**Використання ігрових форм**

**на уроках фізики**

Немає учителя, який, ідучи на урок ,щоразу не задумувався б на тим, як побудувати свою роботу так ,щоб традиційний навчальний матеріал не пройшов повз свідомість учнів, а залишив в кожному із них ще одну часточку знань із тієї бездонної скарбниці, яку приберегла для нас Природа. Адже Природа і фізика – слова-близнюки, слова-брати. Не випадково ж слово «фізика» в перекладі з грецької мови означає «природа». Особливо сьогодні, в час бурхливого розвитку науки і техніки, як ніколи, молодому поколінню потрібні міцні і ґрунтовні знання про навколишній світ. Дати ці знання, перетворити процес навчання в цікаву і посильну справу для кожного учня і є основним завданням вчителя.

Класична педагогіка стверджує – « Смертельний гріх вчителя – бути нудним». Коли дитина навчається з-під палиці, вона завдає багато клопоту вчителеві, коли ж діти навчаються з охотою, то справа йде зовсім по-іншому.

Активізація пізнавальної діяльності учня без розвитку його пізнавального інтересу не тільки важка, але й практично неможлива. Ефективним засобом активізації пізнавальної діяльності учнів на уроках фізики є дидактичні та рольові ігри, або ж завдання ігрового характеру. Гра притаманна самій природі дитини. У процесі гри чудовий світ дитинства поєднується з прекрасним світом науки, в який вступають учні. Граючись, учень «занурюється» в ситуації, які відображають епізоди реального життя. В іграх різні знання і відомості учень отримує вільно. Тому часто те, що на уроці здається складним, під час гри легко засвоюється. « Гра, - писав видатний педагог В.О Сухомлинський,- це шлях дитини до пізнання світу, в якому вона живе, це іскра, яка запалює вогник допитливості і цікавості».

Реалізація ігрових прийомів і ситуацій на уроці вчителя приходить по таких напрямках:

* Дидактична мета ставиться перед учнями в формі ігрової задачі;
* Діяльність учнів підпорядковується правилами гри;
* Навчальний матеріал використовується в якості засобів гри;
* Успішність виконання дидактичного завдання зв’язується з ігровим результатом.

Основними структурними компонентами дидактичної гри є ігровий задум, правила, ігрові дії, пізнавальний зміст, обладнання, результат гри.

Ігровий задум виражається, як правило, в назві гри. Він закладений в дидактичній задачі,яку потрібно розв’язати.

Кожна гра має правила, які визначають порядок дій і поведінки учнів в процесі гри, сприяють на уроці створенню робочої атмосфери. Тому правила гри вчитель розробляє з врахуванням мети уроку і індивідуальних можливостей учнів. Цим створює умови для прояву самостійності, наполегливості, розумової активності. Крім цього, правила гри виховують вміння керувати своєю поведінкою, підпорядковуватися вимогам колективу.

Основною гри є пізнавальний зміст. Пізнавальний зміст заклечається в засвоєнні тих знань і вмінь, які застосовуються при розв’язуванні учбової проблеми, поставленої грою.

Обладнання гри в значній мірі включає обладнання уроку. Це використання технічних засобів навчання, таблиць, роздатковогоматеріалу та ін.…

Результат – це фінал гри. Він виявляється у формі розв’язку поставленої проблеми ,задачі і дає учням моральне і розумове задоволення. Для вчителя результат гри є показником рівня навчальних досягнень учнів або в засвоєнні, або у їх застосуванні.

При організації гри вчитель продумує:

* Ціль гри.
* Які вміння і навики в області даного предмета засвоять учні в процесі гри;
* Якому моменту гри слід надати особливої уваги;
* Кількість гравців;
* Які дидактичні матеріали знадобляться для гри;
* Яким чином затратити найменше часу на пояснення правил гри;
* Скільки часу буде затрачено на гру;
* Як охопити всіх учнів для участі у грі;
* Як організувати спостереження за зайнятістю учнів в ході гри;
* Які висновки зробити після гри ,назвати кращі моменти гри, недоліки ,оцінки.

На своїх уроках використовує ігри та ігрові елементи під час перевірки результатів навчання ,опрацювання навичок ,формування вмінь.

З метою урізноманітнення індивідуального опитування та одночасного навчання школярів застосувати отримані знання вчитель приводить різноманітні ігрові моменти. Наприклад ,при вивченні розділу «Починаємо вивчати фізику» у 7-ому класі вчитель використовує гру «Яблуня Ньютона» (Додаток 1)

Правила: кожен учень «зриває» яблуко і відповідає на питання, яке воно містить:

1. Як фізики пізнають світ?
2. На що спирається світ?
3. Чим досліди відрізняються від спостережень?
4. Що ви знаєте про фізичні величини?
5. Що значить виміряти фізичну величину?

**Гра «Як називається закон?»**

Суть цієї гри полягає в тому ,що один учень читає напам’ять якийсь фізичний закон, а другий, повторивши його, називає його назву. Потім другий учень читає закон, а перший називає його.

Наприклад, перший учень говорить: «Тіло, занурене в рідину (або газ) в об’ємі, втрачає в своїй вазі скільки, важить рідина ( або газ) в об’ємі, який витіснило тіло». Другий учень називає його законом Архімеда. Після цього цей же учень пропонує інший закон: «Тиск, що діє на рідину або газ, передається « без зміни в кожну точку рідини або газу. Один із членів гри повторює означення і називає закон. Цю гру вчитель використовує при повторенні основних законів фізики.

