DOI: 10.17117/na.2016.09.01.377

<http://ucom.ru/doc/na.2016.09.01.377.pdf>

Поступила (Received): 28.09.2016

Янковская Л.А.

Игра как средство обучения на уроках химии

Yankovskaya L.A.

Game as an educational method in chemistry

Статья посвящена игровым технологиям, применяющимся на уроках химии. Игровые технологии рассматриваются как средство обучения и способ организации воспитания. В статье приведены примеры игр, применяемых автором во время занятий, проанализирована их эффективность. Показана актуальность и важность введения игровых технологий в образовательный процесс

Ключевые слова: игровые технологии, образование, воспитание, педагогическая игра

The article is devoted to game technologies that are applied in lessons of Chemistry. Game technologies are considered as an educational method and a way of educational organization. The examples of games, which are applied by the author in her lessons, are given and its efficiency is analyzed. The relevance and significance of game technology practice in educational process are shown

Key words: game technologies, education, pedagogic game

Янковская Людмила Анатольевна

Учитель

Белоярская средняя школа

Хакасия, Алтайский р-н, с. Белый Яр, ул. Советская, 4 Д

Yankovskaya Ludmila Anatolievna

Teacher

Beloyarskaya secondary school

Khakassia, Altayskiy dist., Beliy Yar dist., Sovetskaya st., 4 D

Одним из видов педагогических технологий являются игровые технологии. Они имеют большой потенциал в образовательном процессе с точки зрения повышения интереса и мотивации учащихся. В настоящее время с развитием различных обучающих методик игровые технологии все больше и больше приобретают популярность среди педагогов.

В педагогической науке игра рассматривается как способ организации воспитания в игровой форме посредством взаимодействия педагога и учащихся через реализацию определенного сюжета [6]. При этом отличительной особенностью педагогической игры является четко поставленная цель обучения и соответствующий ей результат, а также учебно-познавательная направленность.

Выделяют следующие функции игры как образовательно-воспитательной технологии: социально-культурная, функция самореализации личности в игре, коммуникативная, функция коррекции, развлекательная, обучающая [6]. Игра позволяет ребенку социализироваться, усвоить определенные культурные и духовные ценности и нормы, принятые в обществе и школьном коллективе. Пособием игры учащиеся также могут реализовать свои способности, себя как личность. В данном случае важен не результат, а сам процесс игры, в котором

ребенок может продемонстрировать свои навыки и знания. Несомненно, игра представляется мощным коммуникативным средством, помогает ребенку войти в коллектив, функция сплочения также проявляется в течение игры. Если ребенок усваивает правила игры и сюжет, получает и выполняет определенную роль в игре, это дает ему возможность корректировать поведение, например, такое наблюдается у проблемных детей. Разумеется, наиболее важными функциями педагогической игры являются развлекательная и обучающая.

Игровые технологии нередко применяются педагогами с целью активизации познавательной деятельности учащихся. Игра помогает заинтересовать школьников, формирует у них познавательный интерес, стимулирует процесс обучения, внимание, помогает усвоению учебного материала [5]. Игровая деятельность на уроке способствует творческому, а, следовательно, всестороннему развитию ребенка. В игре дети познают окружающую действительность, учатся анализировать, планировать, работать команде. Состязательный характер определенного вида игр также подстегивает интерес учащихся, учит правильно распределять обязанности, лучше позволяет закрепить материал [2].

Игра как педагогическая технология имеет ряд преимуществ: учебные игры психологически привлекательны для учащихся, они «сжимают» время, игра дает возможность эффективнее переносить знания и опыт деятельности из учебной ситуации в реальную [4]. Однако не менее важно учитывать и то, что в играх важна умеренность, а также соответствие возрасту и знаниям учащихся. Также важно не допускать, чтобы педагогическая игра превращалась в простое развлечение или отдых на уроке [3].

Игры могут применяться на разных этапах урока:

1. Проверка домашнего задания
2. Актуализация знаний.
3. Изучение нового материала
4. Закрепление пройденного материала.

В этой статье хочу привести примеры некоторых игр, которые применяю в своей практике.

