

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЕ РАБОТЫ УЧАЩИХСЯ

В разделе публикуются исследовательские работы школьников, выполненные в самых разных областях знаний. В журнале представлены исследования участников различных всероссийских конкурсов и конференций.

Игротехнологии в работе современного учителя

Выполнил:

Маадыр Ооржак,

ученик 10-го класса, МБОУ «Восяховская СОШ «ОЦ»,
Ямало-Ненецкий автономный округ

Научный руководитель:

Октябрина Игоревна Берёзкина,

преподаватель ФГБОУ ВО «Омский ГПУ»

Школьный куратор:

Наталья Александровна Чупрова,

учитель физики

Цель данной работы: изучить сущность игротехнологии, проследить применение игр в образовательном процессе и сделать выводы о расширении возможностей их использования.

Решаемые задачи: на основе анализа психолого-педагогической литературы дать определение понятия «игротехнология», обозначить основные виды игр, их характеристики и возможности применения в образовательном процессе; определить потенциал игротехнологии при изучении школьных предметов на примере физики; провести исследование, позволяющее зафиксировать целесообразность и результативность применения игр в образовательном процессе современной школы (интервью учителей, анкетирование школьников и педагогов), составить подборку игр по школьному курсу физики, решающих различные педагогические задачи.

Для решения поставленных задач использованы методы: анализ психолого-педагогической литературы, интервью с педагогом, анкетирование школьников и педагогов, проектирование. Продуктом исследования стал интернет-ресурс с коллекцией игр, которые можно применить на уроках физики для различных учебных целей.

Ключевые слова:

игротехнологии,
игропедагог, школьник,
игры, физика

Игра как одно из древнейших педагогических средств обучения и воспитания переживает в настоящее время период своеобразного расцвета. Возрастание интереса к игре и игротехнологиям в целом вызвано развитием педагогической теории и практики, ориентированной на проблемное обучение, и обусловлено социальными и экономическими потребностями формирования разносторонне активной личности школьников. Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Сегодня для реализации активного участия в уроке каждого ученика, повышения авторитета знаний и индивидуальной ответственности школьников за результаты своего труда, для формирования коммуникативных навыков представляется целесообразным использовать игротехнологии. Игра обладает мощными развивающими характеристиками, влияя на развитие познавательной активности школьника, способствует созданию ситуации успеха на уроке. Игра — это не только удовольствие и радость для ученика, но и получение новых знаний, возможность открытия нового, закрепление навыков, которыми он недавно овладел. В игротехнологии главную идею и основу эффективности результатов составляют средства, активизирующие деятельность учащихся. В ней дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи, а учебный материал используется в качестве её средства. В учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую. Дидактические игры позволяют пробуждать и поддерживать познавательные интересы учащихся, улучшить наглядность учебного материала, сделав его, таким образом, более доступным, а также интенсифицировать самостоятельную работу и вести её в индивидуальном темпе. Это формирует компетенцию анализа и самооценки. Дидактическая игра применима ко всем типам урока и учитель имеет неограниченный выбор при определении темы урока, на котором будет проводиться игра.

Систематическое использование игровой технологии позволяет формировать ключевые универсальные учебные действия: способы организации целеполагания, планирования, анализа, реф-

лексии, самооценки. По отношению к изучаемым объектам ученик овладевает креативными навыками: добытанием знаний непосредственно из окружающей действительности, владением приёмами учебно-познавательных проблем, действий в нестандартных ситуациях. Актуальность определила выбор темы исследования: «Игротехнологии в работе современного учителя».

Гипотеза: Игротехнологии в урочной деятельности способствуют формированию и развитию познавательного интереса школьников к учебным предметам.

Объект исследования: игротехнологии.

Предмет исследования: применение игротехнологий на уроках физики.

Цель исследования: изучить сущность игротехнологии, проследить применение игр в образовательном процессе и сделать выводы о расширении возможностей их использования.

Задачи исследования:

1. На основе анализа психолого-педагогической литературы дать определение понятие «игротехнология», обозначить основные виды игр, их характеристики и возможности применения в образовательном процессе;

2. Определить потенциал игротехнологии при изучении школьных предметов на примере физики;

3. Провести исследование, позволяющее зафиксировать целесообразность и результативность применения игр в образовательном процессе современной школы (интервью учителей, анкетирование школьников и педагогов)

4. Составить подборку игр по школьному курсу физики, решающих различные педагогические задачи.

Методы исследования:

- анализ психолого-педагогической литературы;
- интервью с педагогом;
- анкетирование школьников и педагогов;
- проектирование.

Данная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников и литературы, приложений. Продуктом проекта является сборник игр для уроков физики, обеспечивающий организацию игровой образовательной среды (набор игр, в том числе интерактивных).



Теоретические основы использования игровых технологий

Определение понятия «игротехнология»

Игру как средство передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Древние греки, например, считали, что боги покровительствуют игрокам, и поэтому Ф. Шиллер, утверждал, что античные игры божественны и могут служить идеалом любых последующих видов досуга человека. В Древнем Китае праздничные игры открывал император и сам в них участвовал. В советское время сохранение и развитие традиций игровой культуры народа начиналось с практики летних загородных лагерей, где основным видом деятельности детей была игра. А известный французский учёный Луи де Бройль утверждал, что все игры (даже самые простые) имеют много общих элементов с работой учёного.

Разные словари и энциклопедии объясняют по-своему слово «игра», например, словарь В. И. Даля даёт нам следующее определение игры — это время для забавы; издавать и извлекать музыкальные звуки; представлять что-то, изображать в театре; играть в деньги и на деньги и др.

Словарь С. И. Ожегова объясняет игру как занятие, служащее для развлечения, отдыха, спортивного соревнования. Игра слов — шутка, основанная на одинаковом звучании разных слов, каламбур. Игра судьбы — непредвиденная случайность в жизни. Игра воображения — фантазия, плод воображения, выдумки. Теория игр — математическая дисциплина, изучающая схемы наилучшего выбора решений участниками тех или иных ситуаций.

Оба словаря дают нам представление об игре как некоем действии, смысл которого это отдых, забава. Хотя уже здесь, мы видим, что игра — это логика, стратегия, которые заставляют человека принимать решения и активно думать, а это уже нечто более серьёзное.

