***Методологическая разработка: «Использование игровых технологий на уроках обществознания»***

Поиск новых форм и приемов обучения в наше время явление не только

закономерное, но и необходимое. И это понятно: в свободной школе, к которой мы идем, каждый не только сможет, но и должен работать так, чтобы использовать все возможности собственной личности. В условиях гуманизации образования существующая теория и технология массового обучения должна быть направлена на формирование сильной личности, способной жить и работать в непрерывно меняющемся мире, способной смело разрабатывать собственную стратегию поведения, осуществлять нравственный выбор и нести за него ответственность, т.е. личности саморазвивающейся и самореализующейся.

В школе особое место занимают такие формы занятий, которые

обеспечивают активное участие в уроке каждого ученика, повышают авторитет знаний и индивидуальную ответственность школьников за результаты учебного труда. Эти задачи можно успешно решать через технологию игровых форм обучения. Игра имеет большое значение в жизни ребенка, имеет то же значение, какое у взрослого деятельность, работа, служба. Игра только внешне кажется беззаботной и легкой. А на самом деле она властно требует, чтобы играющий отдал ей максимум своей энергии, ума, выдержки, самостоятельности.

Игровые формы обучения позволяют использовать все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей деятельности через преобразующую к главной цели – творческо-поисковой деятельности. Творческо-поисковая деятельность оказывается более эффективной, если ей предшествует воспроизводящая и преобразующая деятельность, в ходе которой учащиеся усваивают приемы учения.

Исходя из этого, можно сказать, что технология игровых форм обучения нацелена на то, чтобы научить учащихся осознавать мотивы своего учения, своего поведения в игре и в жизни, т.е. формировать цели и программы собственной самостоятельной деятельности и предвидеть ее ближайшие результаты.

В последнее время, на уроках, очень часто приходится слышать от

учеников «А давайте лучше поиграем!». Так почему же «лучше поиграем?»

Во-первых, наверное, потому, что ученику по своей природе нравится

играть. Игра – это мощный стимул обучения, это разнообразная и сильная

мотивация учения. В игре мотивов гораздо больше, чем в обычной учебной

деятельности. «Некоторые подростки участвуют в играх, чтобы реализовать свои потенциальные возможности и способности, не находящие выхода в других видах учебной деятельности. Другие – чтобы получить высокую оценку, третьи – чтобы показать себя перед коллективом, четвёртые решают свои коммуникативные проблемы и т.п.»

Во-вторых, уникальная особенность игры состоит в том, что она позволяет расширить границы собственной жизни ребенка, вообразить то, чего он не видел. В игре активизируются психические процессы участников игровой деятельности: внимание, запоминание, интерес, восприятие и мышление.

В-третьих, в игре возможно вовлечение каждого в активную работу, эта форма урока противостоит пассивному слушанию или чтению. Игра

эмоциональна по своей природе и потому способна даже самую сухую

информацию оживить, сделать яркой и запоминающейся. Порой, в процессе игры некоторых детей узнаешь с другой стороны, раскрываются скрытые таланты, застенчивые дети проявляют незаурядные способности, пассивный ребёнок способен выполнить такой объём работы, какой ему совершенно недоступен в обычной учебной ситуации.

В - четвёртых, мы знаем, что дети энергичны и подвижны и невозможно заставить их «тихо посидеть» в течение всего урока. И поэтому всю неисчерпаемую энергию можно направить в нужное русло. Таким образом, совместив полезное с приятным.

В-пятых, игра положительно влияет на формирование познавательных интересов. Она содействует развитию таких качеств как самостоятельность, инициативность. На уроках дети активны, увлеченно работают, помогают друг другу, внимательно слушают своих товарищей. Факторы, сопровождающие игру – интерес, чувство удовольствия, радость. Все это вместе взятое, несомненно, облегчает обучение.

Практика показывает, что уроки с использованием игровых ситуаций,

делая 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.

Достаточно часто это требует от ученика преодоления собственной

застенчивости и нерешительности, неверия в свои силы».

Таким образом, реализуется принцип развития, который выражается не

только в развитии интеллекта, но и в обогащении эмоциональной сферы и

становлении волевых качеств личности, формировании адекватной самооценки.

Однако, организация игр - не всегда простое занятие: азарт игры может превратить урок в беспорядочное, шумное мероприятие.

