*Соколова Ирина Владимировна, ФГКОУ «Пермское Суворовское военное училище Министерства обороны РФ»,*

*преподаватель обществознания.*

**Формирование коммуникативных и регулятивных навыков обучающихся через практическое применение приемов геймификации на уроках обществознания**

Мастер-класс дает возможность участия в дидактической игре, направленной на формирование группового взаимодействия, умения сопоставлять полученные результаты деятельности с образцами, оценивать уровень своих знаний при обобщении материала по теме «Политика» в курсе обществознания девятого класса.

Ключевые слова: дидактическая игра, игровые приемы, групповое взаимодействие, обществознание, «Политика»

**Описание мастер-класса**

**Цель:** представить опыт работы по формированию коммуникативных и регулятивных навыков обучающихся в процессе организации обобщающего повторения в форме игры.

**Задачи:**

1. Сравнить два вида деятельности: игру и учебу
2. Описать приемы геймификации, которые можно использовать в практике преподавания.
3. Представить опыт работы по формированию коммуникативных и регулятивных навыков обучающихся на уроках обобщения учебного материала в форме игры.
4. Совместно с участниками мастер-класса проанализировать возможность использования приемов геймификации на предметах гуманитарного цикла.

**Время проведения**: 40 минут

**Минимальное и максимальное количество участников**: от 9 до 25

**Требования** к уровню подготовленности участников: преподаватели истории и обществознания.

**Используемая литература и источники**:

1. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. М., 1998.
2. Бигай Кирилл. Что такое геймификация образования. [https://dni.ru/bloggers/2017/1/19/359064.html. Дата обращения – 15.10.2018](https://dni.ru/bloggers/2017/1/19/359064.html.%20Дата%20обращения%20–%2015.10.2018).
3. Клопфер Эрик. Геймификация образования из первых уст. <https://newtonew.com/school/gejmifikacija-obrazovanija-iz-pervyh-ust-otvechaet-professor-mit> дата обращения – 24.11.2018г
4. Инфографика: Геймификация образования. <http://www.ed-today.ru/infografika/38-infografika-gejmifikatsiya-obrazovaniya>. Источник <http://www.knewton.com/gamification-education/> дата обращения – 4.12.2018г

**Предполагаемый результат**: в результате участия в мастер-классе учителя

- получат представление о возможностях использования игровых приемов на уроках гуманитарного цикла;

- участвуя в игре, получат опыт практического применения игровых приемов для формирования навыков, необходимых современному человеку и обобщения учебного материала.

**Оборудование:** компьютер, проектор, рабочие листы участников.

**Содержательно-технологическая характеристика мероприятия**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Деятельность ведущего, педагога**  **(с обозначением используемых технологий, методов, приемов; применяемого технического оснащения)** | **Деятельность участников, учащихся**  **(с обозначением видов и форм активности)** | **Планируемый результат,**  **комментарии** |
| **1 этап - Организационный** | | | |
| 1.1. | Пространственное планирование помещения. | Деление участников на рабочие группы по четыре человека по желанию | Создание условий для работы |
| ***2 этап – Мотивационно-проблематизирующий*** | | | |
| 2.1. | Задает проблемный вопрос: почему дети играть любят, а учиться нет? | Работают в группе. Сравнивают два вида деятельности игру и учение по заданным параметрам: добровольность участия, точное понимание правил, используемые средства, понимание целей, активизация разных каналов восприятия, эмоциональная окраска деятельности. (Приложение 1) | Составление сравнительной таблицы двух видов деятельности: игры и учебы |
| **3 этап – Деятельностный** | | | |
| 3.1. | Организует аукцион игровых приемов. Просит назвать по очереди от каждой группы приемы игровой деятельности, которые используют в своей практике. | Называют по группам игровые приемы, которые используют на своих уроках. Выигрывает группа, которая назовет последний игровой прием. | Обобщение профессионального опыта участников мастер-класса |
| 3.2. | Организует игру, направленную на формирование регулятивных и коммуникативных навыков при обобщении учебного материала по теме «Политика» | Участвуют в игре.   1. Отвечают в группах на вопросы, актуализирующие знание теоретического материала. 2. Решают тестовые задания под руководством консультанта из другой группы. 3. Самостоятельно выполняют тестовые задания.   (Приложение 2) | Получают опыт использования игровых приемов для обобщения знаний по теме. |
| 3.3 | Организует анализ проведенной игры. Задает вопрос: какие универсальные учебные действия формируются в процессе игры?  Выдает список игровых приемов.  (Приложение 3) | Обобщают и систематизируют игровые приемы, используемые в данной игре.  Выбирают из предложенного списка игровые приемы, которые были использованы в процессе игры.  Оценивают навыки, которые могут формироваться у обучающихся в процессе игры. | Осмысление опыта, полученного в процессе мастер-класса. |
| **4 этап - Оценочно-рефлексивный** | | | |
| 4.1 | Рефлексия –коллективное обсуждение занятия. | Приклеивают стикеры под той фразой, которая соответствует их восприятию и осмыслению материала  1.Я все это знаю и применяю  2.Кое-что знал, сегодня пополнил свои знания  3.Был новый интересный материал, который буду использовать в своей практике. | Наглядное оформление итогов мастер-класса. |

