

Дидактические игры, умело применяемые педагогами на уроках, позволяют развивать творческие способности учащихся, пробуждают поисковую активность, разрушают психологическую инертность, апатию.



Дидактические игры- это игровой метод обучения, известный в педагогике более полувека. Но только в последнее время учителя стали уделять этому педагогическому средству должное внимание.



Какие задачи решает использование такой формы обучения?

- Осуществляется более свободный, психологически раскрепощенный контроль знаний.
- Исчезает болезненная реакция учащихся на неудачные ответы.
- Подход к учащимся в обучении становится более деликатным и дифференцированным.



Обучение - игра позволяет научить:

- Распознавать
- Сравнивать
- Характеризовать
- Раскрывать понятия
- Обосновывать
- Применять.



Функции дидактических игр:



- **Обучающая** (развитие учебных умений и навыков).
- **Воспитательная** (учащиеся учатся работать коллективно, радоваться успехам товарищей, сопереживать их неудачам).
- **Коммуникативная** (установление эмоциональных контактов и умение отстаивать свою точку зрения).



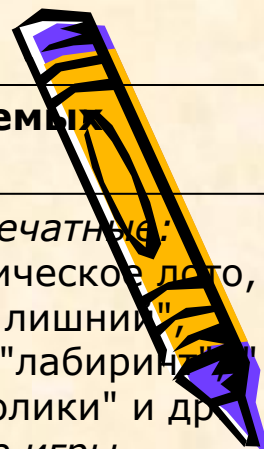
Функции дидактических игр:

- Развивающая (развитие памяти, мышления, речи).
- Релаксационная (снятие эмоционального напряжения).
- Развлекательная (превращение урока из скучного материала в увлекательное приключение).



Классификация дидактических игр

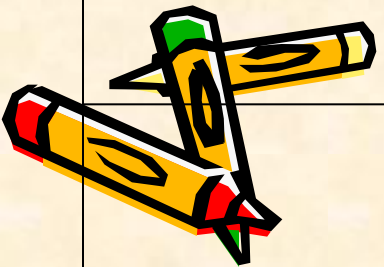
Типы игр	Целевое назначение	Виды применяемых игр
Тренировочные игры	Приобретение и закрепление знаний	А) <i>Настольно - печатные:</i> Домино, химическое лото, ребусы, "3-й лишний", кроссворды, "лабиринт", "крестики - нолики" и др. Б) <i>Словесные игры - упражнения:</i> Загадки, викторины, игровые задачи, логические цепочки и др.
Познавательно - контрольные игры	Стимулирование учащихся к активному овладению знаниями. Показ достижений учащихся в изучении предмета.	КВН, турниры знаний, детективы, "Что? Где? Когда?", общественный смотр знаний, урок - конкурс, игры - путешествия, "Счастливый случай" и др.
Сюжетно - ролевые игры	Комплексное применение знаний в знакомых и новых условиях. Усвоение ролевого содержания специалиста.	Инсценировки, ситуационные задачи, защита учебных проектов, пресс - конференция, суды, диспут, спектакль, деловые игры на производственную тематику.
	Стимулирование к	Составление олимпиадных



Этапы урока- дидактической игры:

- **Подготовительный** (организационный)- установка на труд, ознакомление с предлагаемыми заданиями.
- **Игровой**- проведение игры, в нее включены задания исследовательского характера, проверка знаний, закрепление материала.
- **Заключительный**- обсуждение игры, награждение победителей.





Реализация игровых приемов и ситуации при урочной форме занятия происходит по следующим основным направлениям:

- 1) дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи,
- 2) учебная деятельность учащихся подчиняется правилам игры,
- 3) учебный материал используется в качестве средства игры,
- 4) в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую
- 5) успешность выполнения дидактического задания связывается с игровым результатом.



При подготовке к таким урокам необходимо:

- 1) составить краткую характеристику хода игры (сценарий);
- 2) указать временные рамки игры;
- 3) учесть уровень знаний и возможные особенности учащихся;
- 4) реализовать межпредметные связи.