Оценка в игре - ещё одна проблема. Артистичные дети могут получить

оценку не за знание, а за артистизм. В игре нет полной предсказуемости. Много разных проблем встает перед учителем: как часто следует привлекать игру, сколько времени нужно тратить на нее на уроке и т. д.

**Рассмотрим структуру организации игры.**

*Выбор игры*.

Учитель должен выбрать игру соответствующую программному

содержанию и четко представить себе, какие результаты он хочет получить. От этого часто зависит оформление замысла, игровые действия, содержание и формулировка правил, ход игры.

*Подготовка игры*.

1) Предварительная подготовка учащихся к игре. Задача учителя заключается в том, чтобы все дети понимали, что они должны делать входе подготовительной работе. Предварительная подготовка зачастую несет основную дидактическую нагрузку. Это в основном относится к ролевым играм. Но учителю надо больше доверять детям, не надо полностью организовывать подготовку, пусть они сами проявят самостоятельность.

2) Подготовка непосредственно перед игрой. Этот этап должен быть направлен на создание эмоционального игрового настроения.

*Введение в игру.*

1) Предложение игры детям. Обычно организатору игры достаточно

сказать: «А теперь давайте поиграем в: (Название игры)» или «А чтобы вы лучше запомнили этот материал, мы с вами поиграем в игру» или «В связи с этим есть такая игра…». Этого достаточно.

2) Объяснение правил игры. Необходимо сформулировать их кратко и

конкретно. 3) Выбор участников игры. Участников учитель может сам выбирать, потому что ученики могут обидеться. Учитель может предложить головоломку. Кто быстрее решить, тот и играет. Или играют те, у кого фамилия на букву «А», те, у кого день рождения в январе или учащиеся с 15-го по 19-ый номер журнале и т. п. для учителя важно включить каждого школьника в активный познавательный процесс. Поэтому целесообразно, чтобы участников было как можно больше.

*Ход игры.*

1) Начало игры. Очень важно, чтобы игра набрала обороты. Игры с правилами обычно требуют хорошего темпа. И это «в руках» организатора:

кому-то подсказать, кого-то подогнать восклицаниями «Ускоряем темп!»,

«Долгая пауза!»:

2) Развитие игрового действия (кульминация). На этой стадии

максимально проявляется азарт играющих, одновременно возрастает интерес и участников и зрителей. Организатору важно следить за выполнением правил и иногда, подбодрить играющего.

3) Заключительный этап игры. Учителю необходимо почувствовать, когда спадает напряжение, не следует ждать, что игра сама надоест учащимся. Для того чтобы вовремя остановить игру, нужно заранее сказать о приближении ее окончания. Таким образом, у учащихся, появляется время, чтобы психологически подготовиться к окончанию игры.

*Подведение итогов.* (Оценка и поощрение школьников).

Подведение итогов игры включает в себя как дидактический результат

(что нового учащиеся узнали, как справились с заданием, чему научились), так и собственно игровой (кто оказался лучшим, и что помогло ему достичь победы). Сложный момент объявления результатов соревнования. Чтобы класс не перессорился, учитель должен умело принимать решения. Нездоровый эмоциональный фон в ученическом коллективе после игры, проведенный на уроке, - вина учителя.

Чтобы избежать этих проблем, необходимо:

1) перед началом подготовки к игре четко объявить критерий, о котором

будет производиться оценка результатов;

2) со всей тщательностью обязательно отметить положительные стороны

команд (участников), которые не заняли призовых мест;

3) отметить, что мешало игре, если таковое было. И, конечно, всем

должно быть предельно ясно, что команды, которые получили призовые места, действительно были сильнее.

*Анализ игры* (обсуждение, анкетирование, оценка эмоционального

состояния).

Несмотря на то, что учитель сам чувствует настроение класса, все же это не может представлять полноценную картину, так как это коллективное

настроение. Учителю важно понимать каждого ребенка, чтобы сделать выводы для проведения последующей игры - с учетом индивидуальных особенностей каждого. И поэтому важно, несмотря на то, что времени всегда катастрофически не хватает, провести анализ игры - он залог эффективности игровой деятельности, развития методического мастерства учителя.

Конечно, для каждого вида игр существует своя технология. На мой

взгляд, учителю необходимо придерживаться некоторых правил при проведении игр:

1. Учитывать возрастные особенности.

