином, способным решать проблемы как личные, так и коллектива. Ему должны быть присущи потребность к познанию нового, умение находить и отбирать нужную информацию.

Нынешнему школьнику недоста­точно лишь поглощение «готовой» учебной информации, выполнение стро­го регламентированных заданий учи­теля (действий по указанию). Нужен самостоятельный поиск средств и спо­собов решения задач, связанных с ре­альными ситуациями в жизни, в буду­щей профессиональной деятельности, нужно активное познание реальной действительности, осуществление деятельностного подхода в обучении.

В Федеральном законе Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. «Об образовании в Российской Федерации» главной задачей ставиться подготовка компетентных людей, которые были бы способны применить свои знания в изменяющихся условиях, и чья компетентность заключалась бы в умении включиться в постоянное самообучение на протяжении всей своей жизни.

Все эти качества можно успешно формировать в школе, используя компетентностный подход в обучении любому предмету, что является одним из личностных и социальных смыслов образования.В рамках модернизации образования кабинет физики был переоснащен новыми ТСО и ИКТ, в том числе и лабораторным оборудованием. Всвязи с этим появилась потребность в использовании инновационных педагогических технологий.

Опыт работы показал, что наиболее успешным является применение игровых технологий на уроках физики. Как считает Л.С. Выготский, игра – пространство "внутренней социализации" ребенка, средство усвоения социальных установок, именно это позволило через игру развивать компетентности обучающихся на всех этапах изучения курса физики.

Компетенция проявляется в новой деятельности, при переносе знаний в новую ситуацию, в нестандартной ситуации. Реализовать это в условиях образовательного процесса возможно при применении игровых технологий.

По определению Г.К. Селевко, игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

При сравнении функций игровой деятельности и компетентностей, соответствующих стандарту, ориентированному на становление личностных характеристик выпускника («портрет выпускника школы») прослеживается их полное совпадение.

Они открывают ряд возможностей: максимально при­ближают обучение к реальным жизнен­ным и производственным условиям; обеспечивают широкую самостоятель­ность учащихся, обстановку соревно­вания на уроке, способствует развитию инициативы учеников, развивают ком­муникативные навыки, искореняет та­кие негативные явления, присущие традиционному обучению, как списы­вание, обман и др.

Деловые игры в учебном процессе могут быть организованы в виде раз­работки и защиты учащимися проек­тов на физико-технические темы, груп­пового решения задач с производст­венным содержанием, выступления учащихся в роли учителей, коллектив­ного решения какой-либо научно-прак­тической проблемы методом беседы за «круглым столом», бригадного вы­полнения лабораторной работы и т. д.

Рассмотрим для примера методику проведения деловой игры при выпол­нении фронтальной лабораторной ра­боты «Сборка электрических цепей» в 8 классе.

Замысел урока: на занятии в игровой форме моделируется деятель­ность нескольких конструкторских бригад, выполняющих задания по раз­работке электрических цепей, причем таких, которые могут быть использо­ваны в быту, технике, на производстве.

Задачи урока: научить учащих­ся самостоятельно планировать, орга­низовывать и выполнять работу по со­зданию схем электрических цепей и их сборке; внести вклад в развитие умений творчески мыслить и трудить­ся; сформировать положительное от­ношение к учебному сотрудничеству; развить коллективную взаимопомощь.

План урока

1.Объяснение порядка проведения игры.

1. Осуществление игры:

а) работа бригад по выполнению полученных заданий;

б) создание группы приемки;

в) защита собственных конструкций;

г) объявление результатов работы бригад;

д) выступление бригады-победительницы в соревновании.

1. Подведение итогов игры.

Методические рекомендации.

Для проведения игры класс разби­вают на группы (бригады) по 4 чело­века, которые рассаживаются за раз­ные столы. Желательно, чтобы состав бригад был неоднородным, т. е. что­бы в них входили ученики с разными способностями. Между бригадами проводится соревнование. Педагог поясняет ход работы (ее этапы записаны на доске).

Распределение обязанностей в бригаде (бригадир, конструктор-мон­тажник, технический секретарь, контролер-эксперт). Вручение соответ­ствующих значков, которые прикалываются к костюмам.

Работа в бригадах начинается по общей команде. Через 10—12 мин после ее начала создается группа приемки, в которую каждая бригада направ­ляет по одному человеку. Группа вы­бирает председателя и его заместите­ля. После краткого инструктажа глав­ного конструктора (учителя) группа по очереди подходит к каждой брига­де, предлагает показать и пояснить собранную цепь.

Учитель подводит итоги игры, отме­чает учащихся, проявивших выдумку, творчество, инициативу, организатор­ские способности; подчеркивает преи­мущества коллективного труда; ана­лизирует причины неудач в работе.

Аналогичным образом могут быть проведены другие лабораторные рабо­ты. Для этого требуется учесть их спе­цифику и видоизменить задания брига­дам. Например, при измерении уско­рения свободного падения или коэф­фициента поверхностного натяжения можно предложить бригадам самим выбрать метод измерения этих вели­чин, поставив на столы разные ком­плекты оборудования; можно выда­вать необходимые приборы по требо­ванию бригад. Однако такие формы работы требуют специальной предва­рительной подготовки учащихся.

Заметим, что уже после проведения первых игр описанного типа отмеча­ется повышенный интерес учащихся к физике. Занятия в условиях модели­рования реальной трудовой деятель­ности заметно активизируют процесс учебного познания.

Список используемой литературы:

1.  Выготский Л. С. Игра и её роль в психологии развития ребёнка // Вопросы психологии, 1989.

2. Селевко Г.К. Педагогические технологии на основе информационно-коммуникационных средств. М. НИИ школьных технологий 2005 г.