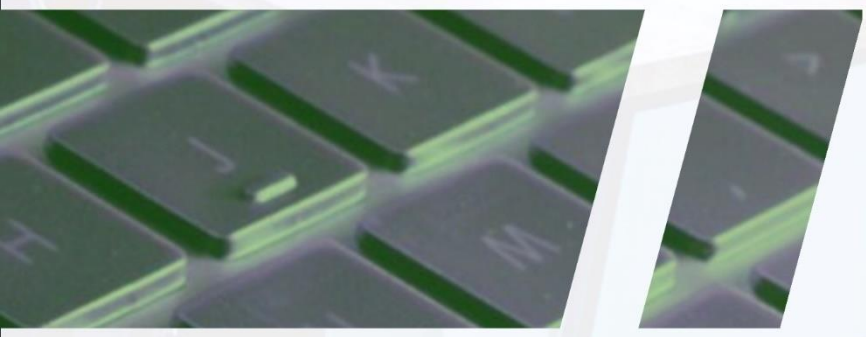
AJER
AKADEMIC JOURNAL OF EDUCATIONAL RESERCH

ISSUE 7



AKADEMIC JOURNAL
OF EDUCATIONAL RESEARCH (AJER)
INTERNATIONAL SCIENTIFIC JOURNAL

December 2024

WWW.AJERUZ.COM

International Scientific Journal
AKADEMIC JOURNAL OF EDUCATIONAL RESEARCH (AJER)
December 2024

Tashkent 2024

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ ХИМИИ

Мамадалимова З.Б.
Студентка 3 курса Направления «Химия»
факультета Физика и химия ЧГПУ

Abstract. *The game is not only a form, but also a method of teaching in the educational process, being an independent didactic category. It serves as a tool for joint educational activities of the teacher and students.*

Annotasiya. *Izoh. O‘yin nafaqat shakl, balki mustaqil didaktik kategoriya bo'lib, ta'lim jarayonida o‘qitish usulidir. U o‘qituvchi va talabalarning birgalikdagi ta'lim faoliyati uchun vosita bo‘lib xizmat qiladi.*

Key words: *chemistry at school, types of games, efficiency, methods, intelligence, development, skills.*

Kalit so‘zlar: *maktabda kimyo, o‘yin turlari, samaradorlik, usullar, aql, rivojlanish, ko‘nikmalar.*

Игровое обучение — это форма учебного процесса в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта во всех его проявлениях: знаниях, навыках, умениях, эмоционально-оценочной деятельности, развития способностей учащихся и формирования универсальных учебных действий, таких как целеполагание, планирование, прогнозирование, контроль, коррекция, оценка, саморегуляция, в программах предусмотрены активные формы работы, направленные на вовлечение учащихся в динамическую деятельность, на обеспечение понимания ими теоретического материала и развития интеллекта, приобретения практических навыков самостоятельной деятельности[1].

Игра – сильнейшее средство социализации учащихся (становление личности, усвоение знаний, духовных ценностей и норм, присущих обществу);

Игра дает возможность моделировать разные жизненные ситуации, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессии;

Игра это пространство самореализации (раскрываются возможные или имеющиеся проблемы у человека и моделируется их снятие);

Игра – деятельность коммуникативная. Она вводит учащихся в реальный контекст сложнейших человеческих отношений;

Игра – это особое «поле самовыражения»;

Игра должна быть использована для преодоления различных трудностей, возникающих у человека в поведении, в общении с окружающими, в учении.

Игра оказывает весьма значительное воздействие на формирование положительной мотивации к учению[2]:

 развивает самостоятельность учащихся, их творческие способности,

 активизирует познавательную деятельность,

 способствует закреплению и углублению знаний,

 развивает логическое мышление,

 объединяет учащихся в дружные коллективы, связанные общими интересами,

 формирует профессиональный интерес,

 облегчает сознательный выбор будущей профессии.

