

## Игровой прием «Домино» как одно из средств повышения учебной мотивации обучающихся на уроках химии

Захарова Людмила Юрьевна, учитель

ГКБОУ «Общеобразовательная школа-интернат Пермского края», г. Пермь

*Игра — это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра — это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности.*  
В. А. Сухомлинский

Увеличение умственной нагрузки на уроках заставляет задуматься над тем, как поддержать у учащихся интерес к изучаемому материалу, их активность в течении всего урока. Приходится искать эффективные методы обучения и такие методические приемы, которые активизировали бы мысль школьников, стимулировали бы их к самостоятельному приобретению знаний. Надо позаботиться о том, чтобы на уроках ученик работал активно и увлеченно, и использовать это как отправную точку для возникновения и развития любознательности, глубокого познавательного интереса. Немаловажную роль здесь можно отвести дидактическим играм.

Включение игровой деятельности в учебно-воспитательный процесс позволяет решить ряд конкретных задач:

**1. Дидактические:** расширение кругозора обучаемых, развитие их познавательной деятельности, умение применять знания на практике, формирование умений и навыков, необходимых в практической деятельности, развитие общеучебных и трудовых умений и навыков.

**2. Развивающие:** развитие памяти, внимания, мышления, речи, воображения, фантазии, умения сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, развитие творческих способностей, рефлексии, способностей находить оптимальные решения, формирование мотивации учебно-познавательной деятельности.

**3. Воспитательные:** воспитание самостоятельности и воли, формирование определённых подходов и позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок, воспитание коллективизма, общительности, коммуникативности, сотрудничества.

**4. Социализирующие:** приобщение к нормам и ценностям общества, адаптация к условиям среды, стрессовый контроль и саморегуляция, обучение общению, психотерапия.

Дидактические игры проводятся по специально созданным для обучения и воспитания учащихся правилам. Дидактические задачи в них реализуются не открыто, а косвенным образом через игровые задания, правила и собственно действия.

Дидактическая игра может быть проведена на разных этапах урока: в начале урока цель игры — организовать и заинтересовать детей, стимулировать их активность. В середине урока игра должна решать задачи усвоения, обобщения или повторения учебного материала. В конце урока игра должна носить поисковый и творческий характер. Использование дидактической игры помогает приблизить

традиционное обучение к инновационному, развивающему, создаёт зону ближайшего развития для каждого учащегося.

В настоящее время разработано большое количество дидактических игр, все они направлены на развитие определенных навыков и умений, на закрепление пройденного материала.

Из всего многообразия дидактических игр я часто выбираю настольно-печатные игры. Одной из таких игр может быть «Домино».

Домино (dominoes) - одна из древнейших игр на планете. И сейчас это популярная во всем мире настольная игра, существующая во множественных вариантах.

Детское домино очень схоже со взрослым вариантом, но всегда более красочное. Правила игры в детское домино аналогичны взрослому и очень простые:

1) Все участвующие в игре получают по 3-6 фишек, остальные фишки находятся в «банке», лицевой стороной вниз. Если участников игры 5 или 4, то можно увеличить количество раздаваемых фишек до семи.

2) Игрок, у которого есть фишка с парными картинками, начинает ход первым. Остальные участники по очереди раскладывают свои фишки со схожими картинками.

3) Если у кого-то из игроков нет фишки с похожей картинкой, то он берет фишки из банка. Если фишки закончились и в банке, то игрок пропускает ход.

4) Игрок, у которого раньше всех закончатся фишки, становится победителем.

Игра в домино расширяет кругозор ребенка, знакомит его с окружающим миром, развивает память, внимательность, быстроту реакции. Поэтому домино нельзя расценивать как старомодное занятие, скорее это отличная развивающая игра для детей.

Важные преимущества игры «Домино»:

- составить домино можно по любой теме программы, при этом охватывается довольно большой объем теоретического материала;

- оно популярно и имеет простые правила;

- игра нравится учащимся интерактивностью и подвижным характером выполнения;

- такая игра не требует обязательного оценивания, так как главной ее целью является не проверка уровня знаний по теме, а их совместное повторение и обобщение. Но при желании можно выставить ин-

дивидуальные оценки с учетом самостоятельности и скорости в поиске решения, активности в помощи другим учащимся.

