



«СОВРЕМЕННАЯ ПСИХОЛОГИЯ И ПЕДАГОГИКА: ПРОБЛЕМЫ, АНАЛИЗ И РЕЗУЛЬТАТЫ»

Сборник материалов международной научно-рецензируемой онлайн конференции

www.e-science.uz



20 июля 2020 года

DIFFERENT LEVELS CREATIVE SELF-DEVELOPMENT LISTENERS INFORMED INCREASE TRAINING	407
<i>Gaforov I.U.</i>	
INNOVATIVE APPROACHES TO SCIENTIFIC DEVELOPMENT IN OUR COUNTRY	413
<i>Ikromov N.T.</i>	
BOSHLANG'ICH SINFLARDA INGLIZ TILI O'QITISHINING O'ZIGA XOS PEDAGOGIK USULLARI	417
<i>Anvarova F.</i>	
THE FORMATION OF CREATIVE THINKING IN TEACHING PHYSICS	424
<i>Ruzimatova B.</i>	
СОВРЕМЕННЫЕ ТЕНДЕНЦИИ ВНЕДРЕНИЯ КРЕДИТНОЙ СИСТЕМЫ ОБУЧЕНИЯ В СИСТЕМЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ	432
<i>Шаюсунова А.А., Рашидова З.О.</i>	
SOME METHODS OF WORKING WITH HISTORICAL CONCEPTS IN HISTORY LESSONS	439
<i>Ravshanov J.F.</i>	
ТАЪЛИМИ МОДЕРНИЗАЦИЯЛАШ ШАРОИТИДА ТАЛАБАЛАРДА ИЖТИМОЙ - МАДАНИЙ КОМПЕТЕНТЛИКНИ ШАКЛЛАНТИРИШ	444
<i>Жакбарова З.С.</i>	
ДИЗАЙН ТАЪЛИМИ – МАКТАБГАЧА ТАЪЛИМ ЖАРАЁНИНИ МОДЕРНИЗАЦИЯ ҚИЛИШНИНГ САМАРАЛИ ВОСИТАСИ СИФАТИДА	450
<i>Зупарова Д.Д., Юлдашева Н.Д.</i>	
ПОВЫШЕНИЕ КАЧЕСТВА ОБРАЗОВАНИЯ В СОВРЕМЕННЫХ УСЛОВИЯХ	455
<i>Салахова Э.</i>	
INGLIZ TILINI O'QITISHDA KANOOT PLATFORMASIDAN FOYDALANISH XUSUSIDA	461
<i>Shukurova N.</i>	
МАСОФАВИЙ ТАЪЛИМИ ЖОРИЙ ҚИЛИШДА МУСТАҚИЛ ТАЪЛИМ КОМПЕТЕНЦИЯСИНИ АҲАМИЯТИ	467
<i>Юнусова М.С.</i>	
ИЛМ-ФАН ВА ТАЪЛИМ ИНТЕГРАЦИЯСИ ТАЪЛИМ СИФАТИНИ ОШИРИШНИНГ МУҲИМ ОМИЛИ СИФАТИДА	472
<i>Ўринов Д.А.</i>	
РАЗВИТИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ ПРЕПОДАВАТЕЛЕЙ ВУЗОВ, КАК УСЛОВИЕ ДЛЯ МОДЕРНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАНИЯ: ОПЫТ СОТРУДНИЧЕСТВА С ВУЗАМИ ЕС НА ОСНОВЕ МЕЖДУНАРОДНЫХ ПРОЕКТОВ	481
<i>Юнусов А., Хенссген К., Абдукадирова Л., Инаков Ш.</i>	
СОПОСТАВИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ ПРЕИМУЩЕСТВ И НЕДОСТАТКОВ ДИСТАНЦИОННОГО ОБРАЗОВАНИЯ	494
<i>Турахужаева Н.Н., Ганиев Ж.</i>	
РОЛЬ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПОВЫШЕНИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА УЧАЩИХСЯ К ИЗУЧЕНИЮ ХИМИИ	500
<i>Худойназарова Г.А., Ганиев Б.Ш., Холикова Г.К., Салимов Ф.Г.</i>	

РОЛЬ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПОВЫШЕНИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА УЧАЩИХСЯ К ИЗУЧЕНИЮ ХИМИИ

Худойназарова Гулбахор Акиевна, к.х.н., доцент.

