

УДК 372.893

***ПРИМЕНЕНИЕ ТЕХНОЛОГИИ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ НА УРОКЕ
ОБЩЕСТВОЗНАНИЯ В 7 КЛАССЕ***

Фазлыева Р.А.

*Студентка 5 курса, Институт исторического и правового образования
БГПУ им.М.Акмиллы*

Россия, г. Уфа

Аннотация: Данная статья поднимает проблему эффективности применения игровой технологии в образовательном процессе на уроке обществознания. Статья посвящена проблеме достижения личностных, метапредметных и предметных результатов обучения в результате использования различных видов педагогических игр на уроках обществознания. Определены планируемые результаты обучения обществознания в 7 классе в ходе использования деловой игры. Обосновано применение игровых технологий в русле системно-деятельностного подхода в обучении.

Ключевые слова: учебная деятельность, игровая технология, интерактивное обучение, деловая игра, проблемная ситуация, технология обучения.

***THE USE OF BUSINESS GAME TECHNOLOGY IN THE SOCIAL
STUDIES LESSON IN THE 7TH GRADE***

Fazlyeva R.A.

*5th year student, Institute of Historical and Legal Education
BSPU named after M. Akmulla*

Russia, Ufa

Abstract: This article raises the problem of the effectiveness of the use of gaming technology in the educational process at the social studies lesson. The article is devoted to the problem of achieving personal, metasubject and subject learning outcomes as a result of using various types of pedagogical games in social studies lessons. The planned results of teaching social studies in the 7th grade in the course

of using a business game have been determined. The use of gaming technologies in line with the system-activity approach in teaching has been substantiated.

Key words: educational activity, game technology, interactive learning, business game, problem situation, teaching technology.

Современный урок обществознания ориентируется на усвоение учащимися не только установленных образовательной программой знаний, но также направлен на становление всесторонне развитой личности, познавательных и созидательных способностей обучающихся.

Для педагога стоит важная задача - построить увлекательный урок и повысить мотивацию детей. В процессе умственной деятельности ребенок мыслит, анализирует, аргументирует и отстаивает свою позицию. В идеале ребенок выступает деятелем урока, самостоятельно ставит задачи, определяет проблемы и делает выводы. Педагог в данном случае лишь направляет учащегося, организует поисковые и проблемные ситуации. Для повышения интереса учащихся современный педагог использует различные технологии, одной из которых является деловая игра. Актуальность игры в настоящее время повышается и из-за перенасыщенности современного школьника информацией. Во всём мире, и в России в частности, постоянно расширяется предметно-информационная среда. ТВ, радио, видео, Интернет за последнее время значительно увеличили поток получаемой информации и её разнообразие. Но все эти источники представляют, в основном, материал для пассивного восприятия.

Деловые игры это средство обучения, которое помогает создать социально-психологические обстоятельства, обладающие многочисленными учебными возможностями. Помимо всего прочего, они помогают смоделировать ситуации, которые происходят ежедневно вокруг нас.

В СССР игры снова стали применяться в 60-е годы, после того как появились первые деловые игры в США. Было разработано около 800 игр, Дневник науки | www.dnevniknauki.ru | СМИ Эл № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

однако применялось очень малое их количество. Такое положение объясняется тем, что многие из учтенных игр устарели морально, некоторые включенные в каталоги, не соответствуют требованиям, предъявленным к деловым играм, сконструированы без учета психологических закономерностей. Разработка деловых игр основывается на психологических исследованиях, само возникновение активных групповых методов связано с определенной парадигмой. В рамках этой парадигмы была идея децентрации, высказанная Ж. Пивче и переосмысленная Л.С. Выгодским. И хотя авторы не связывали ее с активными методами, но косвенно показали механизм, лежащий в основе этих методов.

По мнению советского психолога Д.Б. Эльконина, ролевая игра является выражением возрастающей связи ребёнка с обществом – особой связи, характерной для детского возраста. Ее возникновение связано не с действием каких-то внутренних, врожденных, инстинктивных сил, а с вполне определенными условиями жизни ребенка в обществе.[2]

Существуют ключевые требования к проведению педагогической игры, такие как распределение ролей между участниками игры; совместная деятельность участников в ходе игры; диалоговое общение партнёров для принятия коллективных решений; различие интересов у участников игры и, как следствие, возникновение конфликтных ситуаций; наличие общей игровой цели у коллектива, которая является «базой» проводимой игры: создаёт условия для возникновения конфликтных ситуаций, наталкивает участников на поиск эффективного решения поставленных задач; введение в игру непредвиденных факторов, исключающих возможность создания заранее определённого и спланированного сценария игры; применение системы оценки результатов игровой деятельности и профессиональных знаний для создания эффекта состязательности; динамичность, непрерывность и занимательность игры.[4]

