

Игровая технология как средство реализации личностно-ориентированного подхода по физике

**Кирсанов В.Н.,
учитель физики**

В соответствии с Законом Российской Федерации “Об образовании” содержание образования должно быть ориентировано на обеспечение самоопределения личности, создания условий для её самореализации. Добиться этого в вечерней школе позволяет личностно – ориентированное обучение, достоинствами которого являются: во-первых, внимание к внутреннему миру ученика, развитию личности обучаемого в процессе учения; во-вторых, поиск новых методов, форм и средств обучения.

Становится очевидным, что образование, ориентированное на личность обучаемого, не может не быть и социально ориентированным. На нынешнем этапе выпускник школы должен стать социально и профессионально активной личностью, обладающей высокой компетентностью, мобильностью и профессионализмом. Формирование этих качеств возможно при широком внедрении личностно ориентированного образования. Оно основывается на методологическом принципе, согласно которому ученик должен стать и объектом и субъектом обучения. Это значит надо учитывать, прежде всего, его потребности, мотивы, цели, способности, активность, интеллект и другие индивидуально-психологические особенности.

Личностно-ориентированное обучение — это такое обучение, где во главу угла ставится личность ребенка, ее самобытность, самооценку, субъектный опыт каждого сначала раскрывается, а затем согласовывается с содержанием образования. При реализации такого подхода процессы обучения и учения взаимно согласовываются с учетом механизмов познания, мыслительных и поведенческих особенностей учащихся, а отношения «учитель-ученик» строятся на принципах сотрудничества и свободы выбора.

Важное место в личностно ориентированном обучении отводится технологиям образования, психодиагностике, дискуссиям, лекциям, организационно – деятельностным, ролевым и имитационным играм и др.

Игровая технология является одной из технологий, построенных на личностно – ориентированном обучении. Игра является ведущим видом деятельности для дошкольного возраста. Все следующие за дошкольным возрастными периодами со своими ведущими видами деятельности (младший школьный возраст - учебная деятельность, средний - общественно полезная, старший школьный возраст - учебно-профессиональная деятельность) не вытесняют игру, а продолжают включать ее в процесс. В структуру игры как деятельности органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

Во время уроков с применением игровой технологии активизируются все группы учащихся. Даже самые пассивные, «слабые» учащиеся с большим удовольствием принимают участие в игре. Игра не только развивает творческие способности учащихся, но и позволяет сделать увлекательным каждый урок. На уроках с использованием игры у учащихся вырабатываются такие качества, как внимание, целеустремленность, самостоятельность, вера в собственные силы, умение использовать полученные знания в новой ситуации. Игры можно применять на каждом этапе урока, в каждом классе, но при этом необходимо продумать её целесообразность: так, на этапе усвоения новых знаний, возможно, стоит отдать предпочтение традиционным методам обучения.

Одним из основных принципов в дидактике был и остаётся принцип активности ученика в процессе обучения. Этот принцип подразумевает качество деятельности, которое характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью и соответствием социальным нормам.

Учителю необходимо преобразовывать учебный процесс – из скучного однообразного в радостный, охотно выполняемый. Одним из путей достижения этого является разнообразие педагогических технологий, применяемых в педагогическом процессе. Более всего интересна для учащихся либо поисковая, исследовательская деятельность, либо деятельность, предполагающая свободный выбор задания, так как именно в этом случае учащиеся чаще всего достигают успеха.

Активность учащихся сама по себе возникает нечасто, она является следствием целенаправленных управленческих педагогических воздействий, т.е. применяемой педагогической технологии. В игровой технологии главную идею и основу эффективности результатов составляют средства, активизирующие деятельность учащихся.

Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. В структуру игры как деятельности органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, анализ результатов, в котором личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается её добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

В отличие от игры вообще педагогическая игра обладает чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно – познавательной направленностью.

При проведении уроков физики использование игровой технологии разнообразит учебный процесс, делает его занимательным и интересным.. В ней дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве её средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым

результатом. Дидактические игры позволяют учащимся применять знания, умения и навыки, полученные ими в ходе учебного процесса в практической деятельности; развивать общеучебные и трудовые навыки.

Интересна деловая игра в 10 классе **“Физическое лото” по теме “Газовые законы”** Игра построена по принципу обычного лото, но вместо традиционных “бочонков” с числами используются пронумерованные карточки с заданиями.