В отличие от словарных значений термина «игра», Й. Хейзинга вкладывает в это понятие свободную деятельность, которая появилась раньше, нежели труд, и была формирующим элементом человеческой культуры. И прежде, чем человек начал трудиться, изменять окружающую среду,

он сделал это в собственном воображении, в сфере игры. Данное понятие уже настолько сильно отличается от предыдущих, что заставляет по-новому посмотреть на игру. По мнению Й. Хейзинга, игра пронизывает человеческую жизнь и является её неотъемлемой частью. В своей работе «Homo ludens» Й. Хейзинга под игрой подразумевает имитацию какой-либо деятельности, содержащую правила, причины и мотивы. Именно они раскрывают значение этого понятия.

Итак, игра — это достижение цели, а при достижении цели, мы испытываем более или менее продолжительную радость, то есть игра позволяет получить разрядку и удовлетворить свои потребности. Игра — это способ утвердиться в каком-либо обществе, показать на что «я» способен, то есть игра помогает человеку показать свою индивидуальность. Игра — это способ развития, так как в игре, чаще всего, можно производить эксперименты, идти на риск, придумывать всё новые тактики. Именно в игре человек становится очень серьёзным, потому что его главная цель это победа, а чтобы выиграть, необходимо включить все свои силы и возможности. Таким образом, деятельность может называться игрой, если содержит определённые правила, мотивы, а также определённую цель, при достижении которой появляется более или менее продолжительная радость. Игра это и случайность, и забава, и математическая дисциплина. Такие разные понятия, но характеризующие один вид деятельности — игру. Это определение уже не выглядит по детски, а показывает всю серьёзность этого занятия. Кроме того, общей чертой во всех определениях был принцип состязательности, который является неотъемлемой частью термина «игра».

В мировой педагогике игра рассматривается как любое соревнование или состязание между играющими по, заранее установленным, правилам и направленное на достижение определённой цели (выигрыш, победа, приз). Особенно широко игровые технологии стали использоваться в последние годы. Понятие «игровые педагогические технологии или игротехнологии» включает достаточно обширную группу методов и приёмов организации урочных и внеурочных занятий в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком — чётко

поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом или ожиданиям. В отечественной педагогике и психологии проблему игровой деятельности разрабатывали К. Д. Ушинский, С. Л. Рубинштейн, Д. Б. Эльконин и др. На Западе наибольший вклад в научное понимание и толкование феномена игры внесли Э. Берн, В. Франкл, Э. Финк, З. Фрейд, М. Эйген, А. Эйнштейна. Психологические аспекты игры нашли своё отражение в работах А. Г. Асмолова, П. П. Блонского, Л. С. Выготского и других учёных.

Таким образом, подигровыми технологиями в современной школе понимают — совокупность разнообразных методов, средств и приёмов организации образовательного процесса, позволяющего сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и в будние дни в период изучения учебных предметов.

приёмов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

В педагогической литературе не существует единого подхода к классификации игровых технологий. Классифицируют их по характеру педагогических задач, по характеру деятельности учеников, по организационному характеру и т. д. Для представления методического разнообразия применения игровых технологий в образовательном процессе, их целесообразно различать по наиболее характерным признакам.

Обучающая игра применима ко всем типам урока (изучение нового, урок обобщения и повторения, практическая или лабораторная работа и так далее), а также, на любом этапе урока (мотивация, изложение нового, закрепление). Учитель имеет неограниченный выбор при определении темы урока, на котором будет проводиться игра. При этом игра выполняет

Признак	Вид игр
Характер деятельности	Физические, интеллектуальные, социальные, психологические
Характер педагогического процесса	Дидактические, познавательные, воспитательные, развивающие, творческие (репродуктивные, продуктивные), диагностические, про- фориентационные, психотерапевтические
Характер игровых действий	Сюжетные, ролевые, деловые, драматизации, имитационные, спор- тивные, военно-прикладные, туристические
Характер среды	Аудиторные, уличные, не местности, компьютерные, телевизионные
Количество участников	Массовые, групповые, индивидуальные

А педагогическая игра — это форма организации обучения, воспитания и развития личности, которая осуществляется педагогом по разработанному сценарию и правилам на основе целенаправленной организованной деятельности учащихся и изначально мотивирована на успех, максимально опирается на самоорганизацию обучаемых, воссоздаёт или моделирует опыт человеческой деятельности и общения. Ориентируясь на сведения из Энциклопедии образовательных технологий можно заключить, что педагогическая игра — это метод обучения с чётко поставленной целью обучения и соответствующими ему педагогическими результатами, которые могут быть обоснованы и выделены в явном виде, а также охарактеризованы учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий создаётся на уроках при помощи игровых

следующие функции: первая — облегчать учебный процесс, оживлять его, эту роль выполняют сказочные элементы, занимательные картинки, подбор занимательных текстов и прочее; вторая функция — «театрализация» учебного процесса; третья функция, игровые формы вводят элемент соревнования, конкурса, возбуждает активность, стремление к лидерству, от простейших случаев игра переходит к олимпиадам, к тестированию, к техническому творчеству, к соревнованию в качестве и глубине знаний.

Потенциал использования игротехнологий на уроках физики

Для реализации активного участия в уроке каждого ученика, повышения авторитета знаний и индивидуальной ответственности школьников за результаты своего труда, для формирования и универсальных



учебных действий, навыков и способностей возможно применение игровых форм обучения. В игровой технологии главную идею и основу эффективности результатов составляют средства, активизирующие деятельность учащихся. В ней дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи, а учебный материал используется в качестве её средства. В учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую. Дидактические игры позволяют пробуждать и поддерживать познавательные интересы учащихся, улучшить наглядность учебного материала, сделав его, таким образом, более доступным, а также интенсифицировать самостоятельную работу и вести её в индивидуальном темпе. Систематическое использование игровой технологии позволяет формировать ключевые компетентности учебно-познавательной деятельности: способы организации целенаправленного, планирования, анализа, рефлексии, самооценки. По отношению к изучаемым объектам ученик овладевает креативными навыками: добыванием знаний непосредственно из окружающей действительности, владением приёмами учебно-познавательных проблем, действий в нестандартных ситуациях. В рамках этих компетенций определяются требования функциональной грамотности: умения отличать факты от домыслов, владение измерительными навыками, использование вероятностных, статистических и иных методов познания. Цель игры — это сформировать навыки и умения учащегося в активном творческом поиске. В процессе игровой деятельности активизируются не только знания, но и коммуникативные навыки, что обуславливает социальную значимость игровой технологии. Игровая деятельность в учебном процессе может применяться как самостоятельная технология для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета; как элементы более обширной технологии; в качестве урока или его части; как технология внеклассной работы. Игровая форма занятий создаётся при помощи игровых приёмов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. Любая игра должна способствовать решению основной учебной задачи урока — закреплению знаний, лучшему усвоению определённых навыков работы и т. д. Толь-