2. Стараться вовлечь в игру всех детей без исключения. 3. Не проводить специальной подготовки, репетиций, не требовать от детей

заучивания текста. И если проводить игры несложные и, что самое главное, периодически, то дети легко привыкают к этому и затем без особых усилий могут сконцентрироваться. Игра – это обучение в действии, она требует полной отдачи от участников, в ней используется полный запас умений и знаний. Игра способствует развитию внимания, познавательного интереса, помогает созданию благоприятного психологического климата на уроке. Самое главное, у детей получается хорошо тогда, когда они делают все с желанием и только через игру можно достичь успехов.

Предлагаю несколько вариантов игр, которые использую в своей

педагогической практике.

Игры для изучения нового материала.

Игра «Три предложения» используется при изложении устного материала. Учащимся необходимо внимательно прослушать и передать содержание рассказа тремя простыми предложениями. Эту игру можно использовать при работе с текстом параграфа, записать три предложения в тетрадь. Правила игры: кому удастся точнее и короче уложить содержание прочитанного, услышанного.

В том же методическом направлении «работает» игра «Древо познания». В ней учащиеся учатся ставить вопросы к изученному материалу. На уроке, когда изучается новый материал, ученикам даётся задание: по ходу объяснения или работы с текстом записать на листочках 5 различных вопросов и заданий к нему. После изучения материала листочки сдаются. Наиболее интересные вопросы прикрепляются к «древу познания» (нарисовано на ватмане в виде обычного дерева, на ветках которого сделаны прорези со вставленными скрепками). На следующем уроке, при проверке знаний, ученики снимают листочки, читают вопрос и отвечают на него.

Чистая доска*.* Заранее учитель пишет на доске план урока. После

объяснения одного пункта учитель стирает этот пункт с доски. До закрепления урока доска должна быть чистой.

Игры для закрепления.

«Найди ошибки». Учащимся предлагается текст, в котором допущены фактические ошибки. Ребята должны найти эти ошибки.

«Снежный ком». В игре принимают участие несколько человек, которые

выходят к доске и строятся в одну линию. Первый ученик называет одно слово, словосочетание, относящееся к изученной теме, второй ученик называет первое слово, словосочетание и добавляет свое.

Если участник игры ошибается или делает длинную паузу, то он выходит из игры и садится на своё место. Победителем оказывается тот, кто станется последним и скажет правильно всю получившуюся цепочку.

«Синквейн». Учащимся предлагается написать стихотворение (без

рифмы), состоящее из пяти строк, написанное по определенным правилам.

1 строка - заголовок, в который вносится ключевое слово, понятие, тема

синквейна, выраженное в форме существительного.

2 строка - два прилагательных.

3 строка - три глагола.

4 строка - фраза, несущая определенный смысл.

5 строка - резюме, вывод, одно (два) слова, существительное (обычно).

Например, ДРУЖБА Крепкая, верная

объединяет, поддерживает, лечит

Дружба - великая сила СОГЛАСИЕ

Игры для проверки знаний.

Для работы с терминами использую игру с

правилами «Переводчик». Некоторые определения усваиваются с трудом из-за сложности научного языка. Школьники зазубривают, не понимая их смысла. В данной игре детям предлагается сказать историческую фразу другими словами, перевести с «научного» языка на «доступный».

Еще один вариант игры: учащиеся работают в парах – один называет

понятие, другой дает определение, т.е. переводит.

Игра «Реставрация», в которой сочетается методический прием

конспективного изложения с подготовкой учащихся к умению создавать

конспект и работать с ним. Учитель предваряет игру примерно следующим образом: «Представьте себе, что вы — работники архива и нашли древние листы, местами почерневшие от сырости; чернила во многих местах размылись или выцвели. Вам надо восстановить текст».

Обобщающие игры.

На уроках обобщения я использую кроссворды, ребусы, чайнворды,

головоломки. Комплексные игровые системы (КВН), брейн-ринги, «Своя игра» использую во внеурочной деятельности.

Технология игровых форм обучения легко воспринимается и ее можно применять любым учителям-предметникам.

У каждой науки, учебного предмета есть своя занимательная сторона,

есть большое количество игр и игровых форм. Эта форма, которую учитель-предметник может наполнить своим содержанием, используя для умственных упражнений учащихся, их самопроверки, творческого интеллектуального развития. Творчество в обучении начинается с разрушения стереотипов.

Список использованной литературы

1. Беспалько В.П. «Слагаемые педагогической технологии». М. Педагогика,1989г.

2. Маркова А.П. и др. «Формирование мотивации учения» М. Просвещение, 1990г.

3. Пидкасистый П.И. «Технология игры в обучении» – М. Просвещение, 1992г