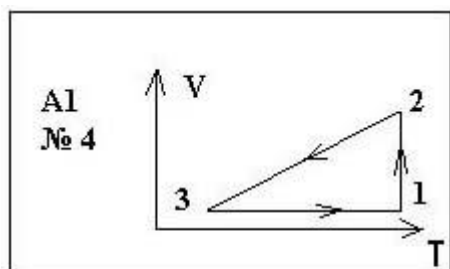


рис 1

Игра может быть рассчитана на индивидуальную, парную или групповую работу учащихся. Каждый играющий получает карту с ответами на 5 заданий, размещённых в квадратах, и контрольный листок аналогичного размера и разметки.

Когда ведущий предъявляет задание, играющий должен найти в одном из квадратов на своей карте ответ и записать номер задания (предъявленной карточки) в аналогичный квадрат контрольного листка. Побеждает тот, кто нашёл большее число правильных ответов, или (как в обычном лото), кто первым заполнил все квадраты контрольного листка.

Таким образом, **схема игры** следующая: *задание* ® *поиск ответов на карте* ® *фиксация найденного ответа в контрольном листке* ® *новое задание*.

Достоинством игры является то, что она может проводиться по трём уровням сложности, что позволяет учитывать уровень подготовки различных групп учащихся. На первом уровне А учащимся в качестве заданий предлагаются карточки, на которых изображены графики изопроцессов в определённых осях координат. Карты ответов маркируются по вариантам от А1 до А20 и содержат название участков графика изопроцесса для

идеального газа и указание осей координат. Все карты ответов различны, и ответ на любые из заданий может встретиться у нескольких учащихся: например ответы на задание А №1 есть на картах А1, А5, А9.

А 2	1-2 изотерма 2-3 изохора 3-1 изобара P (T)	1-2 изохора 2-3 изотерма P (T)
1-2 изотерма 2-3 изобара 3-1 изохора V (T)	1-2 изобара 2-3 изотерма 3-1 изохора V (T)	1-2 изотерма 2-3 изобара 3-1 изохора P (V)

рис 2

А 2 Иванов А. 10 кл		

рис 3

На втором уровне сложности В1 в качестве задания предъявляется карточка с текстовым названием участков (от одного до четырёх) графиков изопроцессов и указанием осей координат. На картах ответов серии В даны графики изопроцессов в осях координат P(V), P(T), V(T). Карты ответов маркированы от В1 до В20.

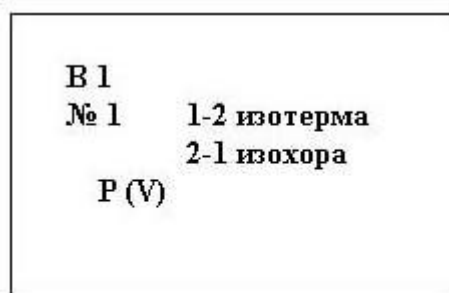


рис. 4

Задания третьего уровня сложности предлагаются на карточках серии С1, содержащих изображение графика в определённых осях координат. Учащийся в процессе игры должен найти на своей карте график данного процесса, перестроенный в других осях координат. Это непростая задача, но элемент соревновательности, присущий любой игре, ускоряет процесс овладения языком графиков, что немаловажно в физике.

Данная игра помогает закрепить у учащихся знания по теме “Газовые законы”; учит перестраивать графики изопроцессов, и что немаловажно, позволяет потратить на закрепление данного материала немного времени.

Данная игра может быть использована при закреплении материала по теме “Газовые законы” в 10 классе; для проведения зачёта по теме; в качестве итогового повторения. Её можно проводить и на уроке и как внеклассное мероприятие

Таким образом, игровая технология как составная часть личностно – ориентированного обучения позволяет разнообразить процесс обучения физике, делает его эффективным.

Литература:

1. Шилько И.В. Игровые технологии как одно из средств личностно-ориентированного подхода. <https://multiurok.ru/irinashilko/files/igrovyie-tiekhnologii-kak-odno-iz-sriedstv-lichnostno-oriientirovannogo-podkhoda.html>
2. Шишкина М.Н. Игровая технология как средство реализации личностно-ориентированного подхода в профильной школе. <http://festival.1september.ru/articles/101548/>