

Барильник-Куракова О. А. Активізація пізнавальної діяльності учнів на уроках фізики засобами ігрових ситуацій/ Н. В. Тимошенко, О. А. Барильник-Куракова //Пошук молодих. Випуск 14: матеріали Всеукраїнської студентської науково-практичної конф. /Технології компетентісно-орієнтованого навчання природничо-математичних дисциплін.– Вип. 14. – Херсон, 2015 – С. 66-68.

УДК :372

АКТИВІЗАЦІЯ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ НА УРОКАХ ФІЗИКИ ЗАСОБАМИ ІГРОВИХ СИТУАЦІЙ

Тимошенко Н. В., Барильник-Куракова О. А.

Херсонський державний університет

Відомо, що на сучасному етапі розвитку освіти досить актуальним є питання активізації пізнавальної діяльності учнів.

Вивчення підходів вчених до розв'язання проблеми активізації пізнавальної діяльності учнів у навчанні фізики засвідчило, що не всі її аспекти достатньо повно досліджені, зокрема це стосується шляхів впровадження ігрових ситуацій у навчальний процес.

У зв'язку з цим, **метою** нашого дослідження є впровадження ігрових ситуацій у навчальний процес з фізики в основній школі та розробка методичних рекомендацій щодо організації такого навчання.

Аналіз психолого-педагогічної літератури засвідчив, що питаннями організації нетрадиційних форм навчання та їх впливу на пізнавальну активність учнів займалися такі науковці, як С. Кульневич, Т. Лакоценіна, Ю. Мальований, Н. Мойсеюк, Л. Опеньок, Н. Островерхова, Т. Сидоренко та ін.

У зазначених дослідженнях звертається увага на те, що пізнавальна діяльність – це специфічний вид діяльності людини, активність суб'єкта, яка найчастіше має результатом не перетворення об'єкту, а його розуміння, відображення його сутності через знання, уявлення [2].

Відомо, що гра, навчання й праця – це три головних види діяльності людини. Гра готує дитину як до навчання, так і до праці. Деякі педагоги вважають, що ігрова діяльність для школярів – це вже пройдений етап. Але, з нашої точки зору, особливо це стосується основної школи, дидактична ігрова діяльність й

треба використовувати на уроках фізики з метою розвитку пізнавальних інтересів учнів та підвищення ефективності навчання.

У процесі дослідження нами було встановлено, що до дидактичних ігор належать настільно-друковані, словесні ігри, загадки, шаради, ребуси, головоломки, ділові ігри тощо. Їх особливість полягає у чітко визначеній дидактичній меті, регламентації ігрової діяльності спеціально визначеними правилами. Водночас створення ігрової ситуації на уроці сприятиме активності і самостійності учнів та наповнить навчання радістю, позитивними інтелектуальними емоціями. Але основна задача вчителя полягає в тому, щоб, враховуючи значення гри, знайти для неї доречне місце під час уроку або позаурочної роботи.

Враховуючи вище зазначене, нами були розроблені завдання для створення ігрових ситуацій під час вивчення розділу «Взаємодія тіл» у 8 класі. Наведемо декілька прикладів таких завдань.

1. Завдання «Спробуй пояснити».

Методичні рекомендації до завдання. Учням на папірцях роздаються назви фізичних величин та пропонується продумати пояснення до кожної з них. Учень, який виконав завдання, виходить до дошки та зачитує його. Останні повинні здогадатися про яку фізичну величину йде мова. Той, хто відгадає, дає відповідь, зокрема зазначаючи, якою буквою позначається величина, одиниці її вимірювання, формулу для обчислення, а також дає означення величини. Кожен учень, який відповідав, отримує заохочення від учителя.

