

Муниципальное общеобразовательная учреждение
«Средняя образовательная школа №103» г. Саратов

**«Игровые технологии как средство
активизации познавательной
деятельности учащихся на уроках
ХИМИИ»**

Фролова И.В. учитель химии

ИГРА И ЕЁ РОЛЬ В РАЗВИТИИ ШКОЛЬНИКА

ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ

« ... ребенок должен играть, даже когда делает серьезное дело. Вся его жизнь – это игра ».

А.С.Макаренко

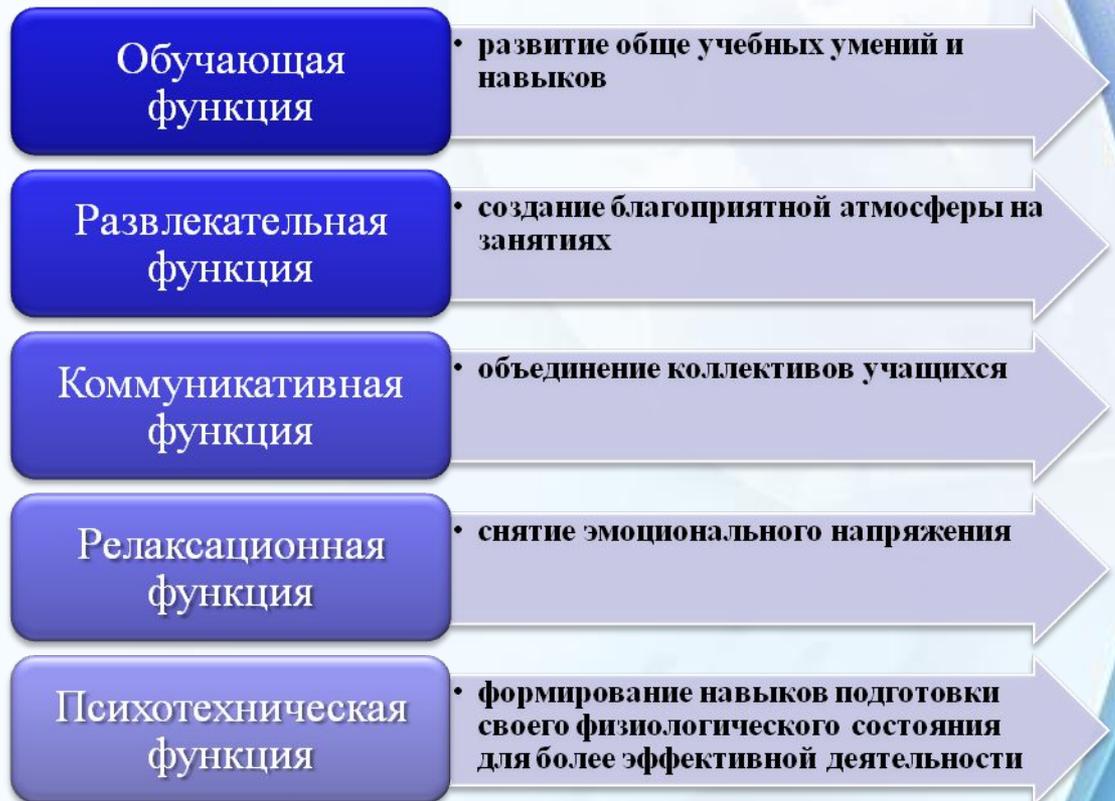
- Игра – это действенное методическое средство, позволяющее произвольно включать ученика в творческую познавательную деятельность.
- Игра на уроке – комплексный носитель информации. В процессе игры срабатывает ассоциативная, механическая, зрительная и другие виды памяти по запросам игровой ситуации

Соревновательность в работе, возможность посоветоваться, острейший дефицит времени – все эти игровые элементы способствуют активизации учебной деятельности учащихся, формируют интерес к предмету.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

- обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные и творческие;
- коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

Одна и та же игра может выступать в нескольких функциях:



Цель игры - побудить интерес к познанию, науке, книге, учению.

Дидактические цели предполагают:

- расширение кругозора, познавательную деятельность;
- применение ЗУН в практической деятельности;
- развитие обще учебных умений и навыков, трудовых.

Воспитывающие цели определяют:

- воспитание самостоятельности, воли;
- воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности;
- формирование нравственных, эстетических установок.

Социализирующие цели обеспечивают:

- приобщение к нормам и ценностям общества;
- адаптация к условиям среды;
- стрессовый контроль, саморегуляция;
- обучение общению;
- психотерапия.

Развивающие цели формируют:

- развитие внимания, памяти, речи, мышления;
- умение сравнивать, сопоставлять, находить аналогии;
- развитие воображения, фантазии, творческих способностей, рефлексии;
- развитие мотивации учебной деятельности.

ВИДЫ ИГР В ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ СИСТЕМЕ

По форме деятельности

игры можно разделить:

- индивидуальные,
- парные,
- групповые,
- общеклассные.

По типам деятельности
игры делятся:

- познавательные,
- ролевые,
- деловые,
- комплексные.

По образовательным задачам:

- ✓ игры, изучающие новый материал, формирующие умения и навыки,
- ✓ игры обобщающего характера, повторения и контроля знаний.