Ганиев Бахтиёр Шукуруллаевич, ассистент.

Холикова Гуляйра Кулдошевна, магистрант.

Салимов Фуркат Гайрат угли, студент.

Бухарский государственный университет

E-mail: b.ganiyev1990@gmail.com

Аннотация: *В статье представлены данные образовательные симуляции и игры улучшающие концентрацию внимания, и объяснение обучение на опыте.*

Ключевые слова: *игровые технологии, химия, скороговорки, ассорти, загадки, химические шашки, химические карты.*

Abstract: *The article presents these educational simulations and games that improve concentration, and explain learning by experience.*

Key words: *game technologies, chemistry, tongue twisters, assorted, puzzles, chemical checkers, chemical cards.*

Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.

В.А. Сухомлинский

Химия – один из сложных предметов естественнонаучного цикла. Как обеспечить успешность каждого студента в обучении? Как добиться активности на уроке? Как повысить мотивацию? Встает задача найти способ заинтересовать учащихся. Ведь только тогда студент с удовольствием идет на урок. На уроке должны быть положительные эмоции, чувство комфорта и радость познания. Именно познавательный интерес формирует прочные знания.

Психологи отмечают, что формирование прочных и глубоких знаний неразрывно связано с эмоциональной активностью учащихся, а это обуславливает активность познавательной деятельности, т.к. без человеческих эмоций не может быть человеческого искания истины. Желание играть, стремление к деятельности, основывающейся на способности воображения, свойственно любому студенту, и это надо учитывать в процессе обучения химии.

Для активизации познавательной деятельности учащегося, повышения эмоционального уровня усвоения знаний как на уроках, так и вне их используем игровые технологии. Игра приучает учащихся мыслить, выделять главное, обобщать, развивать память, учит самодисциплине и настойчивости в приобретении знаний а без этого нельзя стать образованным человеком [1-3].

Формировать интерес к предмету мы начинаем с младших классов.

Игра «Химический марафон» проводим на уроках при обобщении материала. Отрабатываем знания и умения учащихся классифицировать вещества, сравнивать и характеризовать химические свойства данного класса, определять родство различных классов веществ.

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, оказывают положительное эмоциональное воздействие [6]. Реализация игровых приёмов и ситуаций в процессе обучения происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед учащимися 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 игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Мы используем игровые моменты на всех этапах обучения (изучение и закрепление нового материала, обобщение и систематизация знаний, коррекция знаний). В зависимости от применяемых средств и общей направленности игр их можно разделить на следующие типы: игры-упражнения («Крестики-нолики»), настольные игры (кроссворды, «Химическое домино»), игры-роли («Суд над алканами»). Ролевые или деловые игры можно применять при обсуждении экономической проблемы, социальной, перспектив развития химической промышленности («Автомобиль не роскошь, а средство передвижения», «Алкоголизм-проблема социальная и экономическая»).

Игровые формы урока реализуют дидактические и воспитывающие задачи, поэтому являются важными и необходимыми в педагогической деятельности.

Для примера можно предложить следующие игры:

Простейшие кратковременные игры.

1. “Скороговорки” – в самом начале урока, в качестве организационного момента, учащимся дают записать одну – две скороговорки. При попытке выговорить правильно слово, у детей включается в работу речевой аппарат, а значит и мыслительная деятельность, непосредственно связанная с речью. Продолжительность 5-7 минут.

2. “Загадки” – несложные, интересные загадки тоже могут активизировать мысленную деятельность учащихся и вначале урока и при изучении сложных тем, когда дети порядком устали.

Игры средней трудности.