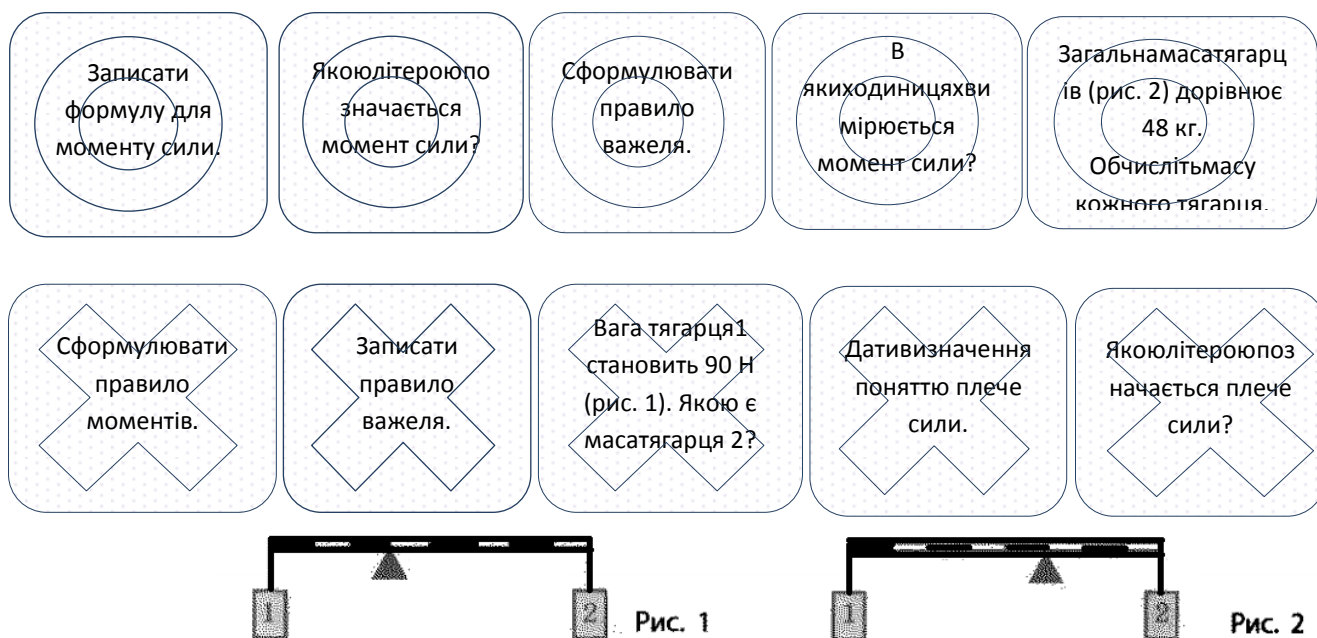
Приклад такого завдання можна запропонувати учням на етапі закріплення знань з теми «Тиск і сила тиску. Одиниці тиску». Про яку фізичну величину йдеться: Ця фізична величина залежить від площі поверхні, якщо площу збільшувати, то він зменшиться і навпаки.

Відповідь: Тиск. Позначається символом p , одиниці тиску Па ($\text{Па} = \frac{\text{Н}}{\text{м}^2}$), формула для обчислення: $p = \frac{F}{S}$. Означення: «Тиск – це фізична величина, яка дорівнює відношенню сили, що діє на тіло перпендикулярно до поверхні, до площі цієї поверхні».

2. Завдання «Хрестики нулики».

Методичні рекомендації до завдання. Грають 2 учні. Малюється або видається сітка як для гри «Хрестики і нулики». На кожній клітинці лежить картка із завданням (картка перевернута завданням вниз). Завдання можуть бути найрізноманітнішими: формули, питання тощо. Той, хто хоче поставити в клітку Х або 0, повинен виконати завдання, передбачене картою. У разі правильної відповіді, гравець ставить в обрану клітинку Х або 0. Учень, який виграв, отримує оцінку 10, той, хто програв – 9.

Наприклад, під час вивчення теми «Момент сили. Умова рівноваги важеля», можна організувати перевірку домашнього завдання у вигляді розглянутої вище гри. Зміст завдань на картках наведено нижче.



Апробація розроблених матеріалів здійснювалася під час педагогічної практики у Херсонській багатопрофільній гімназії №20. Таким чином, проведені нами дослідження дає всі підстави стверджувати, що впровадження ігрових ситуацій у навчальний процес з фізики сприяє активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів, зокрема, розвиває їх інтерес до навчання, дарує радість і захоплення.

Література

1. Артемова Л. В. Вчисяграючись. – К.: Томіріс. – 1990. – С. 21
2. Бегієва Т.В. Обобщенные наглядные ориентиры в управлении познавательной деятельности: автореф. на соиск. Учен. степ. канд.пед. наук /Ростовський н/Дону государственный педагогический институт. – Ростов н/Дону, 1992. – 84 с.;

3. Дидактические игры в школе. / Сергеев А.В., Самойленко П.И. – М.: Знание, 1993. – 230 с.