Критерии игр:

- 1) Игра должна быть рассчитана на один урок.**
- 2) Игра не должна быть сложной для понимания её 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.**

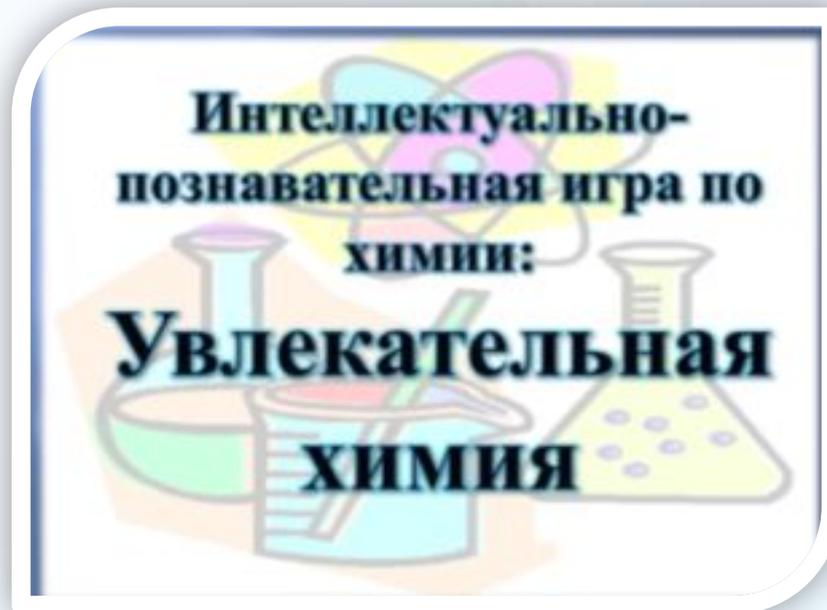
Виды игр

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.

Игры - упражнения

проводятся как на уроке, так и во внеурочной учебной работе. Это разнообразные викторины, кроссворды, ребусы, чайнворды, шарады, головоломки, загадки.



Виды игр

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.

Сюжетная (ролевая)

игра - инсценируются условия воображаемой ситуации, а учащиеся играют определенные роли.



Этапы игры

Этап	Учебные процесс
1.Организация.	На этом этапе сообщается изучаемая тема, характеризуются черты имитации, игровые правила, общий ход игры
2.Подготовка.	На этом этапе разрабатывается сценарий, распределяются игровые роли, осваиваются роли осуществляются « прогон» игры в сокращённом виде.
3.Игра	проведение игры как таковой.
4. Обсуждение игры и итогов	На этом этапе даётся обзор событий игры и возникающих по ходу трудностей ,сопоставляется имитация с соответствующей областью реального мира, устанавливаются связи с учебным материалом.
4. Обсуждение игры и итогов	На этом этапе даётся обзор событий игры и возникающих по ходу трудностей ,сопоставляется имитация с соответствующей областью реального мира, устанавливаются связи с учебным материалом.

Результаты игры.

В.А. Сухомлинский говорил, что «Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

Результат как обязательный структурный элемент игры проявляется в том, что игра –это:

- эффективное средство воспитания познавательных интересов и активизации деятельности учащихся;
- тренировка памяти, помогающая учащимся выработать речевые умения и навыки;
- стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;
- способствует преодолению пассивности учеников;
- способствует усилению работоспособности учащихся.

Использование на уроке игры должно быть, во-первых, мотивированным (т.е. соответствовать цели и задачам урока), во-вторых, тщательно подготовленным и, в-третьих, хорошо организованным. А самая главная ошибка учителя: заставлять учеников играть!

Участие в игре должно быть только добровольным.

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ПРИ ОБУЧЕНИИ ХИМИИ

Дидактические игры в зависимости от своего характера могут применяться на разных этапах процесса обучения:

1. При изучении нового материала.
2. При формировании умений.
3. При повторении и закреплении знаний.
4. При проверке знаний и умений.
5. При обобщении знаний.

Игры, с использованием компьютера



Использование компьютера на уроках позволяет в полной мере реализовывать основные принципы активизации познавательной деятельности. ИКТ вызывают у ребёнка интерес: анимационные фрагменты приближают изучаемые процессы к жизни ребёнка. Диапазон использования компьютера в учебно-воспитательном процессе очень велик. Применение цвета, графики, звука, современных средств видеотехники позволяет моделировать различные ситуации.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Современные дети - это уже не чистый лист, на который наносятся знания, к ним так много информации поступает отовсюду! Это нельзя не учитывать. Учитель уже не является для наших детей единственным источником информации, всезнающим оракулом.

Игра – это мостик между конкретным опытом и абстрактным мышлением, и именно символическая функция игры является максимально важной. В игре происходит разрешение конфликтов и передача чувств. Игра – это произвольная, внутренне мотивированная деятельность, предусматривающая гибкость в решении вопроса о том, как наиболее полно выразить и исследовать свое собственное

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

- 1. Н. Н. Зинченко, Л. А. Звонцова. Активные формы обучения: нескучные уроки, интернет викторины. – Волгоград: Учитель, 2011.
- 2. Г. К. Селевко. Современные образовательные технологии. – Москва: Народное образование, 1998.
- 3. Шмаков С.А. Ее величество игра. – М.: Просвещение, 1992.
- 4. Занько С.Ф. и др. Игра и ученье. – М.: Просвещение, 1992.
- 5. Корнеева И.А. Активизация познавательных интересов через ролевую игру. – М. Просвещение, 1995.
- 6. Штремплер Г.И., Пичугина Г.А. Дидактические игры при обучении химии. – М.: Дрофа, 2003.
- 7. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии. – М.: Просвещение, 1996.
- 8. Павлова Н.С. «Обучающие игры на уроках химии» // Химия в школе», 2000. – 6 - стр.35.
- 9. Педагогика. / Под ред. Бабанского Ю.К. – М.: Просвещение, 1998.
- 10. Енякова Т.М. Внеклассная работа по химии. – М.: Дрофа, 2004 г.
- 11. Казанцев Ю.Н. «Формула успеха, или как увлечь учащихся новым предметом» // Химия в школе. – 2009. - 2. - стр. 15-19.