

Коробова І. В. Дидактична гра як засіб активізації учнів у процесі навчання фізики [Текст] / О. А. Язан, І. В. Коробова // Пошук молодих. Вип. 14: 36. матер. Всеукр. студ. наук.-практ. конф. [«Технології компетентісно-орієнтованого навчання природничо-математичних дисциплін»], (Херсон, 23-24 квітня 2015 р.) / Укладач: В. Д. Шарко. – Херсон : ХДУ, 2015. – С. 76-77. (1 стор.)

ДИДАКТИЧНА ГРА ЯК ЗАСІБ АКТИВІЗАЦІЇ УЧНІВ У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ ФІЗИКИ

Язан О.А., Коробова І.В.

Херсонський державний університет

Фізика є однією з базових дисциплін в системі загальної середньої освіти, але, на жаль, за рівнем зацікавленості учнів вона посідає одне з останніх місць серед шкільних предметів. У той же час, значимість фізичної освіти для людини є безперечною. Саме застосуванням ігрових технологій у процесі навчання фізики можливо активізувати учнів, зацікавити складним предметом.

Мета статті – виявити структуру і методичні особливості організації дидактичної гри (ДГ), дослідити стан застосування ДГ у процесі навчання фізики та запропонувати систему ДГ для застосування їх на уроках фізики.

До проблеми гри виявляли інтерес у різні часи К.Д. Ушинський, Н.К. Крупська, А.С. Макаренко, Г.К. Селевко, І.Я. Ланіна, В.С. Данюшенков, О.В. Коршунова та інші науковці. Вони визначали основну її функцію як можливість *зацікавити* учня до навчання, *зробити само навчання радісним, приємним і успішним*. В умовах реалізації у шкільній освіті діяльнісного та особистісно орієнтованого підходів дидактичні ігри набувають особливого значення, виникає необхідність їх системного застосування. Саме тому у дипломному дослідженні ми звернулися до даної проблеми.

Аналіз літературних джерел дозволив з'ясувати наступне. За визначенням І.Я. Ланіної, **гра** – це *вид діяльності* в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення і засвоєння суспільного досвіду, в якому складається й удосконалюється самоуправління поведінкою [2]. До **структури гри** як діяльності входять такі компоненти: *цілепокладання, планування, реалізація мети, аналіз результатів*, у яких особистість повністю реалізує себе як суб'єкт. Мотивація ігрової діяльності забезпечується її *добровільністю, можливостями вибору і елементами змагальності, задоволення потреби в самоствердженні, самореалізації* [4].

На відміну від ігор взагалі **дидактична гра** має суттєву ознаку – чітко поставлену *мету* навчання і відповідний *педагогічний результат*, які можуть бути обґрунтовані, виділені в явному вигляді й характеризуються пізнавальною спрямованістю. За характером педагогічного процесу дослідники виділяють наступні групи ігор: 1) навчальні, тренувальні, контролюючі та узагальнюючі; 2) пізнавальні, виховні, розвиваючі; 3) репродуктивні, продуктивні, творчі; 4) комунікативні, діагностичні, психотехнічні та ін. [3]. Проведене нами теоретичне дослідження дало можливість виділити **методичні особливості організації дидактичної гри**, а саме:

- дидактична мета ставиться перед дітьми у формі *ігрової задачі*;
- навчальна діяльність підпорядковується *правилам гри*;
- навчальний матеріал використовується в якості її *засобу*;
- до навчальної діяльності вводиться *елемент змагання*, який *переводить дидактичну задачу в ігрову*;
- успішне виконання дидактичного завдання пов'язується з *ігровим результатом*.

З метою дослідження стану застосування ДГ вчителями фізики ми провели анкетування учнів Золотобалківської ЗОШ І-ІІІ ступенів. В анкетуванні взяли участь 27 учнів 8-9 класів. У процесі опитування були виявлені наступні дані: 70,4% опитуваних зазначили, що уроки з елементами гри проходять не *епізодично*, але *доволі часто*; 22, 2% опитуваних вважають, що грають на уроці *рідко*; 55,5% опитуваних на запитання *«Яка користь від гри на уроці»* відповіли, що користь велика і лише 14,8% учнів вважають, що від гри немає ніякої користі. 11,1% висловили власну думку стосовно цього запитання. Так, вони відмітили, що ігри *заохочують дітей до навчання та розвивають інтерес* до фізики. Отже, учні позитивно ставляться до ДГ, незважаючи на труднощі її проведення, і не вважають гру порожньою витратою часу. Але, на жаль, наші спостереження за навчальним процесом у школах свідчать про те, що ДГ вчителі застосовують *не системно*. Це спонукало нас до розробки системи ДГ з фізики.

У межах дипломного дослідження нами була підібрана *система дидактичних ігор* за темою «Рух і взаємодія тіл» в основній школі, а також розроблені методичні рекомендації до їх проведення. З метою апробації методичних розробок під час педагогічної практики нами був проведений урок з елементами гри з теми «Рух і взаємодія тіл». Головна його мета – *зацікавити, захопити учнів*. При цьому застосовувались такі

елементи гри, як: *тематична вікторина «Рух тіл»*; *складання та розв'язування кросворду «Взаємодія тіл»*; наприкінці уроку відбулася *гра-конференція*. Наші спостереження під час гри показали, що майже кожен учень відчуває себе головним у грі, без впливу дорослого; учні під час взаємодії один з одним відчувають взаєморозуміння, узгоджують дії і наміри з іншими гравцями; дотримуючись правил, вчаться стримувати свої бажання заради спільних дій.

Висновок. Впровадження у навчальний процес дидактично правильно підібраних і добре організованих уроків-ігор, естафет, уроків-КВК, уроків-вікторин та інших видів ДГ сприяють розвитку пізнавального інтересу учнів, допомагають виробити необхідні в житті й навчанні корисні навички і якості, стимулюють процеси самоактивізації та самомотивації особистості школяра.

Література:

1. Игровые обобщающе-повторительные уроки по физике: 7-11 кл. [Текст]: кн. для учителя / В. С. Данюшенков, О. В. Коршунова. – М. : Просвещение, 2004. – 176 с.
2. Ланина И. Я. 100 игр по физике / И. Я. Ланина. – М. : Просвещение, 1995. – 224 с.
3. Олійник Р. В. Ігрові технології на уроках фізики / Р. В. Олійник, М. О. Горошенко // Пошуки і знахідки. СЕРІЯ: фізико-математичні науки. Матеріали наукової конференції СДПУ-2010 / Укладач В. Н. Сарієнко. – Слов'янськ, 2010. – С. 178-182.
4. Селевко Г. К. Игровые технологии на уроках физики / Г. К. Селевко // Школьные технологии. – 2006. – № 4. – С. 23-42.