Игровая деятельность используется в следующих случаях:

 в качестве технологии для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;

 в качестве элементов (иногда весьма существенных) более обширной технологии (лекционно-семинарская зачетная система);

 в качестве одной из нескольких сочетаемых технологий (ИКТ и игровые технологии)

 в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);

 в качестве технологий внеклассной работы (коллективные творческие дела).

Требования к проведению дидактических игр [3]:

Соответствие темы игры теме и цели урока.

Четкость и определенность цели и направленности игры.

Значимость игрового результата для участников и организаторов игры.

Соответствие содержания игры характеру решаемой задачи.

Посильность используемых в игре игровых действий по их видам, характеру сложности. Понятность и доступность замысла участника игры, простота игрового сюжета.

Стимулирующий характер игры.

Точность и однозначность игровых правил и ограничений.

Объективные критерии оценки успешности игровой деятельности школьников.

Адекватные способы контроля и оценки хода и результата игры.

Благоприятный психологический климат отношений.

Простор для личной активности и творчества.

Обязательный элемент соревновательности между участниками игры.

В качестве первого шага настоящего анализа определимся с понятием терминология.

Слово “технология” происходит от греческих слов techne – искусство, мастерство и logos – учение. Термин “педагогическая технология” буквально

можно перевести как “учение о педагогическом искусстве, мастерстве”. Ведущие учебно-методические источники дают следующие толкования данного термина:

“Совокупность средств и методов воспроизведения теоретически обоснованных процессов обучения и воспитания, позволяющих успешно реализовать поставленные образовательные цели” Узбекская педагогическая энциклопедия [4].

“Система функционирования всех компонентов педагогического процесса, построенная на научной основе, запрограммированная во времени и в пространстве и приводящая к намеченным результатам” А.Дж. Курбановой [5].

Одной из наиболее бурно развивающихся педагогических технологий, направленных на активизацию и интенсификацию деятельности учащихся, является игровая технология. Факт широкого применения, а также впечатляющие результаты технологии подтверждаются тем, что все ведущие проекта, так или иначе затрагивающие вопросы образования, в своей деятельности используют игровые технологии [6].

В настоящей статье автор рассматривает игровые технологии применительно к учебному процессу на уроках химии в средней школе №39 Бустанлыкского района Ташкентской области. Специфика обусловлена учебной специализацией, а также гомогенным одновозрастным составом воспитанников.

Как известно, структура любой технологии обучения включает в себя:

-целевую направленность;

-научные идеи, на которые опирается (образовательную парадигму);

-систему действий преподавателя и учащегося;

-критерии оценки результата;

-результаты.

Рассмотрим каждый из указанных элементов игровых технологий.

Целевая направленность – обеспечение личностно-деятельного характера усвоения знаний, навыков, умений через использование привычных и дружелюбных для воспитанников игровых элементов. Игра позволяет сделать процесс обучения занимательным, создать у учащихся бодрое рабочее настроение, облегчить преодоление трудностей в усвоении учебного материала. Одной из проблем, с которыми сталкивается учитель химии в общеобразовательной школе №39 Бустанлыкского района Ташкентской области, является малое количество учебных часов, отводимых на дисциплину и невозможность увеличения времени самоподготовки. Использование игровых технологий, в т.ч. имеет своей целью небольшую хитрость – заинтересовать воспитанника настолько, чтобы он потратил на предмет немного больше внеклассного времени.

Научные идеи, на которые опирается технология – самостоятельная познавательная деятельность, направленная на поиск, обработку, усвоение учебной информации; соревновательный элемент как катализатор учебного процесса.

Реализация игровых приёмов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям:

-дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;

-учебная деятельность подчиняется правилам игры;

-учебный материал используется в качестве средства игры, а в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;

-успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Система действий преподавателя и учащегося: игровые методы вовлечения учащихся в творческую деятельность. Игровые технологии способствует воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся.