ко в таком случае игра называется обучающим элементом урока. Сначала внимание учащегося на уроке, как правило, направлено на игровое действие, а затем в процессе игры незаметно для себя он включается в процесс изучения какого-либо материала, интерес к игре постепенно переключается на учебное занятие. Но необходимо учитывать, что дидактические игры хороши в системе с другими формами обучения, использование которых должно в конечном итоге преследовать следующие цели: учитель должен создать такие условия, которые бы соответствовали современному уровню развития науки, он должен научить их приобретать знания самостоятельно. Игровые методы активизируют учебный процесс, так как опираются на природные потребности учащихся. При этом для эффективности использования игры на уроке необходимо выполнение определённых требований:

1. Игра должна основываться на свободном творчестве и самостоятельности обучающихся. Опыт показывает, что занимающиеся часто относятся к обязанностям более ответственно, чем к учебной или трудовой деятельности.

2. В игре обязательно должен присутствовать элемент соревнования между командами или отдельными обучающимися. Это значительно повышает самоконтроль занимающихся, приучает к чёткому соблюдению установленных правил, активизирует деятельность. А завоевание победы или какой-либо выигрыш побуждает к дальнейшим действиям. Притом не всегда в конкурсах побеждают успевающие, с высоким уровнем развития. Зачастую много терпения, сноровки, настойчивости проявляют в игре те, у кого этих качеств не хватает для систематической учебной деятельности.

3. Игра должна учитывать возрастные особенности обучающихся. Она должна вызывать положительные эмоции, т. е. хорошее настроение, удовлетворение от удачного ответа, и поэтому цель должна быть достижимой, а сама игра — доступной и привлекательной. «Самостоятельные мысли вытекают из самостоятельно приобретённых знаний», — говорил К. Д. Ушинский.

Результативность игровых технологий зависит от систематичности их применения и целенаправленности игровой программы, её сочетания с обычными дидактическими упражнениями.

Учителями нашей школы чаще остальных используются интеллектуальные и интерактивные игры, поэтому остановимся более подробно на возможностях и методике проведения именно этих видов обучающих игр.

Положительную роль в обучении детей с недостаточным уровнем сформированности общих учебных умений и навыков, и низким уровнем мотивации способны сыграть дидактические интеллектуальные игры. К ним большинство исследователей (К. Гроос, М. Лазарус, В. П. Шашина и др.) относят кроссворды, ребусы, лото, игры — аукционы, чайнворды. К таким играм также относятся соревнования «Кто быстрее», КВН, турниры знатоков (конкурсы эрудитов), тематические викторины. Интеллектуальные игры являются действенным инструментом усвоения теоретических знаний, научных понятий, терминов; кроме того, они способствуют формированию у учащихся навыков сотрудничества, ведения социального диалога. При соответствующей их организации они могут быть средством развития творческих данных учащихся.

Включение в учебный процесс интеллектуальных игр позволяет удовлетворять познавательные, коммуникативные, эстетические и творческие потребности обучающихся, сделать сам процесс обучения радостным, эмоционально наполненным. Состязательность, смена видов занятий в форме игрового действия оживляет восприятие, способствует более прочному запоминанию учебного материала, помогает учителю, чередовать напряжённую работу с непринуждёнными игровыми паузами, менять темп деятельности, предупреждать переутомление занимающихся. Интеллектуальные игры могут найти применение на разных этапах учебного занятия: на этапе проверки усвоения учебного материала, на этапе изучения новой темы, на этапе повторения и обобщения, закрепления полученных знаний, умений и навыков. Интеллектуальная игра по форме организации может быть индивидуальной, микрогрупповой, коллективной. Интеллектуальные игры могут найти своё применение на учебных занятиях самых разных дисциплин.

Организация проведения игр на уроках физики должна быть методически разработана, иметь необходимые дидактические средства. Опишем самые удачные, применяемые на уроках физики, во время устного

опроса учащихся, например, (мини-игры) контролирующего характера:

- «Светофор», это длинная полоска картона, с одной стороны красная, с другой — зелёная. При опросе ученики поднимают «светофор», обращая его красной или зелёной стороной к учителю, чтобы сигнализировать о своём отношении к ответу. Способ применения «светофора» зависит от типа устного опроса.

При опросе по базовым вопросам, которые каждый учащийся обязан знать наизусть, красный сигнал означает «Я не знаю!» (это — сигнал тревоги); ученик как бы сам себе ставит двойку, пусть она и не идёт в журнал; зелёный сигнал информирует: «Знаю!» Эта игра проходит при высокой активности учащихся в 7–8-х классах и позволяет формировать у учащихся ответственное отношение к принимаемым решениям, умение слушать одноклассника, что является самоорганизационной и коммуникативной компетентностью.

- «Показательный ответ»: один хорошо подготовленный ученик отвечает у доски, остальные слушают. Такой опрос имеет смысл использовать не часто. Например: а) когда ученик должен продемонстрировать блестящий ответ, как бы образец, чтобы сформировать у остальных представление о том, к чему нужно стремиться; б) как наглядную репетицию экзамена. После такого ответа полезен его краткий разбор с учениками.

