Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение «Гимназия №1» муниципального образования «город Бугуруслан»

ДЕЛОВАЯ ИГРА

«Интерактивные методы обучения как формирование метапредметных умений обучающихся»

Шатилова Н.Н.

учитель физики

10 декабря 2025 год

Уважаемые коллеги, добрый день!

Меня зовут Нина Николаевна. Я рада видеть вас и предлагаю вам принять участие в нашем мастер-классе на тему "Интерактивное обучение".

Эпиграфом станут мудрые слова Константина Дмитриевича Ушинского: "Учение без интереса не может быть успешным». И поэтому мастер-класс пройдёт в форме деловой игры, в ходе которой мы вспомним о методах и приемах интерактивного обучения, которые способны сделать уроки не только интересными, но и запоминающимися, развивающими и мотивирующими.

Игра состоит из 6 раундов, в каждом раунде команды выполняют задания в течение определённого времени, после каждого раунда команды могут обсудить свои ответы и поделиться своим опытом. Каждая команда, проявившая креативность, знание и творчество, будет отмечена особыми наградами.

В нашей игре участвуют 4 команды, преставьтесь, пожалуйста – из каких вы районов?

Желаю всем энергии, вдохновения и плодотворного участия! ***(2 мин)***

1. ***Итак, 1 раунд: (2 минуты)***

* Что же такое интерактивное обучение? Поможет дать определение метод «Ассоциации». Назовите, по 1 ассоциации от каждой команды.

**ДИАЛОГ. КОММУНИКАЦИЯ. СИТУАЦИЯ УСПЕХА. ПРОБЛЕМНОЕ ОБУЧЕНИЕ.**

Итак, мы получили определение. На схеме видно, что **ПЕДАГОГ – не в центре, а на равных, он лишь регулирует процесс и занимается его общей организацией,** готовит заранее необходимые задания и формулирует вопросы или темы для обсуждения в группах, даёт консультации, контролирует время и порядок выполнения намеченного плана.

**Интерактивное обучение – это, прежде всего, диалоговое обучение,** в ходе которого осуществляется **взаимодействие между** всеми субъектами образовательного процесса. (**обучающимися и преподавателем, между самими обучающимися, а также между обучающимися и учебным окружением.)**

* **Назовите по – цепочке методы интерактивного обучения. Подсказки на столе – выберите из списка только подходящие или назовите свои.**

***Спасибо всем за ответы. Каждая команда получает поощрение. (Наклейки и по 1 слову)***

1. ***Второй раунд называется "Кроссенс". (4 минуты)***

* Во втором раунде мы рассмотрим интересный приём, в основе которого разгадывание ассоциаций - Кроссенс - так называется головоломка, в переводе означающая пересечение смыслов.

**Кроссенс состоит обычно из 9 полей, в** которых помещены изображения. Они расставлены таким образом, что каждая картинка имеет связь с предыдущей и последующей, а центральная объединяет по смыслу сразу несколько. Связи могут быть как поверхностными, так и глубинными, но в любом случае это отличное упражнение для развития логического и творческого мышления. В более простом варианте все картинки объединяет центральная тема.

Задача обучающихся – объяснить взаимосвязи между изображениями, составить рассказ или составить кроссенс. А задача учителя: помочь в этом учащимся.

Перед вами простейший кроссенс из 4 картинок, которые объединяет 1 тема. Предлагаю вам по очереди назвать, что вы видите на картинках. Назовите тему. Этот короткий кроссенс я использую в начале урока для определения темы. В качестве домашнего задания или на следующий урок можно добавить картинки для расширения темы. Вот что получается. (1,5 мин).

А сейчас предлагаю командам выполнить задание - оно находится в желтом конверте. Время на **выполнение 3 мин.**

В конверте – памятка «Кроссенс».

1. Разгадайте кроссенс и предложите собственные дополнения к нему.

2. Составьте кроссенс по теме, выбрав картинки из предложенного набора.

3. Назовите плюсы кроссенса и этапы его применения на уроках.

4. Перечислите все возможные варианты применения кроссенса в образовательном процессе.

На ответы команд – 2 минуты

***Спасибо за ответы. Награда за работу: наклейки и СЛОВА – по 1 на команду***

1. ***Третий раунд – Денотатный граф-***

— это схема‑дерево, которая раскрывает понятие через глаголы‑действия и существительные‑признаки. Структура:

**Вершина** — ключевое понятие (тема урока).

**Ветви** — глаголы, описывающие основные процессы/отношения понятия.

**Веточки** — существительные/словосочетания, конкретизирующие каждый глагол.

**Зачем это нужно на уроках физики:**

помогает структурировать сложные темы (например, «Электрический ток»);

развивает аналитическое мышление: ученики учатся выделять главное и связывать понятия; визуализирует связи между теорией и практикой.

Итак, предлагаю командам задание - оно находится в зелёном конверте.

4, 1, 2, 3

Время на выполнение 1 мин. Время на ответы – 1 мин.

***Спасибо за ответы. Награда за работу: наклейки. СЛОВА***

1. **4 раунд – ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ ЛАБОРАТОРИЯ**

Здесь вас ждут исследовательская и экспериментальная задачи, которые помогают связать теорию и практику. необходимы для развития инженерного мышления.

Также Инженерное мышление включает в себя сотрудничество с другими, обсуждение идей и совместное решение задач.

***Предлагаю командам выполнить исследовательские задачи за 7 класс:***

1. ***3 КОМАНДА: Жёсткость резинового жгута К. Какова жёсткость половины этого жгута? Ответ обоснуйте.***
2. ***4 КОМАНДА: Во сколько раз отличается жёсткость троса, свитого из 6 проволок, от жёсткости одной проволоки? Обоснуйте ответ.***
3. ***1 КОМАНДА: Какова жёсткость двух пружин, соединённых параллельно? Жёсткости пружин К1 и К2. Обоснуйте ответ.***
4. ***2 КОМАНДА: Какова жёсткость двух пружин, соединённых последовательно? Жёсткости пружин К1 и К2. Обоснуйте ответ.***

***3,4,1,2***

***Время 2 мин.***

***ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ ЗАДАЧА за 7 класс:***

***Как определить какую долю объёма песка занимают сами песчинки, а какую – воздух? Какое оборудование вам для этого потребуется?***

***Время 2 мин***

1. ***5 раунд – ИГРЫ: КВИЗ И ОНЛАЙН-ИГРЫ.***

***КВИЗ – приглашаю в ЯНВАРЕ К ОНЛАЙН-УЧАСТИЮ КОМАНДЫ РЕБЯТ К УЧАСТИЮ В ОБЛАСТНОМ КВИЗЕ. 7 КЛАСС.***

***ЗАДАЧА – НА РАЗМЫШЛЕНИЕ – КАК Д.З.***

1. ***6 РАУНД «2 ПРАВДЫ И 1 ЛОЖЬ»***

***2,3,4,1***

ИТАК, мы подошли к тому, что даёт нам интерактивное обучение:….

- Какие методы сегодня мы использовали в работе?

- Продолжите предложения…

Закончим мастер-класс высказыванием знаменитого физика Альберта Эйнштейна: «Высшее искусство, которым обладает учитель, - это умение пробудить радость от творческого выражения и получения знаний».

Коллеги, благодарю всех за участие, за диалог, за взаимообогащение.   
Движение в процессе нашей игры происходило по графику (показать на экране).

Прошу вас тоже показать своё движение в процессе мастер-класса в системе координат – интерес-польза. (с помощью лазерных указок)

Благодарю всех и желаю вдохновения!