Сходства и различия



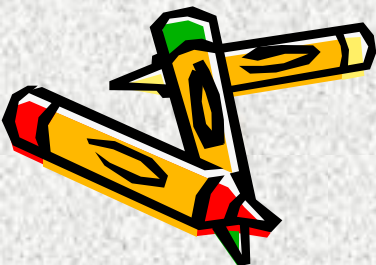
- Игра тренирует умение давать сравнительную характеристику. Учитель предлагает учащимся два химических объекта: два вещества, два элемента, физическое и химическое явления, два химических явления, смесь и соединение и т.д. Учащиеся должны найти и выписать в две колонки как можно больше общих признаков и отличий этих объектов. Затем школьники объединяются в пары или четвёрки и составляют общий список. Вслух зачитывают самый длинный перечень, его дополняют признаками, которые не были отмечены, из списков других групп.



Восстанови пропущенное.

В клетках игрового поля записаны знаки химических элементов, некоторые из них отсутствуют. Известно, что:

- по периметру квадрата находятся символы элементов только главных подгрупп и только металлов;
- в верхнем и нижнем рядах закономерно изменяется число электронов на внешнем энергетическом уровне атомов элементов;
- в среднем ряду - знаки элементов II группы;
- по диагонали слева направо записаны знаки элементов, образующих амфотерные оксиды и гидроксиды.



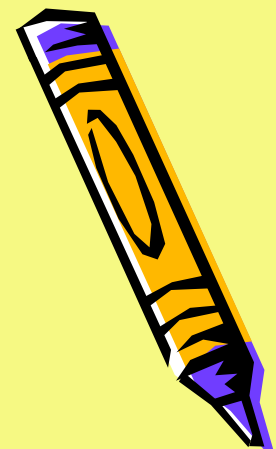
Найди лишнее и объясни почему:

а) CaO , CuO , SO_2 ;

б) HNO_3 , H_2S , H_2O ;

в) Na_2SO_4 , H_2SO_4 , BaCl_2 ;

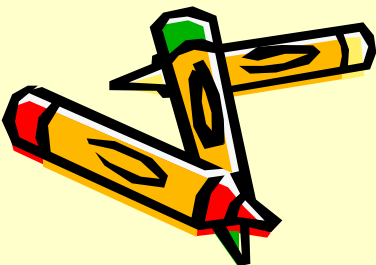
г) NaOH , $\text{Al}(\text{OH})_3$, $\text{Al}(\text{NO}_3)_3$.



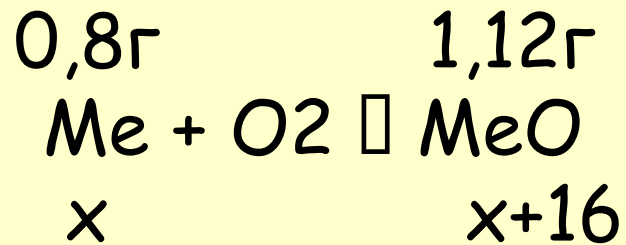
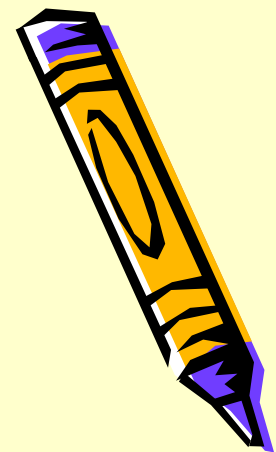
Задача к теме “металлы”



- Некий жилец второго подъезда пришел в гости в квартиру №8 поиграть в шахматы. Кто из них кому пешку не уступил или шах поставил-неизвестно. Но только они крупно повзаимодействовали, в результате чего жилец массой 0,8г исчез, а вместо него образовалось 1,12г его оксида. Определите, как звали пропавшего жильца, который любил ходить в гости?



Решение:



$$\begin{aligned} 0,8(x+16) &= 1,12x \\ 0,8x + 12,8 &= 1,12x \\ 0,32x &= 12,8 \\ X &= 40\text{г} \end{aligned}$$

- **Ответ:** металл с атомной массой 40-это кальций(Ca)

