

Ярмухаметова Лия Рамилевна,
Студентка, СФ УУНиТ, г. Стерлитамак

Научный руководитель:
Бадретдинова Светлана Анатольевна,
Кандидат исторических наук, доцент, СФ УУНиТ,
г. Стерлитамак

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕТОДИЧЕСКИХ ПРИЕМОВ ИГРОВОГО ОБУЧЕНИЯ В СТАРШИХ КЛАССАХ ПО ОБЩЕСТВОЗНАНИЮ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ТЕМЫ «СОЦИАЛЬНАЯ СТРУКТУРА ОБЩЕСТВА»

Аннотация: Научная статья посвящена изучению вопросов организации учебного процесса в школьном курсе обществознания 11 класса с использованием приемов игрового обучения. Особый акцент в статье сделан на использование технологии игрового обучения при изучении учебной темы «Социальная структура общества» в рамках школьного курса обществознания.

Ключевые слова: Технология игрового обучения, интеллектуальные игры, школьный курс обществознания, образовательный процесс.

Реализация технологии игрового обучения при изучении и преподавании обществознания в школе имеет множество методических особенностей. Использование технологии игрового обучения на уроках обществознания способствует формированию познавательных компетенций у обучающихся. В 11 классе использование различных методов и приемов игрового обучения способствует плодотворному усвоению теоретического материала путем выполнения многоуровневых практических заданий в форме игр. Кроме этого, в 11 классе одной из базовых и основных учебных тем, является изучение проблем, связанных с «Социальной структурой общества». Данная учебная тема во много определяет изучение всего школьного курса обществознания 11 класса, так как раскрывает особенности исторического и современного развитие общества [6, с. 16].

В современной педагогической практике существуют несколько классификаций игр, которые используются в изучении и преподавании учебной темы «Социальная структура общества». К данной классификации относятся:

1. игры для изучения нового материала (игры для закрепления, игры для проверки знаний),
2. групповые, индивидуальные, парные, массовые;
3. сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, драматизации и т.д.

Деловая игра при изучении темы «Социальная структура общества» моделирует ситуации, в которых чаще всего оказывались участники, и где каждый обучающийся получает собственную роль современника или потомка, который исследует данные исторические события, анализируя факты, детали образа жизни и многое другое.

В данном контексте, эффективнее всего следует применять два подвида деловых игр: игра-обсуждение и игра-исследование. Игра-обсуждение предполагает воссоздание воображаемой ситуации в рамках изучаемых проблем по обществознанию, которая сопровождается спором или дискуссией участников игровой деятельности. Чтобы игра-обсуждение в полной мере была реализована, перед участниками игры должна быть поставлена учебная проблема, не имеющая однозначного решения и которая вызвала бы активный интерес и соревнование [1, с.76].



Игра-исследование опирается на воссоздание воображаемой ситуации современности, основанное на индивидуальных действиях «героя». В игре-исследовании, перед обучающимися следует не просто ставить проблему, но и акцентировать внимание на исследовании определенной личности, который реально существовал.

Ролевые игры при изучении темы «Социальная структура общества» имеют ретроспективный характер, который основан на разыгрывании ролей – участников событий в условиях воображаемой ситуации. По своему характеру ролевые игры имеют три подвида, которые применяются в качестве игровых технологий при изучении темы «Социальная структура общества», а именно: театрализованные представления, театрализованная игра и проблемно-дискуссионная игра [3, с.55].

Организация ролевой игры начинается с ее методического и педагогического замысла. Схема описания такова: место действия, время действия, действующие персоналии, занимаемое ими положение, образ жизни и т.д.

При подготовке к ролевой игре необходимо уделить основное внимание нескольким моментам:

1. задуманная игровая модель должна быть целостным и полным учено-практическим занятием, которая должна допускать множество различных ситуаций, которые являются заранее спланированными;
2. в процессе подготовке к игре, должна определяться ее продолжительность;
3. определяется форма и стиль проведения ролевой игры.

