**Игровые технологии на уроках физики**

**Преподаватель физики**

**Центральноазиатского**

**технико-экономического колледжа**

**Савченко Е.В.**

Современное образование сталкивается с проблемой снижения интереса студентов к изучению предметов. Такой школьный предмет, как физика, издавна классифицировался обществом как самый трудный. Задача педагога-вызвать интерес, не пугать детей сложностью предмета, особенно на начальном этапе изучения курса физики.

Физика, как наука о природе, связана со многими областями знания, и процесс творческого поиска занимает центральное место в изучении физических законов. Таким образом, именно в изучении физики студенты должны приобретать навыки творческого самовыражения путем решения творческих задач, формулирование которых носит систематический характер.

Известный французский физик Луи де Бройль утверждал, что все игры (даже самые простые) имеют много общего с работой ученого. Игра привлекает задачу и трудности, которые можно преодолеть, а затем радость открытия и ощущение преодоления препятствий. Вот почему все люди, независимо от возраста, привлекаются к игре.

Практика моей преподавательской работы показывает, что уроки физики, использующие метод игры, значительно повышают интерес учеников к предмету, позволяют им лучше запоминать формулировки, определения, формулы. Он облегчает усвоение учебного материала, включает каждого студента в работу, повышает уровень мотивации во время обучения, улучшает обратную связь со студентом. При сравнении корпоративной игры и традиционной лабораторной работы (10 – й класс) были отмечены следующие результаты: уровень усвоения знаний в первом случае – 64%, а во втором-50%. В лекционной презентации материала не более 50% информации усваивается в бизнес-игре-до 80%.

Следует помнить, что игры-это не самоцель, а средство активизации жизненной позиции, работы над формулами, жизненными ситуациями, письмом и устной речью. Некоторые игры, которые могут быть использованы на начальном этапе обучения:

Игры-соревнования, связанные с определением победителя. Могут быть индивидуальные и коллективные победители. Это эстафетные гонки," Поле чудес", игры на знание формул, единиц измерения, имен ученых, определений, законов и т.

Игры-упражнения. Они направлены на улучшение познавательных способностей учащихся, понимание и закрепление учебного материала, применение его в новых ситуациях и обычно занимают 10-15 минут. Это различные chainwords, шарады, головоломки, викторины, кроссворды.

Актуальность игровых технологий заключается в том, что ученик по своей природе любит играть. Игра активизирует психические процессы участников игровой деятельности: внимание, запоминание, интерес, восприятие и мышление. Факторы, сопровождающие игру - интерес, чувство удовольствия, радость. Все это вместе взятое, несомненно, облегчает обучение. Студенты увлекаются, не замечают, что учатся: учатся, запоминают новые вещи, ориентируются в необычных ситуациях, пополняют запас идей, понятий, развивают воображение. Игра-мощный стимул к обучению, это разнообразная и сильная мотивация к обучению. В игре гораздо больше мотивов, чем в обычной образовательной деятельности.

Некоторые подростки участвуют в играх, чтобы реализовать свой потенциал и способности, которые не находят выхода в других видах образовательной деятельности. Другие - чтобы получить высокую оценку, третьи-чтобы показать себя перед командой, четвертые решают свои коммуникативные проблемы и т.д.

Особенно трудно мотивировать ребят в дистанционном обучении. Конечно, для многих детей важно, когда есть личный контакт и есть возможность выслушать объяснения учителя "вживую". Поэтому, когда рядом нет преподавателя, который мог бы эмоционально окрасить знания, это существенный недостаток для учебного процесса. Онлайн-обучение имеет совершенно иную динамику, чем традиционное обучение: учитель начинает читать лекцию с экрана и не видит аудиторию, длинные блоки чтения, монотонный формат и контекст. Если материал не слишком занимателен, аудитория быстро теряет интерес, а затем ее внимание захватывает почта, социальные сети и т. Преподаватель этого не видит и продолжает уверенно преподносить материал. Чтобы этого избежать, лучше использовать метод смены контекста и формата в своих онлайн-занятиях: что-то постоянно меняется на экране-каждые пять-семь минут, иначе внимание аудитории рассеивается, кроме того, я использую игровые моменты, прошу ребят отвечать на вопросы, запускаю видеоклипы.

Эта технология привлекает меня своим нетрадиционным характером, открывает мне большие практические возможности, способствует развитию творчества, преодолевает пассивность студентов и улучшает качество знаний по предмету.

Библиографический список:

1. Ланина И. Я. 100 игр по физике. – М.: Просвещение, 1995. -224 с.ISBN 5-09-004938-6 Тираж 30000. Переплёт твердый.

2. Осипова Л. Г. Педагогические технологии на уроках физики [Текст] // Актуальные вопросы современной педагогики: материалы VII междунар. науч. конф. (г. Самара, август 2015 г.). — Самара: ООО "Издательство АСГАРД", 2015. — С. 96-98.

3. Усова А.В., Бобров А.А. Формирование учебных умений и навыков учащихся на уроках физики. - М.: Просвещение, 1988-122 С