

подбирать конструктор, детали для своих построек, планировать деятельность, обсуждать замысел в паре, группе. Эффективными оказались простейшие схемы, макеты, которые дети учились «читать» и использовать при сборке своих конструкций.

3. Рефлексия – на этом этапе ребёнок формирует личностное отношение к проблеме. Основным был прием «Мнение».

Таким образом, проведённое экспериментальное исследование подтвердило нашу гипотезу, о том, что можно развивать критическое мышление у детей, но при условии определения содержания работы по конструированию; подбора методов и приёмов развития критического мышления у детей, знания особенностей детей подготовительной к школе группы, их интересов.

Список использованной литературы

1. Сапук, Т. В. Развитие критического мышления как базис студентоцентрированного образования / Т. В. Сапук // Современные исследования социальных проблем. – 2014. – № 9 (41).

2. Бордовская, Н. В. Педагогика : учеб. пособие / Н. В. Бордовская, А. А. Реан. – СПб. : Питер, 2006. – 304 с.

3. Парамонова, Л. А. Теория и методика творческого конструирования в детском саду / Л. А. Парамонова. – М. : Академия, 2002. – 192 с.

ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ХИМИИ КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ И КАЧЕСТВА ЗНАНИЙ

**Поживилко Виктория (УО МГПУ им. И. П. Шамякина, Беларусь)
Научный руководитель – Ю. А. Ходосок**

Под игровыми технологиями понимается группа методов и приемов организации учебного процесса в форме различных педагогических игр. Различные формы учебных игр позволяет разнообразить педагогический процесс, а от разнообразия выбора игр этот интерес возрастает. Игровые технологии имеют четко поставленные цели и соответствующим педагогическим результатом, который характеризуется учебно-познавательной направленностью. Уроки по игровой методике существенно повышают интерес учащихся к предмету, позволяют им лучше запомнить формулировки, определения, раскрепощают ученика, его мышление.

Цель исследования – определить значение игровых технологий в воспитательном процессе.

Профессор С. А. Шмаков в своей работе «Игры учащихся – феномен культуры» (1994 год) ставит перед педагогами задачу: создать игровую образовательную систему, программы игр по всем учебным предметам, по химии в том числе. Опыт показывает, как бы ни был хорошо подготовлен

преподаватель, как бы он ни владел предметом, но все равно ученики предпочитают его объяснению хорошую игру, где они будут сами познавать мир, будут взаимообучаться. Они с удовольствием примут и усвоят информацию взрослого наставника, но непременно как участника их игры, то есть действительного носителя информации, педагог должен научиться играть [1].

Можно выделить шесть организационных форм игровой деятельности: индивидуальную, парную, одиночную, коллективную, массовую, групповую.

– К индивидуальным формам можно отнести игру одного человека с самим собой или с различными предметами и знаками.

– Одиночная форма – это деятельность одного игрока в системе имитационных моделей с прямой и обратной связью от результатов достижения поставленной ими искомой цели.

– Парная форма – это игра одного человека с другим человеком, как правило, в обстановке соревнования или соперничества.

– Групповая форма – это игра трех или более соперников, преследующих в обстановке соревнования одну и ту же цель.

– Коллективная форма – это групповая игра, в которой соревнование между отдельными игроками заменяют команды соперников.

– Массовая форма игры есть тиражированная одиночная игра с прямой и обратной связью от общей цели, которую одновременно преследуют много людей [2].

Анализ работы учителя при использования игровых технологий на уроках химии позволил обнаружить следующие негативные стороны:

1. Объяснение правил игры занимает много времени (особенно у молодых специалистов), из-за чего ученики за оставшееся время не успеют усвоить материал.

2. Нередко нарушаются правила игры, т. е. нарушается строгий порядок выполнения игровых действий (чаще всего встречается в групповых и индивидуальных играх).

3. При проведении групповых или коллективных форм игры соревнования среди детей бывает перерастает в нездоровое соперничество, что не всегда успевает заметить учитель, а тем более предотвратить это.

Таким образом, анализ наблюдений за игровой деятельностью позволил выявить, что использование таких форм обучения не всегда эффективно для укрепления и расширения знаний.

Нами были разработаны некоторые рекомендации:

1. При выборе дидактической игры не стоит спешить. Также не стоит принимать чужие игры на рассмотрение без проверки. Стоит самому убедиться в ее эффективности и привлекательности.

2. Разработанные игры не стоит сразу нести в класс. Часто бывает так, что игра останавливается на самом интересном месте. Поэтому также стоит проиграть ее с коллегами или с другими учениками.

3. Никого не стоит заставлять играть.

4. Нельзя себе позволить играть с учениками свысока или идти у них на поводу. Необходимо соблюдать все правила строгости и требовательности, как бы ни было весело во время игры.

Заключение. Выучить необходимый материал ученика можно либо заставить, либо заинтересовать. Игра предполагает участие всех участников в той мере, на какую они способны. Учебный материал в игре усваивается через все органы приема информации, причем делается это непринужденно, как бы само собой, при этом деятельность учащегося носит творческий характер.

Список использованной литературы

1. Игра учащихся как педагогический феномен культуры [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.dslib.net/obw-pedagogika/igra-uchawihjsja-kak-pedagogicheskij-fenomen-kultury.html>. – Дата доступа: 24.02.2023.

2. Пидкасистый, П. И. Технология игры в обучении и развитии / П. И. Пидкасистый, Ж. С. Жайдаров. – М. : Просвещение, 1996. – 98 с.

ПОСЛЕДСТВИЯ КОММУНИКАТИВНОЙ АГРЕССИВНОСТИ В ПОДРОСТКОВОМ ВОЗРАСТЕ

Пшонко Алёна (УО БГПУ им. М. Танка, Беларусь)

Научный руководитель – Т. В. Кецко, магистр

Актуальность данной проблемы заключается в том, что в современном мире подростки часто сталкиваются с недопониманием со стороны окружающих. В попытках найти способы удовлетворить свою потребность в безопасности и защититься от внешнего мира молодые люди нередко прибегают к проявлению агрессии, что влечёт за собой массу негативных последствий. Целью данного исследования является выяснение последствий коммуникативной агрессивности в подростковом возрасте.

Агрессией является любая форма поведения, нацеленного на оскорбление или причинение вреда другому живому существу, не желающему подобного обращения. Причиной агрессии у подростков служит отсутствие ощущения безопасности и внутренняя необходимость в защите от внешнего мира [1]. По мнению Л. Берковица, агрессивностью является сценичное переживание гнева с потерей самоконтроля. Исследователь писал о том, что при проявлении такой сильной эмоции, как гнев, человек теряет самообладание и, как следствие, утрачивает способность контролировать собственные чувства и действия [2].

Снижение уровня агрессивности в подростковой среде в контексте образовательного учреждения можно осуществить путём усвоения всех норм и правил, а также путём соблюдения рекомендаций по снижению уровня агрессивности.

Для установления уровня коммуникативной агрессивности было проведено исследование на базах ГУО «Средняя школа № 3 г. Лепеля» и