Принцип игровых ситуаций в обучении не является новым, по существу ситуационные задачи, которые прочно вошли в арсенал методических средств, являются предварительным этапом к деловым играм. В основе ее лежит сценарий, воспроизводящий подробно ситуацию профессиональной деятельности специалиста. Каждый участник игры получает и выполняет свою должностную функцию-роль. Исходная ситуация объясняется преподавателем устно или сообщается в письменной форме. Развитие ее обеспечивается последовательным введением дополнительных условий, ставящих перед участниками игры новые задачи, которые следует оперативно решать. Эффективность игры во многом определяется преподавателем. Он должен направлять ее ход, уточнять неясности, разрешать возникающие проблемы и недоразумения, выступать арбитром при расхождении мнений, вносить коррективы в неверные решения.

При внедрении игровой технологии и их методов в образовательный процесс, педагоги сталкиваются с рядом проблем. Первая группа проблем, включает в себя недостаточный уровень владения иностранным языком учащихся. Недостаточное количество знаний и учебного материала по английскому языку создает трудности в реализации деловой игры на уроке. Вторая группа проблем заключается в «закрытости» класса, незаинтересованности и отсутствие мотивации у учащихся. Данная проблемная ситуация может встречаться в классах, где основной формой работы является традиционный урок. Разработка и проведение деловой игры на уроке иностранного языка требуют тщательной подготовки со стороны преподавателя. При этом имеется риск возникновения непредвиденных сложностей в процессе реализации деловой игры.[3]

При постановке целей деловой игры необходимо различать учебные цели (их формулирует учитель) и игровые цели её участников, исходящие из игровых ролей. К учебным целям мы относим цели, отражённые во ФГОС общего образования, предмет «Обществознание» (базовый уровень),
Дневник науки | www.dnevniknauki.ru | СМИ Эл № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

предполагающие владение учащимися навыками проектной деятельности и исторической реконструкции с привлечением различных источников, а также сформированность умения вести диалог, обосновывать свою точку зрения в дискуссии по исторической тематике. Базовым элементом деловой игры на уроках истории является её сценарий, который должен включать этапы её проведения, инструкции каждому игроку и экспертам, полный комплект ролей, время игры, место игры, рекомендуется вводный материал или лекцию, порядок использования технических средств и т. п. Помимо этого, в сценарии деловой игры должен быть представлен игровой конфликт, как «столкновения разноплановых явлений, противоречивости критериев принятия решений».

Увлекательна сюжетно-ролевая игра «Заседание клуба просветителей». Класс делится на группы, каждая из которых должна прочитать и законспектировать определенный пункт параграфа «Век просвещения. Стремление к царству разума». На уроке на парту каждой группе ставится табличка с именем того просветителя, о котором они прочитали: Вольтер, Монтескье, Руссо, Дидро и энциклопедисты, Адам Смит. В конце урока у учеников должно сформироваться целостное представление об идеальном государстве с точки зрения философов-просветителей, о том, в каких вопросах они были едины, а в каких имелись существенные разногласия, какие идеи просветителей актуальны для современного общества. Наиболее активные ученики получают оценки.

Примером игровой деятельности для учеников 7 класса может быть деловая игра «Суд идет». Данная тема входит в рабочую программу и календарно-тематическое планирование по предмету «Обществознание 7 класс». Все это говорит о том, что игровая форма урока поможет наилучшим образом закрепить изученный материал.[1]

Данный урок позволит сформировать учащимся собственную позицию по различным нравственно-правовым проблемам, способствует развитию

Дневник науки | www.dnevniknauki.ru | СМИ ЭЛ № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

чувства ответственности за свои поступки; а также воспитанию уважения к законам, основам правовой культуры личности. У учащихся формируются навыки полемики, умение выражать и отстаивать свою точку зрения.

Целью деловой игры «Суд идет» является закрепление изученного материала путем нетрадиционной формой урока. Все учащиеся заранее были ознакомлены с совершённым правонарушением, были распределены роли участников судебного разбирательства, чтобы они продумали линию поведения в суде.[1]

Действующие лица судебного разбирательства: судья (председательствующий), прокурор, адвокат, заседатели, подсудимый – таксист Петров Виктор Андреевич, пострадавший – Иванов Николай, 13 лет, мать пострадавшего, отец пострадавшего, свидетель – друг Николая, 14 лет, свидетель – водитель автомобиля, секретарь суда.