Прием «Домино» заинтересовал меня своей универсальностью и легкостью интеграции теоретических сведений, подлежащих обобщению. Он позволяет быстро повторить материал, задействовав весь класс.

Дидактическая игра «Домино» состоит из карточек, каждая карточка разделена чертой на две части – на одной записано понятие, на другой – определение (или изображение) к другому понятию. Учащимся необходимо найти взаимосвязь между различными карточками.

Карточки составляются учителем заранее, увеличиваются до нужных размеров, делаются на плотной бумаге, ламинируются и разрезаются. Игру можно размножить по количеству микрогрупп в классе и применять в групповой работе.

Правила игры на уроках могут варьироваться.

**Вариант 1.** Учащиеся предварительно получают карточки – домино (в зависимости от численности детей – по 1–2 карточки). Карточка содержит вопрос и ответ. Первым начинает ученик, у которого стартовая карточка, он задает вопрос. Каждый ученик должен внимательно следить за ходом игры, чтобы не пропустить свой ответ. Ответив, ученик задает свой вопрос и т. д. В зависимости от типа и целей урока возможны два варианта развития событий в случае неправильного ответа одного из учеников. Если позволяет время, можно дать возможность ученикам убедиться в том, что допущена ошибка, так как происходит сбой в цепочке ответов, и кто-то из ребят не может воспользоваться своей карточкой. Если времени мало, то учителю целесообразно указать на ошибку, если прозвучал неправильный ответ.

Так можно поиграть в начале урока, т.е. провести актуализацию знаний фронтально (занимает минут 5), можно дать индивидуальное задание одному ученику (или двум в паре) во время проверки домашнего задания, они на парте собирают в логическом порядке (принцип «домино»).

**Вариант 2.** В игре могут принять участие 9 - 11 человек. У ведущего одна карточка, а у игроков по две карточки. Задания для играющих на карточках «Домино» записано слева, ответы — справа. Начинает игру ведущий. Он диктует свой пример. Участник, у которого есть ответ, отзывается и диктует другой пример. Игра продолжается до тех пор, пока не назовёт ответ первый участник (ведущий). Также в игре может участвовать большее количество учеников, если раздать по одной карточке каждому, т. е. сколько игровых карточек, столько и играющих (от 12 и больше).

**Вариант 3.** Каждый учащийся получает карточку – лист бумаги форматом А4, разделенный на две равные части. На одной из этих частей написан пример или вопрос, а на другой – ответ, но уже к другой карточке. Один из учащихся, чья карточка имеет слева незаполненную половину, начинает игру: читает вопрос (задание) по своей карточке и крепит ее с помощью магнитов на доску. Далее читает ответ тот ученик, у которого он расположен слева на

карточке, затем читает свой вопрос справа, крепит карточку на доску и т.д. Игра заканчивается по окончании всех вопросов. Рекомендуемая продолжительность игры – 10 минут. Правильность ответов контролируется всем классом, в случае ошибки, происходит сбой всей цепочки домино, поэтому учащиеся совместно заняты поиском правильного ответа в ходе активного диалога или с помощью учебника. Если ошибка все-таки возникает, ученики вынуждены заново возвращаться к тем же вопросам. Это приводит к более полному усвоению материала.

Как видим, формы проведения игры могут быть разные. Они зависят от состава класса, темы, таланта учителя и множества других условий.

Подобные задания мне приходилось многократно использовать на уроках химии при закреплении и обобщении знаний. Это всегда повышает у учащихся заинтересованность в работе, лучше запоминается и повышает эффективность урока в целом. Чаще всего я составляю задания для групповой работы, и тогда выполнение их носит соревновательный характер. Иногда работаем всем классом. Если кто-то из учащихся допускает в середине ошибку, я на ней не концентрирую внимание, пока дети сами не сообразят, что произошёл сбой. Затем происходит очень продуктивная дискуссия, ошибка исправляется.