Это игры более сложные и наиболее длительное время:

1. “Ассорти” – множеством карточек с формулами, которые нужно разложить по классам неорганических веществ и не только. Можно предложить классификации и по другим принципам.

2. “Чужой среди своих” – несколько (4-6-8) карточек скреплены ниточкой или раскладушка с формулами, картинками, рисунками. За исключением одной карточки остальные все могут быть объединены в одну группу. Называются формулы, объекты процессы и указывается чужой.

Наиболее сложные дидактические игры по химии.

1. “Химические шашки” – игра по правилам настоящих шашек. Только вместо косточек карточки с формулами. Уничтожение карточки только в случае возможности химического взаимодействия веществ обозначенных на карточке. Уравнения записываются и оформляются, как положено в тетради.

2. “Химические карты” – выброшенная карта одного игрока бьется картой другого игрока только в случае взаимодействия обозначенных на картах веществ. Обязательно записываются уравнения возможных реакций.

Таким образом “игры по предметам” или “дидактические игры” в моей работе занимают значительное место. Этим я объясняю повышенный интерес учащихся к моим урокам.

В частности, обучение, ориентированное на задачи, где повторные подходы «тренировка и практика» при использовании, есть некоторые свидетельства того, что использование симуляций ускоряет время обучения [4]. Одной из причин этого может быть то, что внимание пролеты улучшены. Интересно, что в этом исследовании 78% респондентов считали, что образовательные симуляции и игры улучшают концентрацию внимания, и это может объяснить почему обучение на опыте и в исследовательском режиме может быть более увлекательным; потому что учащиеся больше вовлечены в деятельность, ориентированную на задачи, они сохраняют интерес в нем дольше и может захотеть получить к нему доступ в течение длительного времени. Так как игры в образовательном контексте нацелены на установление связи между игровым миром и реальностью. Теоретически, учащемуся будет легче установить связь между двумя и таким образом ускорить время, необходимое для усвоения ключевых результатов обучения.

У репетиторов было ощущение, что игры и симуляторы помогают учащимся легче понимать очень сложные концепции - поддерживается в недавнем MORI опрос и другие исследования [5,6]. Пример это использование тигля Immersive Education (<http://imed.pentangle.co.uk>). Здесь молодые люди используют Crucible в качестве инструмента моделирования для объяснения сложных сил в химии, которые трудно и дорого продемонстрировать на практических занятиях в классе. Хотя никто не предполагает, что игры и симуляторы могут заменить традиционные методы, они предоставляют полезные инструменты, который при тщательном применении может быть очень эффективным для привлечения учащихся [7].

Список литературы

1. Панфилова Л. В., Сафина Л. Г. Роль игровых технологий в подготовке будущего учителя химии //Известия Самарского научного центра Российской академии наук. – 2008. – Т. 10. – №. 6-2.
2. Худойназарова Г. А., Гулямова М. Б., Избуллаева М. С. Методика проведения урока «Степень окисления (со) и окислительно-восстановительные реакции (ОВР)» //Наука. Мысль. – 2014. – Т. 4. – №. 3. – С. 26-32.
3. Худайназарова Г.А., Ганиев Б.Ш., Олимова Ф., Бакаева З, Методики проведения лабораторных занятия по теме “Гидролиз целлюлозы” на вертуальной основе. Междисциплинарные исследование в науке и образовании. Электронный научный журнал. 2014. №3 С. 24
4. Ganiyev B. S., Kholikova G. K., Salimov F. G. Educational developments in uzbekistan is the main root to educate perfect generation //Непрерывная система образования" Школа-университет". Инновации и перспективы. – 2019. – С. 55-58.
5. Delanghe, F. Validating small arms simulations, Military Simulations and Training, 4(1), 2001. P. 22–24.
6. Sandford, R. & Williamson, B. Games and learning games (Bristol, Futurelab). 2005. P. 37-44
7. Green, C. & Bavelier, D. Action video game modifies visual selective attention, Nature,423(6939), 2003. P. 534–537.