- «Магнитофонный опрос»: ответ ученика записывается на диктофон или видео гаджета для того, чтобы потом он сам мог себя послушать и прокомментировать свой рассказ. Это одновременно и цель такого опроса. Очень полезно, а некоторым ученикам просто необходимо слушать себя и посмотреть на свой ответ со стороны. При этом достигается важный психологический эффект. Зачастую сообразительный и знающий предмет ученик, всегда отвечал сумбурно и логически непродуманно. Попытки указать ему на это вызывали обиду. Но, прослушав свой ответ в записи, он получил неожиданно впечатление, что отмечаемые недостатки действительно имеют место, и это стало отправной точкой в его работе над логикой ответа и вообще над речью.

Пример заданий познавательного, творческого и исследовательского характера предлагаемые учащимся в форме



игр: «Засели остров формул», «Объясни, что происходит», «Чему равна сила тяжести если...», «Составь рассказ-фантазию «В мире где нет силы тяжести»» и так далее. Большой популярностью пользуются сюжетно-ролевые игры на уроках физики, сценарии которых разработаны учителями нашей школы — «Суд над силой трения», «Телемост Салехард-Астрахань», «Всё начинается с воды»

Такая система работы основывается на теории игры, которую в отечественной педагогике и психологии разрабатывали К. Д. Ушинский, П. П. Блонский, С. Л. Рубинштейн, Д. Б. Эльконин. Отлично просматривается идея обучения игрой в теории К. Гросса, он усматривает сущность игры в том, что она служит подготовкой к серьёзной дальнейшей деятельности; в игре человек, упражняясь, совершенствует свои способности.

Игра используется как форму обучения, значение которого невозможно исчерпать и оценить развлекательно — креативными возможностями. В том и состоит феномен игры, что, являясь развлечением, отдыхом, игра способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

Роль учителя в образовательном процессе многогранна, используя игровые технологии на уроках, учитель должен быть:

- учитель-сценарист (проектировочные умения);
- учитель как режиссёр (адаптационные умения);
- учитель организатор (организационные умения);
- учитель как речевой партнёр (коммуникативные умения);
- учитель как энергизатор (мотивационные умения);
- учитель-исследователь.

Кроме того, учитель должен владеть контролем и самоконтролем.

Если объединить всё вышесказанное, получим систему развивающего обучения с использованием новых педагогических технологий, учётом принципов образования и воспитания и, главное, потребностей детей. Можно выделить три фактора успешности этой системы: эффективность, продуктивность и результативность.

Показателями эффективности применения игровых технологий являются факторы:

- влияние на развитие личности и состояние психологического здоровья школьников;
- совершенствование системы диагностики обучения, воспитания и развития обучающихся;
- творческий характер совместной деятельности учителя и учеников; позитивное отношение учащихся к изучаемому предмету; оптимальный психологический климат на уроках физики.

Продуктивность подтверждается позитивными результатами исследований удовлетворённости учащихся и их родителей условиями и качеством обучения физике.

Показатели результативности — уровень качества знаний учащихся по физике.

Таким образом, игры в учебном процессе обладают большими возможностями для дальнейшего совершенствования учебного процесса путём формирования и активизации у обучающихся умений и навыков творческой мыслительной, познавательной деятельности. Игра активизирует познавательные способности обучаемых, в ходе её проведения повышается мотивация учения, возрастает уровень заинтересованности (эвристическая функция), вырабатываются и совершенствуются навыки и умения (обучающая функция), ибо получение новых знаний через игру идёт одновременно с их закреплением, в ходе которого многократное повторение не «придается», безболезненно ведя к более прочному усвоению. Так как в игре школьник не ощущает себя объектом воздействия взрослого, считая себя полноправным субъектом деятельности, то имеется возможность через игру формировать у него личностные качества (воспитательная функция). В игре обучаемые активно взаимодействуют друг с другом, осваивая правила и способы этого взаимодействия, приобретают опыт взаимопонимания, согласования действий и намерений с другими игроками; соблюдая правила игры, её участники учатся сдерживать свои непосредственные желания ради совместных действий (коммуникативная функция) ради совместных действий. Через игру легче формируется культура восприятия человеческих ценностей (эстетическая функция).

Игротехнологии в работе учителя физики

Целесообразность использования игр на уроках физики

С помощью <https://anketolog.ru> на платформе yandex.ru нами разработаны и проведены анкеты-опросники для учителей «Игротехнологии в деятельности учителей школы» (<https://anketolog.ru/s/701311/meEb9G5d>) и для школьников — «Школьники об игровых технологиях на уроках» (<https://anketolog.ru/s/701690/o1kyQBDo>). Каждая анкета содержит 5 вопросов, позволяющих определить частоту и виды используемых игр на уроках, а также наи-

более любившиеся учащимися игровые технологии (приложение). Всего в анкетировании приняли участие 22 школьника 3–10-х классов и 35 педагогов.