Следующим этапом наступает разработка правил игры. Для этого необходимо учитывать тот момент, что правила должны быть зафиксированы в письменном виде, по причине недопущения разногласий между обучающимися – участниками игровой деятельности. Перед началом ролевой игры, все участники игры должны быть ознакомлены с ее правилами, и каждая команда, если это командная игра, должны иметь один экземпляр [4, с.96].

В правилах ролевой игры должна содержаться вся необходимая информация, а именно:

1. общее описание сюжетного поля, и ситуация на момент начала игры;
2. перечень участников ролевой игры, и указанием их миссий в сюжете;
3. правила пересчета реального и игрового времени;
4. отдельные обществоведческие сведения о жизни и деятельности персоналий и т.д.

В этот минимальный перечень могут входить перечень прав и обязанностей игрока и организатора игровой деятельности. Главным принципом составления правил в ролевой игре является детальное описание всех возможных игровых ситуаций. Самое главное придерживаться золотой середины, и составлять четкие правила, которые можно реально выполнить.

Динамика ролевой игры обеспечивается множеством значимых факторов. Первый фактор сводится к подготовке участников. Для всех ролевых игр важно, чтобы участник осознал собственную цель в игровой деятельности. Осознание цели происходит тогда, когда идет работа между организатором и игроком, когда первый четко инструктирует участника игровой деятельности [2, с.100].

Второй фактор – это проработка цели, которая является успешным элементом в проведении ролевой игры. Цель игры должна соответствовать возможностям игрока, и его психофизическим качествам. В процессе самой игры, ее организатор, а именно учитель должен постоянно напоминать игроку о его миссии.

Третий фактор – поддержание цели. Участник ролевой игры, в процессе самой игры должен не забывать о главной цели, и стремиться максимум ее реализовать.



Четвертый фактор – соблюдение этики и игровых правил. В процессе игры, постоянно возникает одна большая проблема – соблюдение правил. Поэтому, у каждого участника должна быть уникальная роль, которая отличает его от других ролей.

Пятый фактор – сбор информации об игроках. В данном контексте, под «недостовверными» историями и «компроматом» здесь подразумевается информация, которую собирают игроки о своих соперниках, для достижения собственных игровых целей [5, с.38].

Основной этап проведения игры является самым интересным для участников, и наиболее сложным для организатора игровой деятельности. Тем самым, проведение игры требует от учителя, или организатора большого физического и интеллектуального напряжения.

При проведении ролевой игры учитель должен регулировать ее процесс, контролировать, чтобы обучающиеся соблюдали все правила, и выполнять роль арбитра при возникновении конфликтных и спорных ситуаций. В этом случае авторитет учителя должен быть абсолютным.

С момента реализации игры, учитель может занимать индивидуальную роль, или находиться вне игры. Основная задача организатора – поддержать динамичность событий. Со стороны учителя необходим постоянный контроль за соблюдением правил [4, с.137].

Завершающим этапом проведения ролевой игры является ее анализ. Учитель должен чувствовать настроение класса и понимать, насколько успешно прошла ролевая игра. Кроме этого, учитель совместно с обучающимися – участниками игровой деятельности должен провести анализ учебно-практических действий. Каждый игрок должен проанализировать собственные действия, и действия оппонентов, а также подвести итоги игровой деятельности. Кроме устного анализа, организатор может провести анкетирование игроков по вопросам игровой деятельности.

Применение ролевых игр при изучении темы «Социальная структура общества», является не единственным методом организации технологий игрового обучения во время учебного процесса.

Проблемно-дискуссионная игра применяется при разыгрывании воображаемой ситуации, которая произошла в прошлом. В этой игровой технологии действия строятся не по спланированному сценарию, а вокруг обсуждения важного вопроса или проблемы. Тем самым, в начале учебно-практического занятия, каждый учитель должен создавать проблемную ситуацию и формировать проблемные вопросы и задачи, которые не имеют однозначного решения [3, с.200].

