Игровые технологии как эффективное средство достижения личностного результата учащимися

The game technologies as an effective means to achieve personal result of students

Герасимова Лариса Александровна,

учитель истории и обществознания

 МАОУ «СОШ 24

 с углублённым изучением отдельных предметов»,

 Асбестовского городского округа.

Gerasimova Larisa Aleksandrovna,

teacher of history and social science

MASI “SES 24 with in-depth study of individual subjects”

of Asbest district city

***Аннотация:*** *участники мастер-класса актуализируют знания об игровых технологиях, познакомятся с возможностями применения сюжетно-ролевых, ретроспективных, деловых игр в рамках урочной и внеурочной деятельности учащихся по истории и обществознанию. Приобретут опыт по разработке авторских сюжетно-ролевых игр.*

***Annotation:*** *participants of the master class actualize knowledge about game technologies, get acquainted with the possibilities of using story-role-playing, retrospective, business games during curricular and extracurricular activity of students in history and social science; gain the experience in development of author’s story-role-playing games.*

***Ключевые слова:*** *игровые технологии; сюжетно-ролевые, ретроспективные, деловые игры.*

***Keywords:*** *game technologies; story-role-playing, retrospective, business games.*

**Цель проводимого мастер-класса**: является обобщение собственного педагогического опыта использования игровых технологий на уроках истории и обществознания в общеобразовательной школе.

Исходя из цели, были сформулированы следующие задачи:

• Актуализировать теоретические аспекты применения игровых педагогических технологий в процессе обучения и воспитания школьников.

• Погрузить участников мастер-класса в процесс создания сценария игры.

**Необходимое время**: 40 минут.

**Минимальное и максимальное количество участников:** 10 – 30 человек.

**Требования к уровню подготовленности участников**: особые требования к подготовке участников отсутствуют. Мастер-класс рассчитан, прежде всего, на учителей, классных руководителей, людей интересующихся игровыми технологиями.

**Теоретическая часть**:

Современное историческое образование в РФ претерпевает существенные изменения. Во-первых, осуществляется переход на линейную концептуальную систему преподавания истории. Данная концепция предполагает изучение курса истории с 5 по 10 класс и обобщение полученных знаний, подготовку к ГИА в 11-ом классе. Во-вторых, происходит плановый переход на ФГОС в старшей школе. ФГОС, в свою очередь, предполагает применение ситемно-деятельностнго подхода в обучении учащихся, реализацию Историко-культурного стандарта. Таким образом, учащимися с 6 по 10 класс знакомятся с так называемые трудными вопросами изучения истории, и у учителя нет возможности вернуться к ним в старшей школе (кроме тех учащихся, которые выбрали изучение истории на профильном уровне). В сложившихся условиях, можно выделить противоречие между требованиями ФГОС и действующими нормативно-правовыми, методическими, дидактическими условиями.

Актуальность темы, таким образом, обусловлена практическим отсутствием методических рекомендаций и дидактических материалов по предмету «История России. Всеобщая история» на современном этапе в условиях линейной концепции преподавания курса истории. На мой взгляд, одним из выходов из сложившейся ситуации является применение игровых технологий.

Игры и игровые технологии используют в своей повседневной практике почти все педагоги, так как игра дает возможность заинтересовать школьников изучаемым материалом, преподнести знания в более легкой и «ненавязчивой» форме. А значит, игра является одним из действенных способов формирования учебной мотивации у обучающихся.

Методика применения игр в повседневной педагогической практике была подробно описана во второй половине ХХ века, как отечественными, так и зарубежными исследователями. Игры, применяемые в основной и старшей школе, можно классифицировать попоставленным целям**,** по способу взаимодействия игроков и условностям моделирования.

В школьной практике наиболее распространены деловые игры, реже исторические реконструкции и другие. Игровые методы необходимы для формирования практических навыков у учащихся. Так, например, при изучении права, кроме знаний конкретных нормативных актов, теоретических положений, важно создать условия для практики правоприменения. Причем мы говорим не только о профессиональной (профильной) подготовке, но и об общеобразовательной подготовке выпускников. Некоторыми правовыми процедурами (подача заявления, дача показаний, использование услуг юриста и т.п.) должен владеть любой гражданин. В противном случае знание законов достаточно бессмысленно. Применение игровых методов в обучении дает уникальную возможность приобрести опыт действия до столкновения с “настоящей” практикой (при условии, конечно, если обучающая игра построена корректно).