**Материалы для мастер-класса**

*Приложение 1. Сравнение игры и учебы*

Задание: сравнить два вида деятельности по плану:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Игра** | **Критерии сравнения** | **Учеба** |
|  | добровольность участия |  |
|  | понимание целей |  |
|  | точное понимание правил |  |
|  | используемые средства |  |
|  | активизация разных каналов восприятия |  |
|  | эмоциональная окраска деятельности |  |
|  | система поощрения |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Игра | Учеба |
| Участвуешь только по желанию | Участвуешь по необходимости |
| Заранее известны правила, по которым строится игра | Зачастую правила обучения знает только учитель |
| Присутствуют яркая наглядность или постоянное движение | Дозированное применение наглядности, ограниченность движения |
| Рассчитана на все каналы восприятия | Задействует преимущественно слуховой и/или зрительный канал |
| Построена на командном взаимодействии | Построена на индивидуальных усилиях |
| Присутствует азарт и интерес | Азарт и интерес зависит от организации урока |
| Разработана система бонусов и поощрений | Основной бонус – это оценка. |
| Присутствует элемент соревновательности | Частично присутствует соревновательность |
| Получение удовольствия от процесса | Получение удовольствия от оценки |

*Приложение 2. Организация деловой игры.*

**Карта оценки деятельности группы**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Номер группы \_\_\_\_\_\_\_\_\_  Состав группы  Третий раунд «Контрольный выстрел»   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | Участник 1  ФИ | Участник 2  ФИ | Участник 3  ФИ | Участник 4  ФИ | Участник 5  ФИ | |  |  |  |  |  |   Первый раунд «Стратегия» Количество баллов \_\_\_\_\_\_\_\_\_  Второй раунд «Разведка боем» Количество баллов \_\_\_\_\_\_ Эксперт\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |

* Первый раунд «Стратегия»

направлен на повторение теоретического материала и состоит из ответов на вопросы. Вопрос появляется на слайде, игроки пишут ответ на листочках и отдают свои ответы для проверки в другую группу. На слайде высвечивается правильный ответ, проверяющие сравнивают образец и ответ, и выставляют баллы. Такая форма проверки способствует точному пониманию формулировок понятий, позволяет отследить правильность и корректность употребления терминов, а также признаков и функции тех явлений, которые эти термины обозначают.

* Второй раунд «Разведка боем». Группа решает тесты под контролем консультанта – самого сильного ученика из *другой* группы. Ответ записывается на листе, затем появлялся правильный. Играющие могут сразу видеть свои ошибки. Консультант дает комментарии группе и выставляет баллы.
* Третий раунд – «Контрольный выстрел». Индивидуальное решение тестов, которое определяло окончательные баллы каждого игрока и итоговую оценку за игру.

Положительным результатом апробации данного опыта можно считать результаты контрольной работы. Работу выполняли 58 человек, успеваемость составила 98% (не справился один обучающийся), качество 79 %.

*Приложение 3. Элементы игрового процесса, которые можно использовать в образовательных целях.*

1. Наличие команды.
2. Четкая формулировка правил.
3. Мультизадачность: работа над задачами, для решения которых требуется сразу несколько навыков.
4. Прогресс - наглядное отображение постепенного роста:

* Уровни - расширение и открытие доступа к контенту;
* Очки - цифровое обозначение значимости вашей работы.
* Бонусы - получайте неожиданные вознаграждения;

2. Инвестиции - почувствуйте гордость за ваш вклад в игру:

* Достижения - получайте публичное признание по завершению работы;
* Новые задания - входите в систему, чтобы получать новые задания;
* Совместная работа - действуйте совместно, чтобы достигать своих целей;
* Эпичное значение - работайте, чтобы достичь чего-то выдающегося или великого;
* Предотвращение потерь - играйте, чтобы предотвратить потерю уже заработанного;
* Бесконечная игра - учитесь постоянно, пока не станете экспертом;

3. Постепенное открытие информации - постепенно получайте доступ к новой информации:

* Обратный отсчёт - выполняйте задания за ограниченный период времени;
* Открытия - исследуйте своё образовательное окружение и открывайте новые фрагменты знаний;

*Приложение 4. Игровые элементы, которые были использованы на уроке:*

* Совместная работа – ребята играли командами, состоящими из обучающихся с разным уровнем понимания материала. Непременное условие: зачет по последнему. То есть окончательно сформулировать и записать ответ должен был ученик с низким уровнем освоения данной темы.
* Очки – цифровое обозначение значимости работы. Каждое задание имело свой вес, выраженный в количестве баллов, которые можно было заработать, ответив на вопросы.
* Новые задания. Практикум состоял из разных типов заданий, которые предъявлялись постепенно.
* Обратный отсчет. После того, как первая группа записывала ответ, у всех остальных начинался обратный отсчет – 1 минута.

Формируемые учебные действия:

* Работа в команде: умение распределять роли, сообща решать поставленные задачи.
* Умение точно формулировать ответы на вопросы;
* Умение оценивать правильность ответов;