Технология интеллектуальных игр – это комплекс методов и видов логических и стратегических игр, в которых успех игрока или целой команды напрямую зависит от навыков, способностей и умений совершать верные ходы, согласно правилам и требованиям. При помощи технологии интеллектуальных игр возможно добиться существенных результатов, которые сводятся к тому, что обучающиеся будут сознательно и активно участвовать в образовательном процессе.

На всем протяжении интеллектуальной игры, обучающиеся могут работать как индивидуально, так в отдельных группах. Реализация интеллектуальной игры предполагает самостоятельную работу обучающихся по решению поставленных проблемных задач, проблемных вопросов, а также развивать критическое мышление путем нестандартных ситуаций.

Интеллектуальные игры при изучении темы «Социальная структура общества» подчинены дидактическим принципам, которые должны быть реализованы в учебном процессе. Принципами интеллектуальных игр являются:

1. Деятельность, которая направлена на достижение образовательных целей и методических результатов посредством реализации интеллектуальных игр.



2. Интеллектуальная игра на уроках обществознания выступает в качестве формы выражения имманентности личности.

3. Процесс интеллектуальной игры способствует овладению обучающимися некоторых социальных установок.

4. Технология интеллектуальных игр направлена на развитие воображения и творческой деятельности обучающихся.

5. Использование технологии интеллектуальной игры должно осуществляться с учетом возрастных, интеллектуальных и психологических возможностей и особенностей обучающихся [2, с.181].

Различные виды и формы технологии игрового обучения в рамках преподавания школьного курса обществознание используются в организации учебно-практических занятий по изучению и анализу источников и документов. Изучение и обобщение опыта учителей обществознания Российской Федерации привел к тому, что деловые, интеллектуальные и ролевые игры все чаще организуются в синтезе с выполнениями заданий проблемно-дискуссионного характера, работой с кейс-заданиями, а также историческими источниками и документами. Кейс-задания и работа с фрагментами источников и документов могут выступать в качестве вспомогательных ресурсов при проектировании и реализации учебно-практического занятия по теме «Социальная структура общества» с использованием технологии игрового обучения [1, с.222].

Таким образом, в рамках изучения и преподавания темы «Социальная структура общества» происходит реализация технологии игрового обучения. В игровом обучении существует множество методов и форм организации учебно-практических занятий. Изучение и обобщение педагогического опыта учителей истории привел к тому, что различные методы и приемы технологии игрового обучения могут использоваться на всех этапах учебного занятия.

При изучении нового теоретического материала, элементы игровой деятельности способствуют повышению познавательной активности обучающихся и побуждают получать новые знания. При закреплении пройденного теоретического материала, приемы технологии игрового обучения способствуют проверки остаточных знаний у обучающихся, а также определения уровня практической подготовки в решении проблемных задач по обществознанию. Кроме этого, методы и приемы технологии игрового обучения могут использоваться в контексте организации урока с традиционной формой обучения, а также в синтезе с другими интерактивными технологиями обучения, такими как технология развития критического мышления, проблемная и дискуссионная технология обучения.

Список литературы:

1. Короткова М.В. Методика обучения на уроках обществознания. От классики к инноватике. М.: Изд.: МПГУ, 2020. 249 с.

2. Куприянов Б.В. Организация и методика проведения игр с подростками. М.: ВЛАДОСПРЕСС, 2004. 215 с.

3. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии: учебное пособие. М.: Рос. пед. агентство, 1996. 247 с.

4. Пидкасистый П.И. Технология игры в развитии и обучении ребенка. М.: Вече, 2009. 222 с.

5. Сорокина А.А. Педагогический потенциал школьного курса обществознание // Преподавание истории и обществознания в школе. 2023. № 1. С. 37–44.

6. Федоров А.А. Методика подготовки и проведения уроков по обществознанию. М.: Просвещение, 2019. 266 с.

