**Завацкая Ольга Борисовна**

**педагог дополнительного образования**

**ГБУДО ЦДО «ЭкоМир» ЛО**

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ **JIPTO**

Двадцать первый век – это век стремительного научно – технического прогресса. Такой темп развития технологий требует в корне пересмотреть задачи стоящие перед учителем и системой образования в целом. Меняется мир - меняются потребности общества. Как следствие меняются роли и задачи образовательной системы. Время безграмотного поколения «кануло в лета», общество владеет огромным багажом знаний и большим потоком информации. Сегодня учитель не может оставаться в роли источника знания.

Роль учителя заключается в умении организовать учебный процесс так, чтобы ученик научился самостоятельно учиться и понимать на какой стадии обучения он находится. Огромную помощь в работе учителя может оказать использование игровых образовательных методов обучения, таких как jipto.

Ключевые слова: образовательная игра, jipto, инновационные методы, диалоговое обучение, мотивация, процент успеваемости.

МЕТОДЫ ПРИМЕНЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ИГРЫ JIPTO

НА УРОКАХ ФИЗИКИ

Учительство – это один из самых продвинутых слоев общества. В педагогике случайных людей не бывает. Настоящий учитель - ищущий и исследовательски беспокойный. Его интересует все происходящее и, он не может оставаться равнодушным к изменениям. Стремясь к общению и конструктивному диалогу, он жаждет поделиться накопленным опытом. Именно желание поделиться знаниями делает обычного человека учителем.

Являясь авангардом общественного сознания, педагог должен пересмотреть принципы и подходы в системе образования. Все мировое сообщество, понимая потребности времени, активно занимается реформированием системы образования. Вставая на этот путь, мы опираемся на передовой опыт ряда стран, достигших в области образования существенных результатов.

Чтобы обеспечить новый подход к процессу обучения надо учесть, что на сегодняшний день учитель не является источником знания, он является фасилитатором учебного процесса. Изменилась роль, изменились и задачи, стоящие перед учителем.

Что значит быть фасилитатором? Это значит:

- обеспечивать успешную работу коллектива или индивида;

- способствовать комфортной атмосфере и плодотворности обучения;

- управлять учебным процессом, сохраняя общее направление работы, не навязывая своего мнения и не поддерживая чью-либо сторону;

Определив масштабы предстоящих перемен в первую очередь нужно изменить сознание и начать мыслить по-новому. То есть заняться ***рефреймингом, процессом переосмысления механизмов восприятия, мышления и поведения, избавляясь от старых и неудачных шаблонов.***

Сегодня в образовательной системе Республики Казахстан происходят инновационные преобразования. Одним из требований нового времени является дифференцированный подход в обучении. Игровое поле jipto полностью соответствует требованиям дифференцированного подхода «от простого к сложному». Использование игрового поля jipto позволяет сделать процесс обучения более интересным, увлекательным и максимально эффективным.

Я предлагаю использовать игровое поле jipto в трех направлениях работы с учащимися:

1. Для изучения нового материала
2. Для закрепления изученного материала
3. Для проверки знаний, полученных по изученной теме.

**Для изучения нового материала**.

При изучении нового материала на игровое поле учитель наносит основные понятия, формулы, правила. Учащиеся в ходе игры проговаривают ту информацию, которой коснулась игровая фишка. Так как игра проводится в две стороны, то двоекратное повторение терминов и правил позволяет ребятам усвоить новый материал на уровне зрительной и слуховой памяти. Далее следует объяснение изучаемого материала учителем. И в заключении такого урока можно с уверенностью сказать, что каждый ученик усвоил изучаемый материал хотя бы на уровне стандарта образования. Таким образом мы добиваемся 100% усвоения знаний в соответствие с требованиями государственного стандарта образования.

**Для закрепления изученного материала.**

Для закрепления изученного материала на поле jipto учитель помещает вопросы и задания для выполнения, с учетом дифференциации обучения. То есть в площади первого игрового поля размещаются задания уровня сложности «А». Во вторую площадь игрового поля помещаются задания уровня сложности «В». И в третью игровую площадь помещаются задания уровня сложности «С».

Для устранения пробелов в знаниях менее сильных учеников игровые пары формируются по принципу один ученик – знающий и понимающий данную тему, другой ученик – испытывающий затруднения в данной теме. Начинает игру маленькими фишками более сильный ученик. Коснувшись фишкой вопроса на игровом поле, он произносит ответ и предлагает сопернику повторить сказанное. Когда игра ведется с обратную сторону, то более сильный ученик принимает ответы соперника на рейтинговые баллы. (за каждый правильный ответ ученик получает 1 балл). Таким образом мы получаем отличный результат работы в классе. Во- первых, повышается мотивация учащихся к изучению предмета. Во – вторых, мы может с уверенностью утверждать, что при такой работе в классе 100 процентная успеваемость.

**Для проверки знаний, полученных по изученной теме.**

При проверке знаний учащихся, как правило учитель, подбирая задания, определяет уровни их сложности. Однако, у каждого ученика свое представление о сложности задания. Сколько раз мы сталкивались с ситуациями , в которых очень способные ученики не могли справиться с элементарными задачами в одно действие, так как привыкли к заданиям повышенной сложности. Учитель должен знать, что такая ситуация возникла и ее надо решать. Поэтому предлагается использовать игровое поле jipto в качестве площадки для определения уровней сложности заданий, предложенных учителем. Ребята, выполняя задание учителя, определяют для себя сложность каждого задания и размещают его в ту площадь игрового поля, которая соответствует выбранному уровню сложности.

Таким образом, мы снова добиваемся максимального результата. При проверке самостоятельной работы учитель понимает, какую помощь следует оказать каждому ученику, чтобы его проблема была решена.

В данной статье предложено только три направления применения образовательной игры jipto. На самом деле возможности использования игрового поля в образовательном процессе практически безграничны. Начиная от стандартной игры для активизации мыслительной деятельности учащихся в начале урока, до полета творческой мысли и принятия креативных решений по оформлению игрового поля jipto по любой теме любой учебной дисциплины.

**Литература.**

jipto, Tomski, 1988-2013

[www.abitura.net/poleznoZnat/obrazovanieZaRubezhom/1/](http://www.abitura.net/poleznoZnat/obrazovanieZaRubezhom/1/)

web-in-learning.blogspot.com/2012/12/2012.html

bibliofond.ru/view.aspx?id=466992