**Обучение с использованием игровых технологий**

*Прасалова С.И. – преподаватель*

*истории и обществознания*

Человеческая культура возникла

и развертывается в игре, как игра

Й. Хейзинга

Введение

Игровая технология позволяет студенту встать на место любого руководителя, специалиста, работника, потребителя, человека, который так или иначе включен в общественные отношения, и на практике (пусть даже в игровой форме) ощутить результаты своих действий. Это способствует углубленному пониманию внутренних закономерностей изучаемого объекта и процесса, позволяет увидеть результаты собственных действий, понять и проанализировать допущенные ошибки, в том числе и те, которые были сделаны другими участниками игрового взаимодействия.

*Основные педагогические возможности применения игровых технологий*:

- повышается интерес к учебным занятиям;

- растет познавательная активность студентов в процессе обучения, что позволяет получать и усваивать большое количество информации, основанной на примерах конкретной деятельности, модулируемой в игре;

- участники игры приобретают навыки принятия ответственных решений в сложных жизненных ситуациях, которые моделируются в процессе игры;

- улучшаются отношения между участниками игры и преподавателями;

- повышается самооценка участников игры, так как у них появляется возможность от слов перейти к конкретному делу и проявить свои возможности;

- происходят изменения отношения к окружающей действительности.

Игровая деятельность выполняет такие функции:

* развлекательную (это основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- коммуникативную;
* игра-терапевтическую: преодоление различных трудностей;

- социализации.

Большинству игр присущи четыре главные черты:

-свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию студента, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата:

-творческая;

 -наличие прямых и косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития:

 -эмоциональная приподнятость (соперничество, состязательность, конкуренция).

В структуру игры как деятельности входит целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов. Мотивация игры обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

В структуру игры как процесса входят:

* роли, взятые на себя играющими;
* игровые действия как средство реализации этих ролей;
* игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
* реальные отношения между играющими;
* сюжет (содержание)- область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Значение игры невозможно исчерпать и оценить. В том состоит её феномен, что являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество.

Игра направлена на активизацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

* в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебной дисциплины;
* как элементы (иногда существенные) более обширной технологии:
* в качестве занятия или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);

Понятия «игровые педагогические технологии» включают достаточно обширную группу методов и организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличии игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде, характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Существуют различные виды игровых технологий: деловая игра, ролевая игра, ретроспективная, имитационная игра. Рассмотрим некоторые из них.

*Деловая игра* используется для решения комплексных задач усвоения нового, закрепление материала, развития творческих способностей, формирование общеучебных умений, дает возможность студентам понять и изучить учебный материал с различных позиций.

В учебном процессе применяются различные модификации деловых игр: имитационные, операционные, ролевые игры, деловой театр.

*Имитационные игры***.** На занятиях моделируются правовые, социально- экономические и политические принципы, определяющие поведение людей и их взаимодействие. Такой вид игры позволяет представить в виде ролей некоторые формы деятельности студентов колледжа. Например, в игре «Судебное разбирательство» происходит освоение студентами привычных для юристов ролей судьи, прокурора, следователя или адвоката. Проведение таких игр в учебной студенческой группе преследует различные цели, но главная цель - повышение уровня профессиональной подготовки студентов.

*Операционные игры* помогают отрабатывать выполнение конкретных специфических операций, например, методики написания сочинения, решения задач, ведения пропаганды и агитации. В операционных играх моделируется соответствующий рабочий процесс. Игры этого типа проводятся в условиях, имитирующих реальные.

*Исполнение ролей***.** В этих играх отрабатывается тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица. Для проведения игр с исполнением роли разрабатывается модель-пьеса ситуации, между студентами распределяются роли с «обязательным содержанием».

*«Деловой театр».*В нем разыгрывается какая-либо ситуация, поведение человека в этой обстановке. Здесь студент должен мобилизовать весь свой опыт, знания, навыки, суметь вжиться в образ определенного лица, понять его действия, оценить обстановку и найти правильную линию поведения. Основная задача метода инсценировки - научить студента ориентироваться в различных обстоятельствах, давать объективную оценку своему поведению, учитывать возможности других людей, устанавливать с нимиконтакты, влиять на их интересы, потребности и деятельность, не прибегая к формальным атрибутам власти, к приказу. Для метода инсценировки составляется сценарий, где описываются конкретная ситуация, функции и обязанности действующих лиц, их задачи.