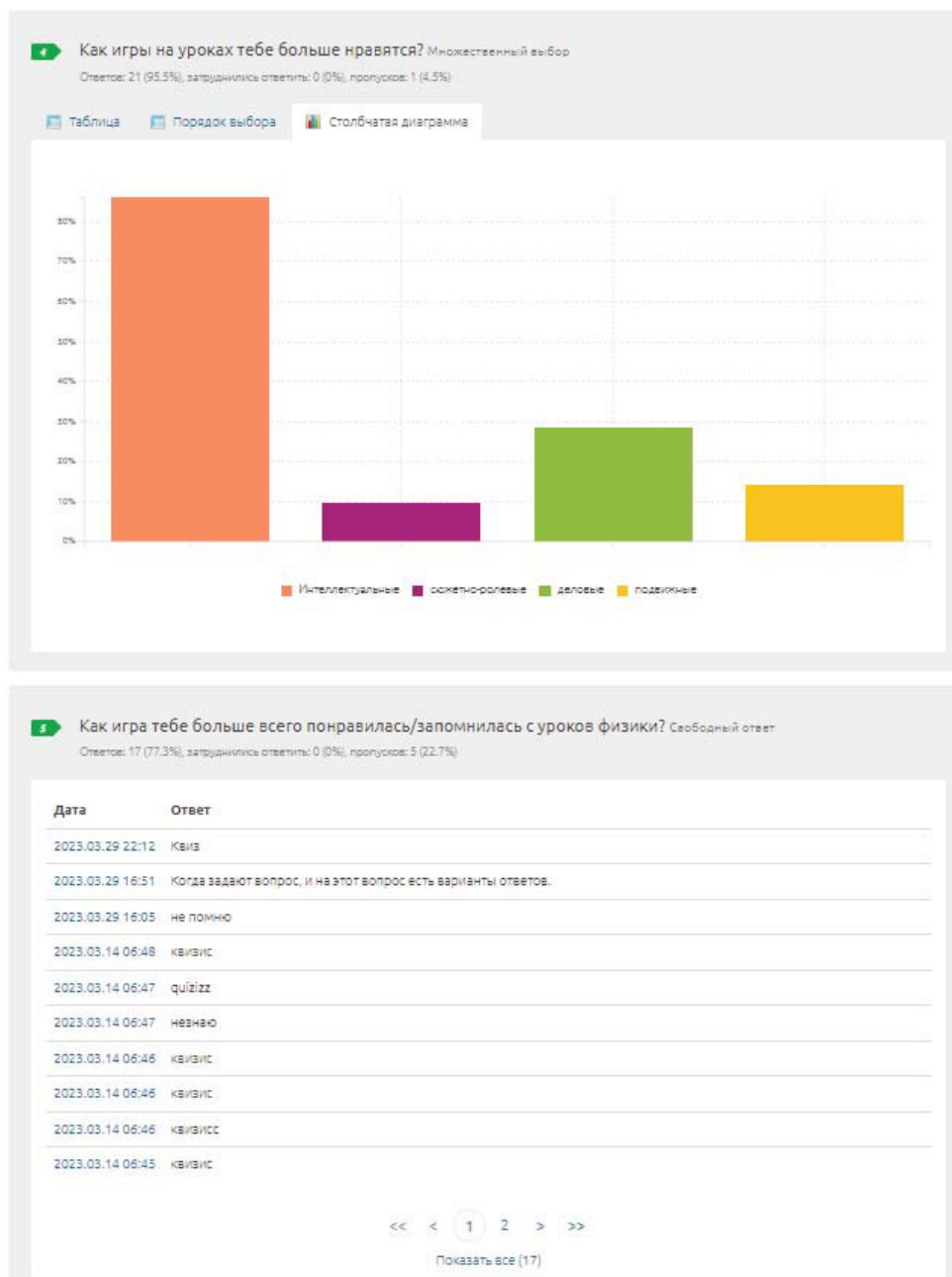
Результаты анкетирования школьников позволяют заключить, что 64 % школьников считают усвоение учебного материала в игровой форме наиболее эффективным, 57 % школьников иногда наблюдают присутствие игровых моментов на уроках и только 33 % считают, что игры используются учителями школы часто. Большей популярностью у детей пользуются интеллектуальные игры, при этом 28 % отдали предпочтение деловой игре и по 14 и 10 % соответственно — подвижным и сюжетно-ролевым.





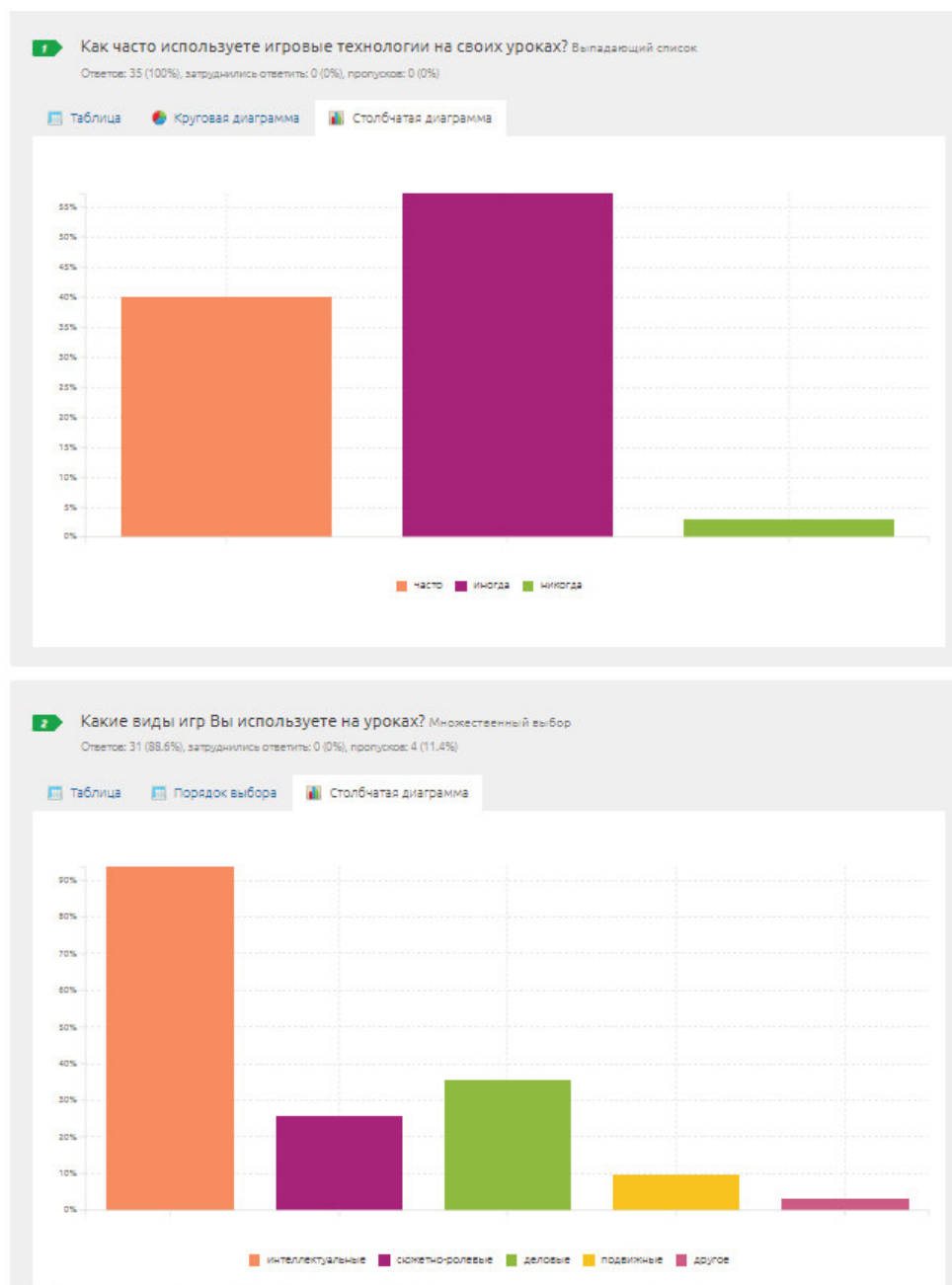
Из 35 опрошенных учителей — 57 % учителей иногда используют игровые моменты на уроках, 40 % — часто, 3 % — никогда и около 94 % предлагают детям интеллектуальные игры, 35 % — деловые и по 25 и 9 % соответственно сюжетно-ролевые и подвижные. Самой востребованной образовательно-игровой платформой стала <https://uchi.ru/> (выбор 56 % опрошенных), на втором месте <https://learningapps.org/> (33 % опрошенных) и на третьем <https://quizizz.com/> — 20 % выбора. Чаще

педагоги используют готовые игры (около 26 % опрошенных) и реже разработанные самостоятельно — около 13 %. Большая часть учителей используют в равной степени и готовые и разработанные лично игры (около 68 %). При использовании игротехнологий учителя преследуют различные цели, но всё сводится к одному — развитие познавательного интереса учеников к учебным предметам и как следствие, повышение уровня знаний школьной программы учащимися.



Таким образом, больше половины опрошенных школьников считают, что наиболее эффективным способом усвоения учебного материала являются игровые

моменты на уроке, тогда как только 40 % учителей часто используют игротехнологии при обучении школьников, при этом только 33 % учащихся считают, что

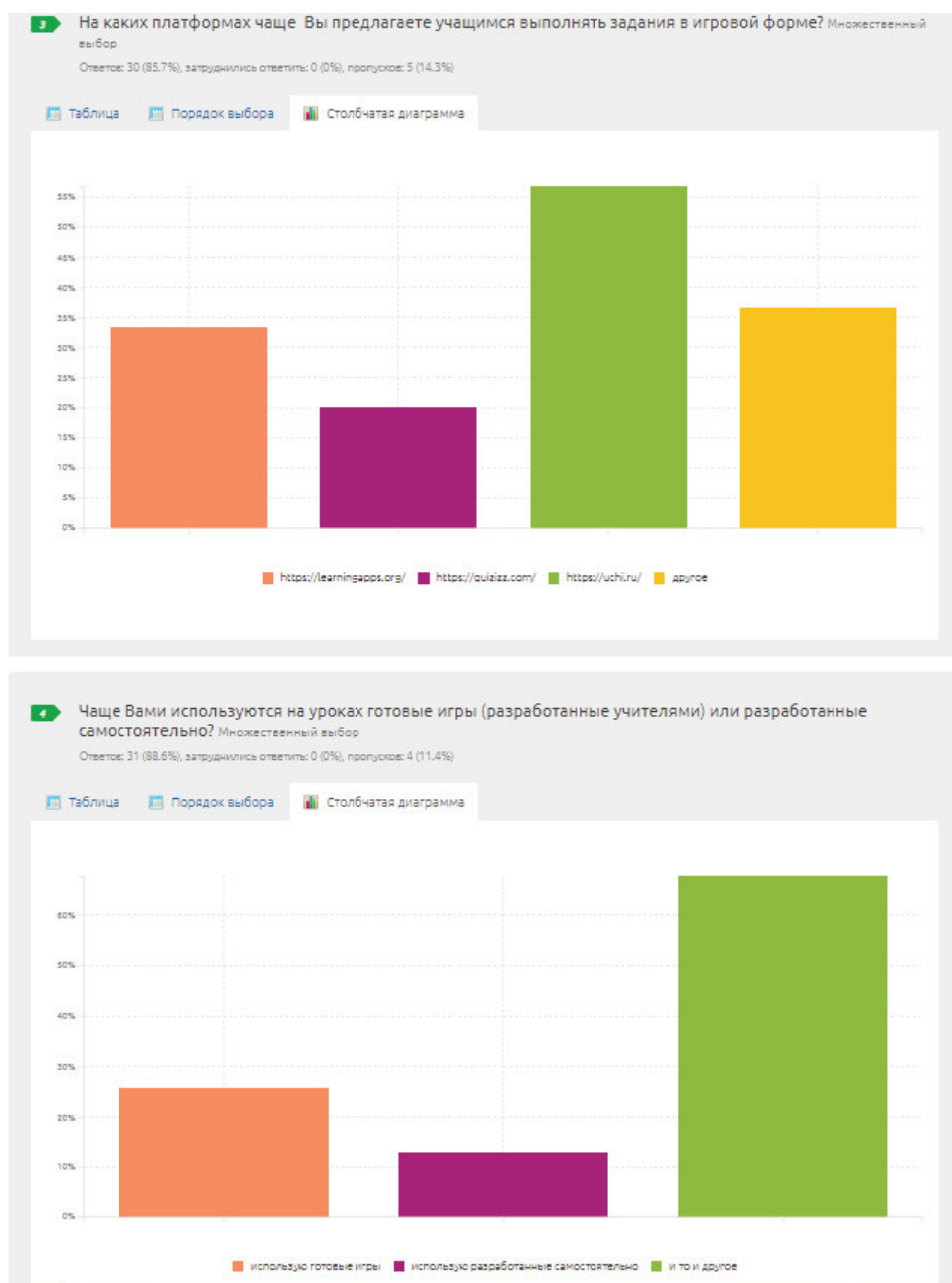


на уроках учителя используют игровые технологии довольно часто. По 57 % опрошенных учителей и учащихся считают, что игровые технологии используются на уроках иногда. Ученикам (86 % опрошенных) больше нравятся интеллектуальные учебные игры, 93 % учителей именно эти виды игр чаще других предлагают своим ученикам. Самой популярной учебно-образовательной платформой среди школьников стала платформа <https://quizizz.com/>, по крайней мере на уроках физики именно эта платформа вызывает наиболее активный интерес обучающихся (76 % выборов). Тогда, как учите-

ля предпочитают — <https://uchi.ru/> (около 60 % выборов).

Сборник игр для уроков физики

Продуктом проекта «Игротехнологии в работе современного учителя» стала виртуальная копилка педагогических игр, созданная на https://disk.yandex.ru/d/Y5j7I_7-0Y4b-g. Целевая аудитория — учителя предметов естественно-научной направленности и педагоги дополнительного образования. Коллекция содержит как разработки целых учебных занятий и фрагментов с использованием игротехнологий, так и описание отдельных



игровых моментов. Файлы распределены по типам — интеллектуальные, сюжетно-ролевые игры и игры на образовательных платформах. Кроме того, для быстро перехода на образовательную платформу созданы QR-коды.

Такие игры как «Физический аукцион», «Молекулы» и игра на образовательной платформе «Квизис» были проведены с учащимися 7–9-х классов нашей школы. Игры прошли при высокой активности всех участников. В игровой и занимательной форме школьники повторили основной изученный материал за прошедший год, вспомнили формулы, физические величины и их единицы измерения.

Заключение

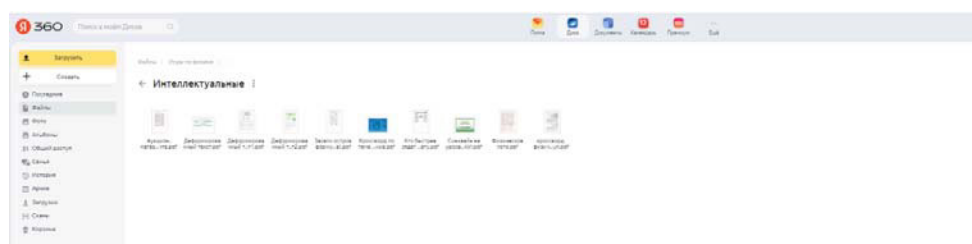
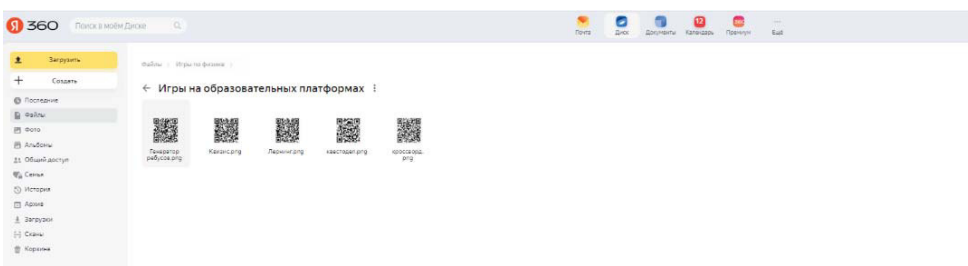
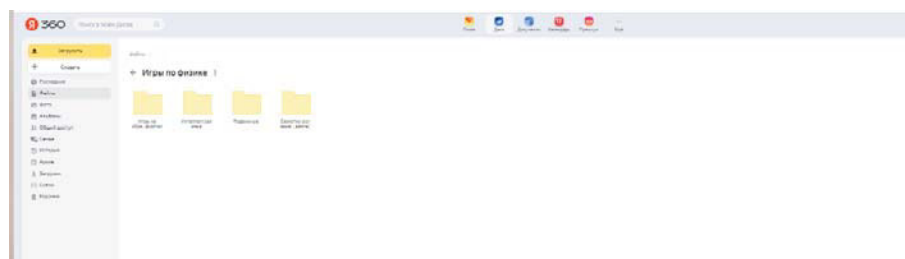
В ходе проектно-исследовательской деятельности удалось выяснить что такое учебная игра, какие игры бывают и какие цели преследуют учителя, используя игровые моменты на уроках. Изучив литературу по теме вопроса, удалось установить, что педагогическая игра — это метод обучения с чётко поставленной целью обучения и соответствующими ему педагогическими результатами, которые могут быть обоснованы и выделены в явном виде, а также охарактеризованы учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий создаётся на уроках

С какой целью Вы используете игровые технологии на уроках? Свободный ответ

Ответов: 29 (82.9%), затруднились ответить: 0 (0%), пропусков: 6 (17.1%)

Дата	Ответ
2023.03.30 13:00	с целью повышения мотивации
2023.03.30 05:20	Использую игровые технологии с целью развития мышления ребенка
2023.03.29 15:22	Разнообразить деятельность на уроке, привлечь внимание к моему предмету, в игре лучше усваивается материал.
2023.03.29 14:46	развивающей
2023.03.29 13:57	повысить интерес обучающихся
2023.03.29 13:53	для лучшего усвоения знаний, для быстрого отдыха
2023.03.04 15:50	актуализация, систематизация, мотивация
2023.03.04 15:28	Для развития познавательной активности
2023.03.04 14:52	с целью актуализации знаний, закрепления изученного материала при решении сюжетно-ролевых задач
2023.03.04 13:29	Вызвать интерес к теме и предмету, развития интеллекта, зрительной.

Показать все (29)



при помощи игровых приёмов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. Говоря о классификации игр, можно отметить, что единого подхода нет, но можно выделить игры сюжетно-ролевые, проводимые в ходе занятий таких, как урок-путешествие, урок — творчества, урок-телемост, интеллектуальные (кросс-

ворд, ребус, квест, деформированные текст и так далее) и игры на различных образовательных платформах.

По результатам анкетирования выяснилось, что учащимся нравятся все игры, но особенно они выделяют уроки, когда учитель физики предлагает повторить или закрепить материал с помощью игры Квизис.



Продуктом проекта стала коллекция игр по физике, собранная на ЯндексДиске. Целевая аудитория коллекции — учителя физики и педагоги центров «Точки роста». Для популяризации продукта проекта ссылка на коллекцию распространена среди учителей Шурышкарского района ЯНАО, а также размещена в социальной сети ВКонтакте. 📌

Список использованных источников

1. *Алиева, Г. М.* Технология игры в процессе обучения младших школьников / Г. М. Алиева // Мир науки, культуры, образования. — 2015. — № 3(52). — С. 17–18.
2. *Варенина, Л. П.* Технология игры / Л. П. Варенина // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. — 2015. — № 1–2. — С. 66–68.
3. Геймификация: URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obrazovanii>
4. *Емельянова, Т. В.* Игровые технологии в образовании: электронное учебно-методическое пособие / Т. В. Емельянова, Г. А. Медяник. — Тольятти: изд-во ТГУ, 2015 — оптический диск: <https://dspace.tltsu.ru/bitstream/123456789/6227/1/Emelyanova-eui-1-54-14%20-%20Z.pdf>
5. *Жаркова, М. А.* Перспективы применения технологии ролевой игры в образовательном процессе / М. А. Жаркова // Вестник экономики, права и социологии. — 2021. — № 1. — С. 129–132.
6. *Жукова, Ю. Н.* Роль игры в системе экологического образования дошкольников / Ю. Н. Жукова // Таврический научный обозреватель. — 2016. — № 1–3(6). — С. 131–135.
7. *Калимуллина, Ю. А.* Технология деловой игры в формировании общих и профессиональных компетенций / Ю. А. Калимуллина // Проектирование. Опыт. Результат. — 2018. — № 2(02). — С. 7–9.
8. *Карденахливили, Т. Д.* Компьютерные игры как технология коммуникативной виртуальной реальности — сети Интернет / Т. Д. Карденахливили // Каспийский регион: политика, экономика, культура. — 2012. — № 1(30). — С. 316–322.
9. *Мазунова, Л. К.* Игра и игровые технологии как обязательный инструмент и содержание образования длиной в жизнь / Л. К. Мазунова, Е. Л. Кудрявцева, А. М. Пуляевская // Доклады Башкирского университета. — 2018. — Т. 3. — № 1. — С. 152–156.
10. *Максимова, Т. М.* Ролевые игры как педагогическая технология / Т. М. Максимова, А. Ф. Сиразетдинова, Р. И. Фазлиева // Инновационные технологии в науке и образовании. — 2016. — № 4(8). — С. 112–113.
11. *Митькина, Е. И.* Игротехники и игротехнологии в схемах и таблицах: учебное пособие / Е. И. Митькина; Е. И. Митькина; Российский гос. соц. ун-т, Фил. в г. Электросталь. — Электросталь: Фил. РГСУ в г. Электросталь, 2012. — 72 с. — ISBN 9785600000131.
12. *Михайленко Т. М.* Игровые технологии как вид педагогических технологий [Текст] // Педагогика: традиции и инновации: материалы междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.). Т. 1. — Челябинск: Два комсомольца, 2011. — С. 140–146.
13. Новые методики и технологии в работе воспитателя в условиях реализации ФГОС: URL: <https://nsportal.ru/npo-spo/obrazovanie-i-pedagogika/library/2018/05/29/novye-metodiki-i-tehnologii-v-rabote>
14. *Пономарёв, В. Д.* Игрология досуга: феноменология и педагогическая. Технология игры / В. Д. Пономарёв // Вестник Казанского государственного университета культуры и искусств. — 2012. — № 2. — С. 13–17.
15. *Потапова, М. К.* Игротехнологии как инструмент социализации младших подростков / М. К. Потапова, С. Б. Дегтярева // Портал доверия: сборник научных трудов. — Ульяновск: Ульяновский государственный педагогический университет им. И. Н. Ульянова, 2016. — С. 140–142.
16. *Семушкин, Л. А.* Создание персонажа ролевой игры как технология / Л. А. Семушкин, Н. С. Коноплев // Молодой учёный. — 2019. — № 24(262). — С. 474–478.
17. *Скуратова Е. Н.* Игротехнология. — М.: КТК Галактика, 2021. — 140 с.
18. *Шаронова, С.* Игротехнологии и социализация / С. Шаронова // Высшее образование в России. — 2003. — № 5. — С. 74–81.
19. *Зайцев В. С.* Игровые технологии в профессиональном образовании: учебно-методическое пособие. — Челябинск: Издательство «Библиотека А. Миллера», 2019. — 23 с.

Анкета-опросник «Игротехнологии в деятельности учителей школы»

1. Как часто используете игровые технологии на своих уроках?
2. Какие виды игр вы используете на уроках?
(интеллектуальные) (сюжетно-ролевые) (деловые) (подвижные) (другое)
3. На каких платформах чаще вы предлагаете учащимся выполнять задания в игровой форме?
(<https://learningapps.org/>) (<https://quizizz.com/>) (<https://uchi.ru/>) (другое)
4. Чаще вами используются на уроках готовые игры (разработанные учителями) или разработанные самостоятельно?
(использую готовые игры) (использую разработанные самостоятельно) (и то и другое)
5. С какой целью Вы используете игровые технологии на уроках?

Анкета-опросник «Школьники об игровых технологиях на уроках»

1. В каком классе ты учишься?
2. По твоему мнению, как лучше усвоить учебный материал на уроке
(через игру) (объяснение учителя) (изучение самостоятельно) (другое)
3. Используют ли, учителя школы, где ты учишься, игровые моменты на уроках?
4. Как игры на уроках тебе больше нравятся?
(интеллектуальные) (сюжетно-ролевые) (деловые) (подвижные)
5. Как игра тебе больше всего понравилась/запомнилась с уроков физики?

Game Technologies In The Work Of A Modern Teacher

Oorzhak Maadyr, 10th grade student MBOU "Vosyakhovskaya Secondary school "OTS", Yamalo-Nenets Autonomous District

Scientific supervisor: Oktyabrina I. Berezkina, teacher of the Omsk State Pedagogical University

School curator: Natalya A. Chuprova, physics teacher

Abstract. The purpose of this work is to study the essence of game technology, trace the application of games in the educational process and draw conclusions about expanding the possibilities of their use. Tasks to be solved: based on the analysis of psychological and pedagogical literature, define the concept of "game technology", identify the main types of games, their characteristics and possibilities of application in the educational process; determine the potential of game technology in the study of school subjects using the example of physics; conduct a study that allows to fix the expediency and effectiveness of the use of games in the educational process of modern schools (teacher interviews, a survey of schoolchildren and teachers), to make a selection of games for the school physics course that solve various pedagogical problems. To solve the tasks set, the following methods were used: analysis of psychological and pedagogical literature, interviews with a teacher, questionnaires of schoolchildren and teachers, design. The product of the research was an online resource with a collection and games that can be used in physics lessons for various educational purposes.

Keywords: game technology, game teacher, student, games, physics