При использовании этого приёма всегда повышается качество знаний по теме предмета. Технику Домино применяют многие учителя. Некоторые опубликованные варианты указаны мной в используемых источниках. Мои варианты даны в приложениях 1, 2, 3.

#### **Печатное домино**

В приложении приводится мой учебно-методический материал печатной игры «Домино» по теме «Химическая связь» (8 класс) и «Номенклатура углеводородов» (10 класс). Каждый вариант состоит из 12-ти карточек.

Игра помогает запомнить детям названия типов химической связи и определять их в соединениях, во 2-м случае – название класса углеводородов нужно сопоставлять с названием вещества.

Участникам группы (по 2-4 человека) раздаются карточки, из которых дети выкладывают цепочку из карточек, совмещая изображение формулы или названия с видом связи или класса веществ, к которой он имеет отношение. Итог игры – соединение карточек таким образом, чтобы цепочка замкнулась, и все места соединения карточек были правильными.

#### **Интерактивное домино**

В дополнительном приложении прилагается интерактивная игра «Домино» на тему «Биологическая роль металлов» (9 класс), выполненная в программе Power Point. Правила игры представлены на слайде 2. Играть можно как индивидуально у компьютера, так и коллективно, транслируя слайды на экран через проектор. При этом происходит знакомство и закрепление знаний о важности ионов металлов и их соединений для здоровья человека. На последних слайдах собран материал о продуктах, которые нужно употреблять для увеличения концентрации важнейших металлов в организме.

*Приложение 1. Типы химической связи*

Ионная связь	$H_2O$ Вода
Ионная связь	$HCl$ Хлороводород
Ионная связь	$C$ Алмаз
Неполярная ковалентная связь	$K$ Калий
Неполярная ковалентная связь	$NaCl$ Хлорид натрия
Неполярная ковалентная связь	$CO_2$ Оксид углерода (IV)
Полярная ковалентная связь	$AlCl_3$ Хлорид алюминия
Полярная ковалентная связь	$O_2$ Кислород
Полярная ковалентная связь	$Ag$ Серебро
Полярная ковалентная связь	$Cl_2$ Хлор
Металлическая связь	$MgO$ Оксид магния
Металлическая связь	$NH_3$ Аммиак

Резюмируя вышесказанное, можно сделать вывод, что предлагаемый мной прием «Домино» явля-

ется не только эффективным способом повышения мотивации учащихся на уроках химии, но и средством повышения качества знаний по предмету. Этот метод неоднократно показал свою эффективность. Он отличается универсальностью и адаптивностью, так как в данной игре можно отрабатывать новые термины и понятия. Игра «Домино» может прекрасно обучать учащихся применять знания в новых условиях.

*Приложение 2. Углеводороды*

Алканы	Толуол
Алканы	2-метилбутен-2
Алканы	Бетин-1
Алканы	Этилен
Алкены	Бензол
Алкены	Ацетилен
Алкены	Изобутан
Алкины	Метан
Алкины	Пропен
Алкины	3-этилпентан
Арены	3-фторпропин
Арены	Хлорэтан

**Литература:**

1. Гамзан О.С., Харитонов Н.Е. В школу с игрой: Книга для учителя. – М.: Просвещение, 1991
2. Муртазин Г.М. Активные формы и методы обучения учащихся. – М.: Просвещение, 1989
3. Пустохина О.А. Урок в современной школе - Изд. Учитель: Волгоград, 2009
4. Селевко Г.К. Педагогические технологии на основе активизации, интенсификации и эффективного управления. М.: НИИ школьных технологий, 2005 (Энциклопедия образовательных технологий)
5. <https://globuss24.ru>. Мир образования
6. <https://vashechudo.ru>. Ваш чудесный ребенок
7. <https://multiurok.ru/files/> Дидактическая игра «Химическое домино», учитель Л.К.Шамгунова, г. Астрахань
8. <https://infourok.ru/> Химическое домино по теме «Спирты» 10 класс, учитель Петрова Г.А.
9. <https://him.1sept.ru/> Игра «Домино» Генетическая связь органических соединений, С.А.Мисюля, преподаватель ПУ
10. <http://zanchim.blogspot.com> Разработка игры по химии Домино «Общая характеристика строения и физических свойств металлов»