

Федеральное государственное автономное образовательное  
учреждение высшего образования  
«ЮЖНЫЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
Академия биологии и медицины им. Д.И. Ивановского

«Применение игровых технологий в процессе обучения химии»

Научный руководитель:  
Мощенко Дарья Ивановна  
Выполнил: Пономарёв  
Денис Олегович

Образование – динамическая система, которая вынуждена быстро перестраиваться под различные потребности общества, государства и личности. Сегодня образование сталкивается с тем, что методы, используемые 10-15 лет назад, являются не эффективными для современных учеников, либо сложны в реализации для преподавателей. У современного учащегося снижена мотивация и интерес к обучению, на фоне постоянных стимулов, перехватывающих его внимание. В погоне за вниманием обучающегося, современная система образования вынуждена вносить значительные изменения в подходах обучения (Андриенко О. А., 2019). Одно из решений – активное применение игровых технологий.

Целью данной работы является анализ игровых технологий, степени их интегрированности в учебный процесс и эффективности подобных методик.

«Под игрой понимают либо способ совместной деятельности учителя и учащихся (метод обучения), либо характер связи, упорядочивающий деятельность (форма), а также средство, активизирующее процесс обучения...» [5]. Отсюда следует, что игра может принимать различные формы, но всегда подразумевает интерактивность между учащимися и преподавателем. Но главной отличительной особенностью игровых технологий от стандартных форм обучения является мотивированность учащихся.

«Преимущества использования на занятиях игровых форм обучения состоит в том, что игровая деятельность как средство обучения обладает мотивированностью на обучение, отсутствием принуждения, индивидуализированностью, обучением и воспитанием в коллективе через коллектив, развитие психических функций и способностей, учением с увлечением» [5]. Таким образом, применения игровых технологий в процессе обучения обладает множеством плюсов. Помимо непосредственного усвоения материала, развиваются и коммуникативные навыки, командная работа. За счёт этого возрастает заинтересованность.

«Педагогический опыт, накопленный в процессе преподавания химии в школе, позволяет утверждать, что дидактическая игра возбуждает интерес к предмету, активизирует на протяжении всего урока, развивает мышление, речь, память, формируют познавательные интересы...» [3]. Игровые технологии работают сразу на несколько областей сознания. В ходе обучения в игровой форме активизируются визуальная, слуховая, тактильная память. А

активное влияние на процесс обучения мотивирует лучше готовиться к последующим занятиям посредством усвоения предыдущего материала.

«Подача изучаемого материала в виде игры позволяет снять у обучающихся психологическое напряжение и страх перед «неизвестным», на первый взгляд учебным материалом и способствует более быстрому и лёгкому усвоению информации» [1]. Для подростков и взрослых игра – это что-то знакомое и простое, а учёба по большому счёту воспринимается как необъятный океан из сложных понятий и явлений. Требования соответствовать определённом уровню знаний вызывает стресс у учащихся. И игровые технологии немного сглаживают эту картину, позволяя снизить стресс во время обучения.

«Реализация игровых приёмов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям: ставится цель перед учениками в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве её средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игру» [4]. Именно соревновательный элемент может играть ключевую роль в эффективности применения игровых методик. Любая игра подразумевает наличие проигравшего и победителя. А там, где есть возможность победить, возникает азарт. Возможность не просто совершенствоваться, но получать за это награду, будь то признание окружающими или хотя бы символический приз (Шапиева А. С., Магомедова П. К., 2015)

По данным Андриенко О. А. было проведено исследование, в ходе которого две фокус группы проходили один и тот же материал с применением разных методик. Группа эталон училась без применения игровых технологий. В экспериментальной группе были применены игровые технологии для проверки и закрепления пройденного материала. «Данные свидетельствуют о том, что уровень знаний по дисциплине у студентов экспериментальной группы повысился заметно: увеличилось число обучающихся, которые решили тест на отметку «отлично» ... Также снизилось число студентов, получивших отметку «удовлетворительно» ... Можно сказать, что после проведения мероприятий обучающиеся стали больше разбираться в дисциплине» [2]. По результатам экспериментальных данных, игровые технологии положительно влияют на процесс обучения. Кроме того, помимо усвоения материала, учащиеся прокачивают социальные навыки и умение включаться в коллективную работу.

Игровые технологии являются неотъемлемой частью процесса обучения и показывают хорошие результаты. Одним из приоритетов может стать введение игровых форм обучения во все этапы образования. Требуется больше экспериментальных данных относительно возрастных групп, на которые больше всего влияет качество и количество интеграции игровых технологий.

**Список литературы:**

1. Алтенова Н. Т., Сергазина С. М. Игровые технологии в процессе обучения химии //Евразийский союз ученых. – 2020. – №. 10-3 (79). – С. 56-58.
2. Андриенко О. А. О необходимости применения игровых технологий обучения //Балканско научно обозрение. – 2019. – Т. 3. – №. 2 (4). – С. 5-8.
3. Сафина Л. Г. Активизация познавательной деятельности учащихся на уроках химии с помощью игровых технологий //Самарский научный вестник. – 2014. – №. 2 (7). – С. 102-104.
4. Сафина Л. Г., Шацких Ю. А. Методика использования игровых технологий на уроках химии //Парадигма. – 2019. – №. 1. – С. 78-81.
5. Шапиева А. С., Магомедова П. К. Применение игровых технологий в процессе обучения //Евразийский союз ученых. – 2015. – №. 10-4 (19). – С. 70-72.