Гра «Фізичні терміни»

Ці гру проводять переважно при перевірці якості знань учнями термінів на задану тему та для кращого їх запам’ятовування. Викликавши учня до дошки, вчитель пропонує йому записати ряд літер. Суть гриполягає в тому, щоб із записаних літер за певний час скласти фізичний термін, який вивчився на попередньому уроці. Наприклад, після вивчення теми «Електричний струм розчинах і розплавах електролітів» пропонує такі літери: О,А,Т,К,Д. З цих літер можна скласти слово «катод» , а з літер Д,Н,А,О – «анод».

Я доцільно використовую гру «Коректор», під час якої учні вставляють пропущені літери в термінах, які записані на дошці, і формулюють їх значення. Наприклад: пр.….да, фі….ка, макро….т, м…рія ,речо….а, мега…т, я…ща, м…світ.

Вміло використовує кросворди для зацікавлення учнів, збудження їхньої ініціативи , навичок самостійно розв’язувати досить складні завдання, розвитку їх пізнавальних сил та творчих здібностей, як елемент узагальнення, засвоєння, повторення та закріплення (Додаток 2). В процесі розгадування та складання кросвордів учні не тільки повторюють те, що було засвоєно на уроках, а й навчаються самостійно добувати знання.

Набагато більший ігровий потенціал мають уроки узагальнення знань, закріплення їх або вироблення практичних умінь і навичок. Тому такі уроки я проводю у вигляді уроків: урок КВН, урок-брейн-ринг, урок-презентація, рольові ігри ( суд над Дифузією), урок-подорож. Серед таких уроків вчитель віддає перевагу у проведенні уроків-змагання, вони сприяють поєднанню колективної й індивідуальної форм роботи, урізноманітнює процес навчання, поліпшує психологічний клімат у класі, створює вільну творчу атмосферу й одночасний здоровий дух змагання. Дуже жваво й ефективно проходить в ігровій формі підготовка до контрольної роботи, коли учні мають необхідний запас знань потрібно їх актуалізувати й систематизувати.

Наприклад, на уроці у 7-ому класі « Перші кроки у країну фізики» заздалегідь розпланувала такі конкурси:

1. «Знайди помилку».
2. «Магічний квадрат».
3. «Поле чудес».
4. «Містер Х».
5. «З’єднай пари».
6. «Пазл».
7. «Хто більше».
8. «Яблуня Ньютона».

Клас поділяється на дві групи приблизно однакових за рівнем знань. Вчитель попереджає, що в ході змагання буде враховуватись активність кожного члена команди і всієї команди в цілому. Складаються відомості, у них журі вносить оцінки кожному учневі за відповідь. Перемагає команда, яка набирає більшу кількість балів.

Досвід роботи вчителя показує, що в процесі гри в дітей виробляються навики зосереджування, самостійного мислення, розвивається увага, бажання до засвоєння знань. Захопившись грою, учні, не помічають,що вчаться, пізнають, запам’ятовують нове, орієнтуються в незвичайних ситуаціях, поповнюють запас понять, розвивають фантазію. Навіть пасивні школярі включаються в гру,прикладають всі зусилля, щоб не підвести товаришів, при цьому відчувають свою важливість в процесі навчання.

Ставлення дітей до таких уроків є надзвичайно позитивним: відсутня скутість, закомплексованість, страх помилки чи негативного результату. Діти з радістю та задоволенням працюють над логічними задачами, вправляються в розвитку уваги, пам’яті, творчості, уяви. Цей азарт діти переносять і в сім’ї, залучаючи до інтелектуальної праці батьків. Зовсім іншими очима діти дивляться на вчителя, що разом з ними розв’язує цікаві завдання, дає пізнавальну інформацію, стає для них другом і порадником. Цю атмосферу довір’я і співпраці з уроків фізики діти переносять на інші предмети школи.

На своїх уроках я отримую можливість вивчення індивідуальних і вікових особливостей учнів, що є важливою психологічною базою, зацікавлює учнів, дає можливість для самовираження, самореалізації дитини в класі, розкриттю творчих здібностей і задатків. Спонукає їх до самостійної пошуково-творчої діяльності, спритності, виявлення організаторських здібностей, наполегливості у досягненні мети.

**Висновки**

Відомо, що знання, отримані у стані емоційного збудження, запам’ятовуються швидше й міцніше, ніж знання, до яких людина є байдужою. І це повсякчас потрібно враховувати, добираючи навчальний матеріал. « Навчатися треба весело. Мистецтво навчання – це мистецтво пробуджувати в юних душах допитливість, а потім задовольняти її. Здорова жвава допитливість, а потім задовольняти її. Здорова жвава допитливість буває лише за хорошого настрою…» - так лише А. Франс.

Отже ,однією з важливих умов, за якої виникає і розвивається інтерес до навчання, підвищується активність слухачів, є яскравість та емоційність навчального матеріалу, захоплюючий процес навчання. Це впливає на ставлення учнів до предмета. Саме тому ігрова форма роботи лише розкриває потенціал учнів, а й допомагає створити міцний фундамент знань.

К. Ушинський стверджував: «… Гра не є порожньою забавою, це сенс життя дитини, її творча діяльність, потрібна для її розвитку. У грі дитина живе, і сліди цього життя глибше залишаються в ній, ніж слід справжнього життя».