
РАЗРАБОТКА ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР-МИНУТОК С УЧЕТОМ КАНАЛОВ ВОСПРИЯТИЯ УЧАЩИХСЯ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ТЕМЫ «ПЕРВОНАЧАЛЬНЫЕ ХИМИЧЕСКИЕ ПОНЯТИЯ»

И.С. Иванова

*Санкт-Петербург, Российский государственный педагогический
университет имени А.И. Герцена*

Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений и понятий. Это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности.

В. А. Сухомлинский

Дидактические игры по химии своим содержанием, формой организации, правилами и результативностью способствуют изучению и закреплению материала по химии, формированию умений анализировать, сравнивать, сопоставлять, выделяя характерные особенности физических и химических явлений, признаков и условий химических реакций и т.п. Хорошо организованные дидактические игры по химии имеют также большой воспитательный потенциал. Они помогают вырабатывать определенные качества личности: усидчивость, терпение, взаимоуважение, взаимопомощь, аккуратность и другие. Вряд ли кто подвергнет сомнению утверждение о необходимости использования дидактических игр и игровых ситуаций на уроках в 8 классах.

Именно поэтому дидактические игры волновали и волнуют многих педагогов, психологов, методистов (Н.Е. Кузнецова, М.С. Пак, Г.А. Пичугина, А.А. Тыльдсепп и многих других).

Дидактическая игра помогает учащемуся по-иному взглянуть на привычный урок, что способствует возникновению у школьников интереса к учебному предмету, а значит, процесс обучения становится более эффективным. Но только правильно разработанная игра достигает этой цели и только такую игру можно использовать в обучении.

Остановлюсь подробно на одном из критериев разработки дидактических игр. При разработке дидактических игр необходимо учитывать индивидуальные особенности учащихся. Прежде всего, их особенности восприятия [1]. По особенностям восприятия всех учащихся можно разделить на три условных группы (аудиалы, визуалы и кинестетики).

Аудиалы – учащиеся, воспринимающие и перерабатывающие информацию преимущественно слуховым анализатором.

Визуалы – учащиеся, воспринимающие и перерабатывающие информацию преимущественно зрительным анализатором.

Кинестетики – учащиеся, воспринимающие и перерабатывающие информацию преимущественно в процессе практической деятельности.

Поэтому для того, чтобы все учащиеся были вовлечены в дидактическую игру необходимо учитывать разные каналы их восприятия.

1. Приведем пример дидактической игры для *учащихся-визуалов*.

Игра «Химический символ»

Цель. Развить наблюдательность (визуальный канал восприятия), оценить внимание учащихся.

На экран выведен слайд, на котором различными цветами, шрифтами и размерами изображены символы 15-20 химических элементов.

Задание: Учащиеся должны с одного взгляда оценить, сколько химических символов изображено на слайде, и молча записать соответствующее число. Учитель показывает этот слайд в течение минуты. После того, как число элементов записано, учитель снова открывает слайд. Учащиеся выписывают все символы химических элементов и их названия, изображенные на слайде.

Выигрывает тот, кто точнее угадает число элементов и быстрее справится с остальной частью задания. Учитель проверяет первых пяти учащихся, поднявших руки.

2. Приведем пример дидактической игры для учащихся-аудиалов.

Все задания учащимся зачитываются вслух. В качестве примеров таких заданий могут выступать логогрифы, анаграммы и другие.

Логогрифы — это загадки, которые решают путем удаления или добавления букв или слогов к зашифрованному слову так, чтобы получилось новое слово. К примеру, слова ЛОТО и ЗОЛОТО могут составить логогриф.

1) Кость, легкие защищает,
добавление слога «се» кость в драгоценный металл превращает

Ответ: ребро-серебро

3. Приведем пример дидактической игры для учащихся-кинестетиков.

Игра «Собери соответствие»

Цель игры: развитие внимания (таких его свойств, как устойчивость, распределение и переключение)

Оснащение: карточки с названиями и символами химических элементов.

Задание: Учащиеся должны правильно сопоставить название и символ химического элемента. Выигрывает пара учащихся справившаяся быстрее.

4. Комбинированные дидактические игры с учетом *трех каналов восприятия аудиального, визуального и кинестетического.*

Игра «Кроссворд».

Учитель делит класс на три группы (по рядам), каждому ряду пускает карточку с одним и тем же кроссвордом. Первая пара учеников каждого ряда получает кроссворд, затем учитель зачитывает вопрос. На раздумывание учащимся дается не более 1 минуты. Учащиеся должны вписать ответ в кроссворд и передать его дальше и т.д. Выигрывает та команда, которая справилась быстрее и имеет большее число правильных ответов.

Приведем пример вопросов по теме «Первоначальные химические понятия», которые могут быть использованы в кроссворде. Количество загаданных слов в кроссворде составляется по числу парт на ряду (пять-шесть парт).

1. Один из способов разделения смеси. (Хроматография и др.)

2. Физическое свойство веществ. (Цвет и др.)

3. Химический элемент N имеет название. (Азот.)

4. Стеклопосуда для проведения химических реакций. (Пробирка.)

5. Тип реакции — $C = A + B$. (Разложение.)

6. Стеклопосуда, которую используют при фильтрации. (Воронка.)

Использование игровых технологий на уроках химии помогает снять ряд

трудностей, связанных с запоминанием материала, вести изучение и закрепление материала на уровне эмоционального сознания, что, несомненно, способствует развитию познавательного интереса к химии как к учебному предмету.

Список литературы

1. Иванова, И.С. Теория и методика адаптивного обучения химии: Учебно-методическое пособие / И.С. Иванова. – СПб.: Лемма, 2011. – 62с.

Репозиторий ВГУ