

*Dilnoza Usmonova,
Lecturer,
Tashkent State Pedagogical University*

Using Didactic Games in Chemistry Education

Key words: *form of education, pedagogical technologies, game, didactics, methods, pedagogy, chemistry, motivation, didactic support, non-standard tasks.*

Annotation: *this article discusses the use of didactic games as a criterion for improving the efficiency of the process of teaching chemistry and the ability to master modern educational technologies not only students but also teachers.*

Химия является одной из основных естественных наук, с которыми связан процесс формирования единого знания. Ее роль в преобразовании природы, в создании новых материалов и источников энергии, а также в быту трудно переоценить. Знания по химии необходимы для более глубокого понимания сущности химических процессов.

В настоящее время большое значение приобретает поиск наиболее эффективных путей обучения, повышения качества усвоения знаний в школе, выявление внутренних резервов познавательной активности, мыслительных процессов и памяти учащихся. Формирование познавательной активности возможно при условии, что деятельность, которой занимается ученик, ему интересна. Эту задачу помогают решать различные формы и методы, применяемые в обучении, так как позволяют сделать урок более интересным и увлекательным, более ярким и запоминающимся, развивают мотивацию.

В связи с этим становится актуальным совершенствование форм и методов обучения химии, которые стимулируют мыслительную деятельность школьников, развивают их познавательную активность, учат практически использовать химические знания (1, р. 220-221).

В решении данных проблем могут найти свое место игровые формы организации занятий, которые способны выступать в качестве действенного средства обучения. Атмосфера игры создает условия, при которых ребята незаметно для себя вовлекаются в активную деятельность, начинают понимать, что выиграть можно тогда, когда имеешь определенный запас знаний. Кроме того, игровая форма проведения занятий предполагает коллективное сотрудничество учителя и учащихся. При формировании групп учитываются уровень знаний учащихся, направленность их интересов, психологическую совместимость. Школьник только тогда может справиться с возложенной на него задачей, когда он в сотрудничестве с другими ребятами использует полностью свои знания, только тогда он овладевает необходимыми умениями и навыками коллективного труда. На этой же основе происходит и формирование необходимых нравственных качеств.

Несмотря на большое количество работ в области дидактических игр, отсутствует достаточная информация об их обучающих возможностях, продуктивных сферах учебного использования и принципах их применения в практике обучения. Поэтому задача определения дидактических возможностей игровых форм обучения на базе современных научно-педагогических средств, представляется актуальной как в теоретическом, так и в практическом плане. Увеличение умственной нагрузки на уроках заставляет задуматься над тем, как поддержать у учащихся интерес к изучаемому материалу, их активность на протяжении всего урока. 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 (2, р. 140-144).

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.

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 также 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.

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.

В целом дидактические игры направлены на развитие творческих способностей. Эти игры ни в коей мере не отрицают применения других методов, а только дополняют их, позволяя успешнее решать соответствующие учебно-воспитательные задачи (3, р. 243-246).

Игры различны по времени и атрибутике. Их можно использовать как при объяснении новой темы, так и при закреплении, повторении, обобщении материала, а также в процессе контроля знаний учащихся и во внеклассной работе. Безусловно, каждый учитель может внести в игру свои изменения, поправки в зависимости от конкретных

условий, а сами игры могут быть использованы и на протяжении всего курса изучения химии. В этой работе мы предлагаем некоторые игры-минутки.

Деловые игры предлагаю использовать при изучении больших тем курса, когда возникает необходимость работы с научно-популярной литературой. Например, «Технология получения важнейших химических продуктов», «Охрана окружающей среды». Применение деловых игр снизит утомляемость при однотипной работе, разовьет чувство коллективизма, придаст значимость изучаемой проблеме. Наибольшую активность учащихся всех возрастов вызывают уроки по аналогии с телевизионными играми — КВН, «Что? Где? Когда?», «Следствие ведут знатоки» и «Удивительное рядом». Их можно проводить в рамках недели естественных наук, как внеклассные мероприятия. Их цель: развитие устойчивого интереса к изучению химии (3, р. 272-276).

Ролевые игры придадут изучению темы характер творчества, позволят выявить артистические данные учащихся, будут способствовать более полному усвоению учебного материала. Их можно использовать как элемент типового урока или как внеклассное мероприятие.

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.

References:

1. Iodko AG, Emelyanova EO, Volkov AV. *The system of tasks for the development of the ability to argue: Chemistry at school, 2000.*
2. Chernobelskaya GM. *Fundamentals of chemistry teaching methods: manual. Moscow, 1990.*
3. Chernobelskaya GM. *Methods of teaching chemistry in high school: Textbook. Moscow, 2000.*