Процесс подготовки заданий включает активную импровизацию и применение адекватного творчества. По итогам игры ученикам необходимо поставить оценки. Оценки могут быть поставлены по следующей системе: Каждая группа в праве набрать максимальное количество баллов -15, если грамотно выполнит все задания и ответит на вопросы учителя, в таком случае все участники команды получают отметку «отлично». Если же ученики не справились с каким-то заданием, что-то помешало его выполнить (возможно личная робость, или непонимание формулировки задания) группа набирает 10 баллов, и все получают отметку «хорошо».

Для учеников 7 класса можно провести ролевую игру под названием «Открытие фирмы». Целью данной игровой деятельности является - закрепить изученный материал; познакомить учащихся с современными профессиями в сфере экономики, подсказать им сферу приложения их интересов. Поскольку ролевая игра требует предварительной подготовки - примерно за неделю до урока учитель должен раздать задания.[1]

Во-первых, класс нужно разделить на несколько групп, дать им соответствующие задания. В ходе урока учащиеся развивают логическое мышление, формируют умение аргументировать свою точку зрения; развивают умение анализировать, сравнивать, выявлять главное, активизировать познавательную активность. На рассказы учащихся отводится по 3 минуты, после чего проводится рефлексия и подведение итогов игры.

Итак, практика показала, что уроки истории с использованием игровой технологии делают увлекательным учебный процесс, способствуют появлению активного познавательного интереса школьников. На таких занятиях складывается особая атмосфера, где есть элементы творчества и свободного выбора. Развивается умение работать в группе: её победа зависит от личных усилий каждого.

Динамика игры порождает высокую творческую активность участников, которая вызывает эмоциональный подъем, способствующий повышению уровня усвоения учебного материала - его осмыслению и запоминанию, развивает мышление и обучение. Деловая игра учит коллективным действиям, необходимым в практической профессиональной деятельности провизора. В процессе игры, как и в жизни, возможны ошибочные решения, которые быстро выявляются самими студентами. Такой контроль естественен, корректен, не вызывает отрицательных эмоций, объективен, поскольку отражает коллективное мышление.

Традиционно вызывает интерес у студентов проведение комплексной имитационно-ролевой игры на основе решения сквозной задачи. Комплексная игра является моделью взаимосвязанных проблемных ситуаций, для решения которых необходимо обладать комплексом знаний, умений и профессионально важных качеств. Это наиболее сложный тип имитационно-ролевой игры. При этом каждый студент выполняет возложенные на него «должностные обязанности». Организация

Дневник науки | www.dnevniknauki.ru | СМИ Эл № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

и проведение деловых игр в полной мере доказали свою эффективность в достижении учебных целей и формировании профессиональных компетенций при подготовке студентов по экономическим специальностям.

Таким образом, деловые игры способствует формированию на уроках обществознания ключевых компетентностей, которые воплощают следующие компоненты общепредметного содержания образования: реальные объекты изучаемой действительности; общекультурные знания об изучаемой действительности; общеучебные умения, навыки, способы деятельности. Происходит процесс социализации ученика, т.е. формируется модель выпускника, способного осуществлять лично и социально значимую продуктивную деятельность по отношению к объектам реальной действительности, принимать решения, изменяться и изменять окружающую действительность. С помощью данной технологии учащиеся смогут не только хорошо усвоить материал, но и заинтересоваться темой, развить коммуникативные навыки, попробовать себя в роли оратора.

Библиографический список:

1. Боголюбов, Л.Н. Обществознание. 7 класс: учебник для общеобразовательных организаций / Л.Н. Боголюбов, - М.: Просвещение, 2014. - 255с.
2. Вяземский Е. Е., Стрелова О. Ю. Методические рекомендации учителю истории. Основы профессионального мастерства. — М., 2000. — 270 с.
3. Короткова М. В. Обучающие технологии в познавательной деятельности школьников. — М., 2003. — 250 с.
4. Платонов В. Я. Деловые игры: разработка, организация, проведение. — М., 1991. — 210 с.
5. Федорчук И. А. Интеллектуальные игры для школьников. История. Ярославль, 1998. — 260 с.

Оригинальность 75%