На этапе проверки домашнего задания учащимися хорошо воспринимаются следующие игры: «крестики нолики», «найди ошибку», «прятки с формулами», «кто лишний?». Эти игры развивают наблюдательность и внимание.

Для учащихся особую трудность представляют задания на соотнесение, например, формул и названий, или формул и классов веществ. Поэтому на этапе актуализации знаний, на уроках обобщения, применяю игру «Расставь реактивы по полкам»

Цель данной игры, закрепление умений классифицировать вещества по формулам. Необходимое оборудование и атрибуты игры: карточки с химическими формулами, карточки с названием полок (кислоты, оксиды, соли, основания), магниты.

На доске в хаотичном порядке расположены карточки с формулами, учащимся предлагается поместить вещества на свои полки.

На этапе закрепления материала применяю игры, которые заставляют учеников не только думать, но и совершать какие-либо действия, например

игра «Руки вверх». Цель данной игры активизировать внимание учащихся и закрепить изучаемые понятия. Например, такая игра может использоваться при изучении тем «Основные классы неорганических веществ», «чистые вещества и смеси», «вещество и физическое тело», «физические и химические явления». Необходимое оборудование и атрибуты игры: карточки с перечнем физических и химических явлений. Учитель показывает карточку, на которой написано физическое, или химическое явление, учащиеся внимательно слушают и смотрят на карточки. Если названо физическое явление, то учащиеся поднимают руки вверх, а если химическое явления, то руки остаются на парте. Примеры карточек: скисание молока, кипение воды, ржавление железа, и т.д.

Часто применяю вербальные игры, особенно на разминке перед изучением нового материала. Эти игры не требуют долгих приготовлений и сложных атрибутов. К ним относятся логогрифы, метаграммы, шарады, кроссворды и т.д. Приведу несколько примеров.

Шарады

К предлогу и ноте

Время года добавьте.

Из всех этих букв

Лантаноид составьте.

(Под, Ре, Зима – Празеодим)

Первый слог – предлог известный.

Слог второй трудней найти:

Часть его составит цифра,

К ней добавьте букву Й.

Чтобы целое узнать,

Нужно вам металл назвать.

(На, Три, Й – Натрий)

Анаграммы

Я – газ редчайший на земле.

Мне близки радий и свинец.

Но если переставить буквы мне,

То я уже – истории творец.

(Радон – Народ)

Горючий продукт я.

«Живу» на болотах,

Но есть одна буква

В название коротком.

Прыжок её быстрый –

И все изменилось:

Я стал элементом.

Так чудо свершилось!

(Торф – Фтор) [1].

Уроки с применением игр создают практически для всех учащихся ситуацию успеха, всегда проходят быстро и вызывают живой интерес. Иногда учащиеся в процессе игры раскрываются с неожиданной стороны, творчески подходя

к выполнению задания. Особенно актуально применение игр в восьмом классе, так, как именно в это время у учащихся закладывается отношение к предмету в целом. Поэтому представляется важным и необходимым использование игровых технологий в педагогической деятельности и обучении на уроках химии.

Список используемых источников:

1. Злотников Э.Г. и др. Внеклассная работа по химии. 8 – 11 кл. М.: Владос, 2004. 133 с.
2. Джишкарини Т.Д., Иванова А.Н. Роль игры в учебно-воспитательном процессе школы // Студенческий научный форум 2015. URL: <http://www.scienceforum.ru/2015/>
3. Калетина Н.И. Игровой метод в обучении химии. М.: Высшая школа, 1990. 176 с.
4. Кларин М.В. Обучение как игра // Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игры и дискуссии (Анализ зарубежного опыта). Рига: Эксперимент» 1995. С. 84–117.
5. Марчукова О.Ю. Активизация познавательной деятельности учащихся на уроках химии с помощью игровых технологий // Молодой ученый. № 7 (42). 2012. С. 290–291.
6. Михайленко Т.М. Игровые технологии как вид педагогических технологий // Педагогика: традиции и инновации. Челябинск: Два комсомольца, 2011. С. 140–145.

© 2016, Янковская Л.А.

Игра как средство обучения на уроках химии

© 2016, Yankovskaya L.A.

Game as an educational method in chemistry