*Технология деловой игры*состоит из следующих этапов

 *Этап подготовки***.** Подготовка деловой игры начинается с разработки сценария–условного отображения ситуациии объекта. В содержании сценария входят: учебная цель занятия, описание изучаемой проблемы, обоснование поставленной задачи, план деловой игры, общее описание процедуры игры, содержание ситуации и характеристик действующих лиц.

Далее идет ввод в игру, ориентация участников и экспертов. Определяется режим работы, формулируется главная цель занятия, обосновывается постановка проблемы и выбора ситуации. Выдаются пакеты материалов, инструкций, правил, установок. Собирается дополнительная информация. При необходимости обучающиеся обращаются к ведущему и экспертам за консультацией. Допускаются дополнительные контакты между участниками игры. Негласные правила запрещают отказываться от полученной по жребию роли, выходить из игры, пассивно относиться к игре, подавлять активность, нарушать регламент и этику поведения.

*Этап проведения*- процесс игры. С началом игры никто не имеет права вмешиваться и изменять ее ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они уходят от главной цели игры. В зависимости от модификации деловой игры могут быть введены различные типы ролевых позиций участников. Позиции, проявляющиеся по отношению к *содержанию работы* в группе: генератор идей, разработчик, имитатор, эрудит, диагност, аналитик.

*Организационные* позиции: организатор, координатор, контролер, тренер, манипулятор.

Позиции, проявляющиеся по отношению к *новизне:* инициатор, осторожный критик, консерватор.

*Методологические* позиции: методолог, критик, методист, рефлексирующий, программист.

*Социально-психологические* позиции: лидер, предпочитаемый, принимаемый, независимый, не принимаемый, отвергаемый.

*Этап анализа, обсуждения и оценки результатов игры*. Выступления экспертов, обмен мнениями, защита учащимися своих решений и выводов.

*В заключение*преподаватель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует окончательный итог занятия. Обращается внимание на сопоставление использованной имитации с соответствующей областью реального лица, установление связи игры с содержанием учебного предмета.

Список литературы:

1.Тюляева Т.И. Современные образовательные технологии в изучении и преподавании предметов социально- гуманитарного цикла М. «Русское слово» 2012.

2. Борзова Л.П. Игры на уроках истории М. «Владос – пресс» 2001.

3.Короткова М.В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории» М. «Владос – пресс» 2007.

4. Тайкова Е.В. Интеллектуальные командные игры «Учитель» 2008.

**Методическая разработка урока по обществознанию**

**Тема: «Конкурс знатоков права»**

***Цели****:*

— систематизировать знания студентов по правам человека; закрепить знания по понятиям и терминам данной темы;

– сформировав умение студентов ориентироваться в новом политико-правовом пространстве страны; развить умение анализировать, обобщать, делать выводы; работать в группе, представляя и отстаивая собственное мнение;

– способствовать формированию активной жизненной позиции.

*Оборудование:* плакаты, карточки.

***Форма урока:*** урок-игра.

***Подготовительная работа:***

- подготовить карточки с заданиями для групп;

- подготовить экспертов.

***План проведения занятия:***

1. Организационный момент
2. Вступительное слово преподавателя
3. Проведение игры
4. Подведение итогов

**Ход занятия**

1. **Организационный момент**

В начале занятия необходимо разделить группу на команды по 5 человек. Столы сдвинуты таким образом, чтобы каждая команда могла удобно разместиться, сесть рядом.

1. **Вступительное слово преподавателя:**

Сегодня на занятии мы должны сегодня закрепить и обобщить свои знания о сущности права, сформировать представление о целостности системы права и ее элементах.

**3. Проведение игры**

**1-й конкурс «Может — не может»**

Команды получают карточки, на которых напечатаны различные правомочия граждани­на. Необходимо выбрать карточки с теми действиями, которые по закону имеет право совер­шить 16-летний гражданин без согласия роди­телей. