

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

СОШ № 33 г. ТОМСКА.

Кузнецова Валентина Ильинична

Игровая деятельность как средство обучения.

Томск 2006

---

© Кузнецова В.И. 2006

СОШ № 33 г. ТОМСКА, 2006

© Томский государственный университет, 2006

---

«Игра-это возможность отыскать себя в обществе, себя в человечестве, себя во  
Вселенной»  
Я.Корчак.

Педагогический процесс это совокупность урочных занятий внеклассной и внешкольной воспитательной работы, проводимых педагогическим и ученическим коллективом по одному плану. В обучении применяются в основном уроки-семинары, практические и лабораторные работы, на которых используются различные методы и средства.

Увеличение умственной нагрузки на уроках заставляет задуматься над тем, как поддержать у учащихся интерес к изучаемому материалу, их активность на протяжении всего урока. Приходится искать эффективные методы обучения и такие методические приемы, которые активизировали бы мысль школьников, стимулировали бы их к самостоятельному приобретению знаний. Надо позаботиться о том, чтобы на уроках ученик работал активно и увлеченно, использовать это как отправную точку для возникновения и развития любознательности, глубокого познавательного интереса. Немаловажную роль здесь можно отвести дидактическим играм.

Игра-творчество, игра-труд. В процессе игры у детей вырабатывается привычка сосредоточиться, мыслить самостоятельно, развивает внимание, стремление к знаниям. Разнообразные игровые действия, при помощи которых решается та или иная умственная задача, поддерживает и усиливает интерес детей к учебному предмету.

Широкое понимание термина «занимательность» идет еще от Н.И.Лобачевского, он считал, что занимательность-необходимое средство возбуждать и поддерживать внимание, без нее преподавание не бывает успешным. Современная дидактика, обращаясь к игровым формам обучения на уроке, справедливо усматривает в них возможность эффективной организации взаимодействия педагога и учащихся, продуктивной формой их общения с присущими им элементами соревнования, неподдельного интереса.

Профессор С.А.Шмаков в своей работе «Игры учащихся - феномен культуры» (1994год) ставит перед педагогами задачу: создать игровую образовательную систему, программы игр по всем учебным предметам, по химии в том числе. Я пытаюсь решить ее, создав

игровую систему для изучения химии в школе. Опыт показывает, как бы ни был хорошо подготовлен преподаватель, как бы он ни владел предметом, но все равно ученики предпочитают его объяснению хорошую игру, где они будут сами познавать мир, будут взаимообучаться. Они с удовольствием примут и усвоят информацию взрослого наставника, но непременно как участника их игры, то есть действительным носителем информации, педагог должен научиться играть.

### Игровая деятельность в процессе обучения.

Игра наиболее доступный вид деятельности, способ переработки полученных из окружающего мира впечатлений. В игре ярко проявляются особенности мышления и воображения ученика, его эмоциональность, активность, развивающая потребность в общении. Интересная игра повышает умственную активность ребенка, и он может решить более трудную задачу, чем на обычном занятии. Но это не значит, что занятия должны проходить только в форме игры. Игра – это только один из методов, и она дает хорошие результаты только в сочетании с другими: наблюдениями, беседами, самостоятельной работой. Играя, дети учатся применять свои знания и умения на практике, пользоваться ими в разных условиях. Игра это самостоятельная деятельность, в которой дети вступают в общение со сверстниками. Их объединяет общая цель, совместные усилия к ее достижению, общие переживания. Игровые переживания оставляют глубокий след в сознании ребенка и способствуют формированию добрых чувств, благородных стремлений, навыков коллективной жизни. Игра имеет большое значение, она тесно связана с обучением на занятиях, с наблюдениями повседневной жизни.

Она учит самостоятельно решать игровые задачи, находить лучший способ осуществления задуманного, пользоваться своими знаниями, выражать их словом. Нередко игра служит поводом для сообщения новых знаний, для расширения кругозора. Таким образом, игровая деятельность является актуальной проблемой процесса обучения. Цель работы: раскрыть методику игровой деятельности в процессе обучения.

Задачи: определить назначение игровой деятельности в учебном процессе, методику организации игровой деятельности на уроке. Установить, как часто используются игры в организации учебного процесса и насколько это эффективно.

Вышеуказанные задачи определили круг методов педагогического исследования: беседа, анкетирование, наблюдение.

Игре приписывают самые разные разнообразные функции, как чисто образовательные, так и воспитательные, поэтому возникает необходимость более точно определить влияние игры на развитие ученика и найти ее место в системе образования и воспитания. Наиболее точно определить те стороны психического развития и формирования личности ребенка, которые по преимуществу развиваются в игре или испытывают лишь ограниченное воздействие в других видах деятельности.

Исследование значения игры для психического развития и формирования личности очень затруднено. Здесь невозможен чистый эксперимент просто потому, что нельзя изъять игровую деятельность из жизни детей и посмотреть, как при этом будет идти процесс развития. Главнейшим является значение игры для мотивационно – потребностной сферы ребенка. Согласно работам Д.Б.Эльконина (8; с.274) проблема мотивов и потребностей выдвигается на первый план. Указание на мотивы является недостаточным, необходимо найти тот психический механизм, через который мотивы могут оказывать воздействие.

Игра имеет значение и для формирования дружного коллектива, и для формирования самостоятельности, и для формирования положительного отношения к труду. Все эти воспитательные эффекты опираются на то влияние, которое оказывает на психическое развитие ребенка, на становление его личности. Процесс игры позволяет формировать качества активного участника игрового процесса, учиться находить и принимать решения. Развивать способности, которые могут быть обнаружены в других условиях и ситуациях,

учиться сознательности, неординарности поведения, умению адаптироваться в имеющихся условиях, заданных игрой. Учиться умению общаться, установлению контактов, получать удовольствия от общения с партнерами, учиться создавать особую эмоциональную среду, привлекательную для учащихся. Игровые формы могут применяться и в основной, и в старшей школе, а так же использоваться при проведении нетрадиционных уроков. Несмотря на общее признание положительного влияния игр на развитие познавательной активности и самостоятельности учащихся, они не нашли еще достаточно глубокого и основательного решения в методиках преподавания предметов. Большинство учителей, методистов игру, которая проводится в процессе обучения, называют дидактической.

Технология игровых форм обучения нацелена на то, чтобы научить обучающихся осознавать мотивы своего учения, своего поведения в игре и в жизни. Формировать цели и программы собственной, как правило, глубоко скрытой в обычной обстановке, самостоятельной деятельности и предвидеть ее ближайшие результаты.

Можно выделить четыре организационные формы игровой деятельности: индивидуальную, парную, одиночную, коллективную, массовую.\* К индивидуальным формам можно отнести игру одного человека с самим собой или с различными предметами и знаками.

\* Одиночная форма – это деятельность одного игрока в системе имитационных моделей с прямой и обратной связью от результатов достижения поставленной ими искомой целью.

\* Парная форма – это игра одного человека с другим человеком, как правило в обстановке соревнования или соперничества.

\* Групповая форма – это игра трех или более соперников, преследующих в обстановке соревнования одну и ту же цель.

\* Коллективная форма – это групповая игра, в которой соревнование между отдельными игроками заменяют команды соперников.

\* Массовая форма игры есть тиражированная одиночная игра с прямой и обратной связью от общей цели, которую одновременно преследуют много людей

Технологией учебных игр является практическое осуществление педагогической теории и получение в педагогическом процессе заранее намеченных результатов. Технология игры основана и отработана на базе широкого применения педагогических идей, принципов, понятий, правил. Специфической и непосредственной целью игровой технологии является спонтанно направленное развитие личности играющего школьника. Это систематическое и последовательное воплощение на практике концепций инновационных процессов в образовании, заранее спроектированных процессов в образовании. Заранее спроектированных на основе тех идей, которые признаны в мире в качестве высоко значимых ценностей личности и общества. Необходимо отметить, что учебная игра есть творческое повторение конкретной человеческой деятельности на глубоко личном уровне с элементами оригинальной новизны, полезности и значимости в условиях самостоятельности или соревнования с соперником. В процессе игры срабатывает ассоциативная, механическая, зрительная и другие виды памяти по запросам игровой ситуации, а не по требованию учителя. Чтобы победить в игре – соревновании, надо много вспомнить, осмыслить за короткий промежуток времени. Другими словами, игра на уроке является комплексным носителем информации.

Педагогической аксиомой является положение, согласно которому к развитию интеллектуальных способностей, самостоятельности и инициативности, деловитости и ответственности школьников может привести только представление им подлинной свободы в общении. Вовлечение их в такую деятельность, в которой они не только поняли и проверили бы то, что им предлагают в качестве объекта усвоения, но и на деле

убедились в том, что их успехи в саморазвитии, их судьба как специалиста в изначальной степени зависит от их собственных усилий и решений.

#### Место игросистемы в курсе химии.

Игра занимает 1/5 часть времени, не вытесняя практической деятельности. Обучение школьника происходит воздействием на его органы зрения: демонстрация опытов, чтение материала ( в памяти остается 50% наблюдаемого, 30% прочитанного), органа слуха – монолог учителя, диалог с учителем, с одноклассниками ( в памяти остается 10% услышанного), практическая деятельность самого ученика, самостоятельная работа (в памяти остается 90% сделанного самим). Выучить необходимый материал ученика можно либо заставить, либо заинтересовать. Игра предполагает участие всех участников в той мере, на какую они способны. Учебный материал в игре усваивается через все органы приема информации, причем делается это непринужденно, как бы само собой, при этом деятельность учащегося носит творческий характер. Происходит 100% активизация деятельности учеников на уроке. Причем интеллектуально развитые дети занимают лидирующее положение, обучая отстающих в командной игре. Известно, что слово сверстника имеет больший вес для подростка, чем слово учителя. Соревновательность в работе, возможность посоветоваться, острейший дефицит времени – все эти игровые элементы активизируют учебную деятельность учащихся, формируют интерес к предмету.

#### Психолого-педагогические задачи игросистемы.

- 1.Изучение нового материала, формирование умений и навыков, обобщение и контроль знаний.
- 2.Раскрытие творческих возможностей учащихся.
- 3.Воспитание коллективизма и взаимовыручка в решении трудных проблем.
- 4.Взаимообучение. Многие игры предполагают совещательный процесс. В группе, где собраны сильные и слабые ученики, идет процесс взаимообогащения информацией и умениями.
- 5.Воспитание чувства сопереживания друг другу.
- 6.Формирование практических навыков.

#### Виды игр в системе.

По форме деятельности игры можно разделить на индивидуальные, парные, групповые, общеклассные.

По образовательным задачам на игры, изучающие новый материал, формирующие умения и навыки, много игр обобщающего характера, повторения и контроля знаний

По типам: познавательные, ролевые, деловые, комплексные.

По форме проведения: игры – аукционы, защиты. Путешествие по станциям, пресс – конференции, игры – исследования.

В последнее время большая роль отводится электронно-тестовым и компьютерным играм в обучении. Тестирование становится повсеместной формой проверки знаний, и здесь применяют игровую форму. С 7 по 11 класс сложность игр нарастает.

Критерии игр.

- 1.Игра должна быть рассчитана на один урок.
- 2.Игра не должна быть сложной для понимания их правил.
- 3.Игра не должна морально устаревать.
- 4.Игра должна быть массовой, охватывающей всей учеников.
- 5.Оценки должны выставляться легко, ученики должны понимать, как получилась итоговая оценка.

6. Игра должна быть динамичной для поддержания интереса к ней.

Положительные эмоции, которые возникают у учащихся в процессе игр, способствуют предупреждению их перегрузки, обеспечивают формирование коммуникативных и интеллектуальных умений. Игра хорошее средство для воспитания у учащихся ответственности за порученное дело, умения работать коллективно и самостоятельно. Она способствует активизации познавательной деятельности, выявлению организаторских и других способностей.

Требования к проведению дидактических игр.

1. Соответствие темы игры теме и цели урока
2. Четкость и определенность цели и направленности игры.
3. Значимость игрового результата для участников и организаторов игры.
4. Соответствие содержания игры характеру решаемой задачи.
5. Посильность используемых в игре игровых действий по их видам, характеру сложности.
6. Понятность и доступность замысла участника игры, простота игрового сюжета.
7. Стимулирующий характер игры.
8. Точность и однозначность игровых правил и ограничений.
9. Объективные критерии оценки успешности игровой деятельности школьников.
10. Адекватные способы контроля и оценки хода и результата игры.
11. Благоприятный психологический климат отношений
12. Простор для личной активности и творчества.
13. Обязательный элемент соревновательности между участниками игры.

**Уроки упражнения** проводятся как на уроке, так и во внеурочной учебной работе. Они занимают обычно 10-15 минут и направлены на совершенствование познавательных способностей учащихся, являются хорошим средством для развития познавательных интересов, осмысления и закрепления учебного материала, применения его в новых ситуациях. Это разнообразные викторины, кроссворды, ребусы, чайнворды, шарады, головоломки, загадки.

**Игры путешествия.** Их можно проводить как непосредственно на уроке, так и в процессе внеклассных занятий. Они служат, в основном, целям углубления, осмысления и закрепления учебного материала. Активизация учащихся в играх – путешествиях выражается в устных рассказах, вопросах, ответах, в их личных переживаниях и суждениях.

**Сюжетная (ролевая) игра.** Отличается от игр-упражнений и игр-путешествий тем, что инсценируются условия воображаемой ситуации, а учащиеся играют определенные роли. Хотя традиционными методами обучения и преподавания – такими как лекция, дискуссии и письменная работа – можно успешно помогать учащимся приобретать знание фактического материала и важнейших теоретических положений, в рамках которых сможет вестись будущий опыт, эти методы являются несовершенными, по меньшей мере, в двух отношениях. Ролевая игра представляет собой один из тех уникальных приемов экспериментального обучения, который помогает ученику справляться с неопределенностью и жизненными непростыми ситуациями. Второй областью, в которой традиционные методы нуждаются в дополнении, является сфера передаваемых навыков межличностного общения и коммуникации. Неважно, как много читает и наблюдает ученик, развить эти навыки полностью можно только путем применения их в реальных межличностных контактах. Взаимодействие вербального и невербального поведения слишком сложно, чтобы быть сведенным к нескольким простым правилам. Интерпретация ответных сигналов, полученных от других людей, и реакции на эти сигналы содержат в себе ключ к эффективной межличностной коммуникации.

Преимущества ролевой игры (по Чеслеру и Фоксу)

1. Помогает ученику выразить скрытые чувства.

2. Помогает ученику проникнуться чувствами окружающих и понять их мотивацию.
3. Дает возможность поупражняться в различных типах поведения.
4. Высвечивает общие социальные проблемы и динамику группового взаимодействия, формального и неформального.
5. Позволяет живо и непосредственно представить академический описательный материал.
6. Является мотивирующей и эффективной, поскольку предполагает действие.
7. Обеспечивает обратную связь, как ученику, так и наставнику.
8. Группа может контролировать содержание и темп.
9. Устраняет пропасть между обучением и реальными жизненными ситуациями.
10. Изменяет установки.
11. Учит контролировать чувства и эмоции.

**Игра – соревнование** может включать в себя все вышеуказанные виды дидактических игр или их отдельные элементы. Для проведения этого вида игры учащиеся делятся на группы, команды, между которыми идет соревнование. Существенной особенностью игры – соревнования является наличие в ней соревновательной борьбы и сотрудничества. Элементы соревнования занимают ведущее место в основных игровых действиях, а сотрудничество определяется конкретными обстоятельствами и задачами. Игра – соревнование позволяет учителю в зависимости от содержания материала вводить в игру не просто занимательный материал, но весьма сложные вопросы учебной программы. В этом ее основная педагогическая ценность и преимущество перед другими видами дидактических игр.

В реальной практике обучения все виды игр могут выступать и как самостоятельные, и как взаимно дополняющие друг друга. Использование каждого вида игр и их разнообразных сочетаний определяется особенностями учебного материала, возрастом учащихся и другими педагогическими факторами.

Игра – активнейшая форма человеческой деятельности. Редко встретишь ребенка (да и взрослого), не участвующего в определенный момент в какой-либо игре. Гибкая система учебных игр позволяет обучаться с интересом, а от возможности выбора игр этот интерес только возрастает. Эта модель обучения, по сравнению с традиционной, более перспективна. Проводимая по схеме ученик – учитель – ученик, она позволяет ученикам самостоятельно выбирать свой путь развития (образования), возможно, делая это несознательно, интуитивно, а учитель выполняет роль катализатора: его умения и знания помогают ученику развиваться быстрее. Уроки по игровой методике существенно повышают интерес учащихся к предмету, позволяют им лучше запомнить формулировки, определения, раскрепощают ученика, его мышление.

Этапы игры включают:

1. Предварительную подготовку: класс разбивается на команды, примерно равные по способностям, даются домашние задания командам.
2. Игру.
3. Заключение по уроку: выводы о работе участников игры и выставление оценок.

Для исследования игровой деятельности в процессе обучения я воспользовалась методами научно-педагогического исследования и для изучения практической стороны я обратилась к методам изучения опыта. Были использованы методы: беседа, анкетирование, интервьюирование.

Исследования по использованию игровой деятельности проходили в школе №33. Для выяснения целей и задач игры как метода обучения, в каких случаях и на каких этапах она проводится, было проведено анкетирование с учителями школы. Анализ анкетирования

учителей- предметников показал, что только 4 из 12 постоянно используют дидактическую игру в учебном процессе. От учителей-предметников, которые никогда не применяли дидактические игры, были получены следующие ответы:

\* одни считают, что их предмет является одним из самых сложных предметов в школьной программе и поэтому, для усвоения учебного материала нецелесообразно использовать игры;

\* другие полагают, что у них уже отработаны свои методы обучения и нет необходимости их менять;

\* третьи считают, что организовать процесс обучения, используя дидактические игры, довольно сложно и более приемлемо организовывать педагогический процесс в форме урока и использовать устоявшиеся методы обучения.

Из опыта организации игровой деятельности конкретного учителя предметника. Это учительница математики 5-11 классов, стаж работы в школе 26 лет. Она применяет дидактические игры и довольно успешно. На уроках она использует различные формы игр: индивидуальную, групповую, коллективную. Выбор формы зависит от целей и задач урока. Цель выбирается в зависимости от результата, которого необходимо добиться. На ее взгляд, использовать игру предпочтительно на этапе проверки и закрепления учебного материала. Анализ результатов проведенных игр показывает, что происходит закрепление и улучшение знаний, развитие психологических качеств, воспитание у учащихся речи, умение правильно и логично излагать свои мысли, развитие умения находить оптимальные решения и т. д. Исходя из своего педагогического опыта, учительница считает, что дети любят играть на уроке, но не всегда выполняют правила. Чаще всего это бывает в групповой игре, где дети пытаются помочь друг другу. В этом случае она не прекращает игровой процесс, но делает более жесткими правила игры. По ее мнению, игру нельзя применять в следующих случаях: если игра не соответствует уровню развития учащихся, т. е. даже при четком объяснении правил вызывает определенную трудность при их выполнении. На ее взгляд это не соответствует закреплению знаний, а рассеивает внимание на решение отвлеченных от темы задач.

Если дети не хотят играть.

Если игра новая - новые игры должны быть проверены. На протяжении всего процесса игры на уроке необходимо внимательно следить, чтобы не возникла конфликтная ситуация между детьми и не испортились взаимоотношения в классе. Если она это замечала, то вмешивалась в ход игры и отвлекала внимание детей на решение других проблем в самой игре. Учительница считает, что игра помогает учащимся развиваться в личностном плане, это и умение сотрудничать со сверстниками, умение выслушать и принять мнение других.

Для того, чтобы понять, как сделать использование игр более эффективным для обучения и воспитания учащихся, как использовать игры и на каких этапах предпочтительнее, были проведены исследования среди учащихся. Анализ ответов дал следующие результаты:

1. Игры на уроках нравятся всем без исключения.

2. Большинство учащихся хотели бы играть на каждом уроке, но если только эта игра им интересна.

3. Дети больше всего любят групповую форму игр. По - видимому это объясняется стремлением к общению со сверстниками, стремлением поделиться с ними своими мыслями, фантазиями, а также утвердить свой авторитет среди товарищей.

4. Первое место по играм занимает урок истории, где учитель позволяет детям делать инсценировки различных исторических событий, предлагает придумать свой ход событий и т.д.

5. Учащимся может не нравиться игра, в случае, если при организации игры не учитываются интересы учащихся, содержание игры не соответствует теме урока или увлечениям учеников.

6. Желание учеников участвовать в игре очень часто зависит от их взаимоотношений с учителем, вследствие чего учителю необходимо продумать свои действия, проследить реакцию учеников на эти действия и делать выводы.

7. Большинству детей нравится в игре побеждать. Это стремление к победе обеспечивает обучение и развитие учащихся в игровой деятельности.

Таким образом, анализ работы учителя – предметника и исследование игровой деятельности учащихся на уроках позволили обнаружить негативные стороны в использовании игр в процессе обучения:

\*во – первых, нередко объяснение правил и демонстрация игры занимает много времени (особенно у учителей с небольшим опытом организации игр). Часто это приводит к тому, что дети не успевают за оставшееся время изучить или закрепить материал.

\*во – вторых, нередко нарушается механизм игры, т.е. нарушается строгий порядок выполнения игровых действий. Чаще всего это наблюдается в групповых и коллективных формах игр, что приводит к путанице, а главное, к сомнительным результатам;

\*в- третьих, после проведения игр (особенно это касается средних классов) бывает трудно восстановить дисциплину в классе, на что жалуются учителя, к которым приходят дети на следующий урок.

\*в – четвертых, при проведении парных, групповых и коллективных форм игры соревнование между детьми, бывает, перерастает в нездоровое соперничество, что не всегда успевают заметить учителя, а тем более предотвратить. Это приводит к испорченным взаимоотношениям между детьми вне игры.

Анализ наблюдений за игровой деятельностью и ее результатов позволил выявить, что использование игровых форм обучения не всегда является эффективным методом для укрепления или расширения знаний.

Для педагогов, которые применяют игры в учебной деятельности, разработаны следующие рекомендации:

1. При выборе игровых форм обучения нельзя спешить и действовать в одиночку,
- 2.. Никогда не надо принимать чужие игры на веру без надлежащей проверки.
3. Необходимо самому убедиться в эффективности и привлекательности игры, поиграв с коллегами и хорошо играющими детьми.
4. Разработанные игры не стоит сразу нести в класс. Часто бывает, что игра останавливается на самом интересном месте и никакое восстановление не может вернуть прежний ход игры. Чтобы этого не произошло, необходимо поработать с коллегами еще раз, посмотреть какие были трудности, особенно в коллективных играх, еще раз проверить – кто из учащихся может быть главным помощником в игре.
5. Нигде, никогда и никого нельзя заставлять играть. Все люди равны перед арбитром и все должно быть построено на добровольном сотрудничестве.
6. Нельзя себе позволять играть с детьми свысока или идти у них на поводу. При этом, как бы ни было смешно и весело в игре, необходимо соблюдать все признаки строгости и безотказной требовательности.

Список литературы:

1. Манулейко З.В. «Изменение моторики ребенка в зависимости от условий и мотивов», М.-69;
2. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. «Технология игры в обучении и развитии», М.96.
3. Хейзинга И. «Человек играющий», М.92;
4. Шмаков С.А. «Ее величество игра», М.92;
5. Эльконин Д.В. «Психология игры», М.78.;
6. Павлова Н.С. «Обучающие игры на уроках химии. Химия в школе», 6,2000,с.35;

### Урок – игра «Русское лото»

Условия игры: в игре участвуют пять команд. Каждая команда получает карточку, в которой указаны номера десяти вопросов. Учитель или ведущий игры достает из мешка бочонок с номерами. Команда, у которой в карточке есть этот номер, получает право на ответ. Если ответ верный, то команда получает бочонок и ставит его на соответствующий номер в карточке. Если команда не смогла правильно ответить на вопрос, то бочонок остается у ведущего и право ответа получает другая команда, которая получает за правильный ответ жетон. За этот жетон можно выкупить тот бочонок, который был вынут из мешка, но остался у ведущего. Побеждает та команда, которая первой поставит бочонки на все номера карточки. Эту игру можно проводить на уроках обобщающего повторения или по всему курсу.

### Урок – игра «Аукцион».

На торги выносятся задания по какой-либо теме, причем учитель заранее договаривается с ребятами о теме игры. В игре участвуют 3 – 5 команд. С помощью кодоскопа на экран проецируется лот № 1 – пять заданий на данную тему (можно задания заранее написать на доске, на плакате, или использовать готовые, распечатанные тексты) Первая команда выбирает задание и назначает ему цену от 1 до 5 баллов. Если цена этой команды выше тех, что дают другие, она получает задание и выполняет его. Остальные задания должны купить другие команды. Если задание решено верно, команде начисляются баллы (или часть их) снимаются. Достоинства этой простой игры в том, что при выборе задачи учащиеся сравнивают все пять задач и мысленно прокручивают ход их решения.

### Урок – игра «Лабиринт».

( смотри знания по теме, разделу, и т. д.)

Класс разбивается на 3 – 5 команд, причем каждая команда создается из ребят разных способностей, чтобы команды были равные по силам. В классе расставлены столы, количество которых зависит от количества выбранных тем. На столах лежат номера столов, задания для каждого игрока по разным темам, причем задания 3-х уровневые по способностям учащихся, задания в конверте пронумерованы и каждый ученик знает свой номер задания. (Можно делать задания делать задания по 3-х уровневым тестам, разложить распечатанные тесты на столах и заранее объявить учащимся задания какого уровня он решает).

Ребята тянут жребий, кто с какого стола, по какой теме начинает работать, в каком порядке. За каждым столом сидит эксперт (им может быть сильный ученик данного класса или старшеклассник, который проверяет правильность решения задачи.) Контрольная карта с решением задач должна быть у каждого эксперта за каждым столом начисляет количество баллов за каждую решенную задачу в индивидуальные карточки каждому ученику, ставя свою роспись и баллы в фонд команды, ставя их в карточку команды. Побеждает команда, набравшая большее количество баллов и каждому ученику выставляется средняя оценка в журнал по их индивидуальным карточкам.

## Урок – игра «Своя игра»

Организация урока: в игре принимают участие две команды. Каждая команда выбирает одного или нескольких основных игроков (можно играть всей командой), все остальные – болельщики. Игра проходит в три раунда.

1 раунд – 15 минут.

Ведущий называет две категории вопросов, которые будут разыгрываться. В каждой категории 5 вопросов различной сложности.

За правильный ответ команды могут получить от 10 до 50 баллов. Основной игрок выбирает категорию и стоимость вопроса, ведущий зачитывает вопрос, время на размышление 1 – 2 минуты. Право на ответ получает тот игрок, который первым поднял руку. Если он дал правильный ответ и сумел его обосновать, то команде прибавляется стоимость вопроса. Если основной игрок дал неправильный ответ, то стоимость вопроса снимается со счета команды. Если ни один основной игрок не дал правильный ответ, то вопрос переходит к болельщикам. Они могут принести команде половину стоимости вопроса в случае верного ответа.

2 – раунд – 15 минут.

2 категории вопросов:

3 – раунд – 5 минут. Ведущий объявляет тему, по которой будет задан вопрос. Основные игроки назначают стоимость вопроса (любую, но не больше того количества баллов, которые есть у команды). После этого зачитывается вопрос и дается 5 минут на размышление. По окончании игры подводятся итоги, и награждается победитель.

## Урок – игра «Домино».

Для игры готовятся карточки, каждая из которых делится на две части. В этих частях размещаются задания и ответбы. Карточки раздаются участникам игры. Играющие по очереди расставляют карточки так, чтобы каждая следующая карточка была логически связана с предыдущей. При этом необходимо теоретически обосновать тот факт, который написан на карточке игрока. Если ученик неправильно выставил карточку или не сумел объяснить причину ее выставления, то он пропускает ход. Игрок может воспользоваться помощью арбитра, но при этом теряет 100 очков.

Выигрывает тот, кто первым выставил все карточки.

Методические указания по организации урока:

Игра проводится на уроке как один из этапов групповой работы для повторения и закрепления знаний по всей теме или по нескольким темам. Предполагается наличие нескольких комплектов игр, чтобы активизировать работу учащихся.

В каждой группе обязательно наличие арбитра, который будет оценивать правильность ответа. Им может быть наиболее успевающий учащийся класса.