Игровые методы необходимы в рамках воспитательной работы. Они дают возможность педагогу работать с такой важной составляющей личности ученика как активность. Все-таки пока средства и методы воспитательной работы ориентированы на пассивную, исполнительскую позицию ученика. Учащийся с “избыточной активностью” чаще всего является нежелательным, “плохим учеником”. Игра, в этом случае, выступает, как относительно безопасное для общества и ближайшего окружения, “пространство активности”. Негативная оценка действий в игре (как со стороны организаторов, так и со стороны других игроков) является одним из самых сильных средств коррекции поведения игрока, а значит, способствует достижению личностных результатов образования.

Игровые методы сами предоставляют материал для организационной и управленческой практики учащихся. По опыту нашей работы можно заключить, что важным элементом игровых программ и конкурсов является включение наиболее активных и подготовленных игроков в работу по организации и проведению игры. А проведение игры представляет собой достаточно сложную управленческую задачу. Человек, который провел удачную игру, очень многое приобретает в плане личного опыта.

**Положительные результаты апробации опыта:** систематическое использование различных игр в образовательном процессе позволяет повысить учебную мотивацию учащихся, осуществлять мониторинг достижения личностных результатов учащимися на уровне основного общего и полного общего образования.

 При анализе результатов рефлексии, можно сделать следующие выводы:

• Игровая форма урока вызвала интерес у подавляющего большинства учащихся (82%).

• Организация урока позволила поддерживать постоянную активность во время проведения занятия у 98% обучающихся.

• Соблюдение этапов урока и чередование различных форм деятельности (самостоятельное изучение, коллективное заполнение тематической таблицы, обсуждение, обобщение знаний) позволило добиться высокого уровня усвоения материала старшеклассниками (90%). Достоверность самооценки учащихся была подтверждена результатами проверочных работ. После проведенной коррекции, минимальный порог преодолели 51 человек из 53 (90,57%) – результаты деловой игры «Заседание СНК (по теме: Причины свертывания НЭПа, оценка результатов индустриализации, коллективизации и преобразований в сфере культуры).

Педагогический опыт применения игровых технологий был представлен на Кулагинских чтениях (г. Екатеринбург 2016 г.); Всероссийском конкурсе «История в школе: традиции и инновации» (победитель, г. Москва, июль 2018 г.); конкурсе методической продукции (победитель, Асбестовский городской округ, ноябрь 2018 г.).

**План проведения мастер-класса:**

Этапы мастер-класса:

* Презентация собственного педагогического опыта применения игровых технологий в образовательном процессе (наглядный метод). 5 минут
* Работа в парах – ситуативный тренинг (решение конфликтных ситуаций в повседневной практике педагога; цель – показать правовые и психологические способы выхода из конфликтных ситуаций). 10 минут
* Демонстрация возможности применения ситуативных тренингов на уроках обществознания, права. 5 минут
* Актуализация требований и структуры ролевых игр. 5 минут.
* Разработка индивидуальных «легенд» (ролей) для участников игры (работа в микрогруппах). 5 минут.
* Представление результата. 5 минут.
* Обсуждение результатов (эвристическая беседа). Ответы на вопросы участников. 10 минут.

**Ожидаемые результаты мастер-класса**: участники мастер-класса получат алгоритм проведения тренингов, алгоритм создания ролевой игры.

**Список источников информации:**

1. Белянкова Е.И. Формирование гражданской идентичности учащихся на уроках обществознания в средней школе // Преподавание истории в школе. 2015. – №8. – С.18 - 21.
2. Леонович А.В. Исследовательская деятельность как способ формирования мировоззрения // Народное образование. – №10. – М., 2015. – 11 с.
3. Шипоша М.А., Махова А.В. Анализ внешней среды образовательной организации на примере филиала ФГБОУ ВПО «Кубанский государственный университет» в г. Славянске-на-Кубани // Инновационная наука. 2016. №4-2: [Электронный ресурс] – URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/analiz-vneshney-sredyobrazovatelnoy-organizatsii-na-primere-filiala-fgbou-vpo-kubanskiy-gosudarstvennyy-universitet-v-g-slavyanskena> (дата обращения: 24.11.2018).
4. Шипоша М.А. Использование игровой технологии на уроках обществознания на примере изучения внешней среды предприятия ООО «АЭМЗ» // Инновационная наука. 2016. №11-2: [Электронный ресурс] – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-igrovoy-tehnologii-na-urokah-obschestvoznaniya-na-primere-izucheniya-vneshney-sredy-predpriyatiya-ooo-aemz> (дата обращения: 18.12.2018).

**Требования к организации мастер класса** (характеристики помещения, техническое обеспечение, необходимые материалы):

* Учебная аудитория, с возможностью организовать парную и групповую работу.
* Наличие персонального компьютера (ноутбука).
* Мультимедийный проектор.
* Экран.