Подготовка к игре – начинается с выбора темы. При подборе темы необходимо учитывать требования, согласно которым “хорошая” тема должна: -провоцировать интерес; -быть сбалансированной и давать одинаковые возможности командам в представлении качественных результатов; -иметь четкую формулировку; -стимулировать подготовительную работу;

На уроках химии в общеобразовательной школе №39 Бустанлыкского района Ташкентской области игровые технологии, например, используются при изучении углеводородов. Одна из игр носит название: “Интеллектуальная игра “От алкана до арена””.

Обобщенно структура подготовительного этапа может быть представлена следующим образом:

-работа с информацией по теме:

-активизация знаний учащихся (мозговой штурм);

-поиск информации с использованием различных источников;

-повторение и систематизация изученного материала;

-формирование общих и специальных умений и навыков:

-подбор и обоснование аргументов, и выводов;

-умение правильно формулировать вопросы и ответы;

-овладение знаниями риторики и логики, применение их на практике;

-приобретение навыков эффективной работы в группе.

На подготовительном этапе учащиеся должны не только глубоко изучить и тщательно проработать содержание предлагаемой для игры темы, но также создать команды и продумать стратегию игры. Отборочный тур осуществляется в начале самой игры. Затем начинается основная игра, в ходе которой команды отвечают на

предложенные вопросы. На обдумывание предоставляется 1 минута. В случае неверного ответа вопрос переадресуется другой команде.

Одним из возможных инструментов практической реализации игровых технологий является презентация, подготовленная, например, в программе Microsoft PowerPoint (см. приложение к настоящей статье).

Критерии оценки результата: побеждает та команда, которая даст больше правильных ответов и наберет больше очков. Критерием оценки результата может стать также рефлексия групповой работы – оценка эффективности работы в группах, диагностика групповых ролей, оценка процесса и результата групповой работы.

Результаты: игровые технологии способствуют развитию познавательных интересов и активизации учебной деятельности. Игры рассматриваются как вид деятельности, как форма организации работы учащихся и метод обучения.

Общий смысл идеи хорошо передают слова одно из основоположников использования игровых технологий в образовании А.Дж.Курбановой: “Игра – едва ли не единственный вид деятельности, тренирующий творчество не как отдельную способность к чему-либо, а как качество личности. Игра на уроке активизирует мысль и разряжает обстановку”.

Литература

1. Курганский С. М. Интеллектуальные игры по химии. – М.: 5 за знания, 2007.

2.Комилов К.У., To‘xtaniyozova F.O. Kimyo darslarida didaktik o‘yinlar// Academic Research in Educational Sciences, 2021,№2(11), 903-911 betlar.

3.Тухтаниезова Ф., Комилов К.У. Формирование универсальных учебных действий у учащихся на уроках химии через дидактические игры// Экономика и социум, 2022, № 2(93). С. 960-965.

4.Курбанова А.Дж. Органическая химия. Учебная пособие. Т.: «Book trade 2022», 2022. 150 с.

5. Abdullayeva S.H., Komilov Q.O‘. Kimyo darslarida tizimli-faol yondashuvning tadbig‘i// Academic research in educational sciences, 2022,№3 (3), 916-922 betlar.

6.Тухтаниёзова Ф.О., Комилов К.У. Формирование универсальных учебных действий у учащихся на уроках химии через дидактические игры// "Экономика и социум", 2022, №2(93)-2, С.- 960-965.

AKADEMIC JOURNAL OF EDUCATIONAL RESEARCH (AJER)
international scientific journal
7-son

Nashr qilingan sana: 27.12.2024.
Shrift: "Times New Roman".

“ACADEMIC JOURNAL” MCHJ
Manzil: 700096, Toshkent shahri, Chilozor tumani, Bog‘iston ko‘chasi, 116/6.
www.ajeruz.com, info@ajeruz.com, +998950457172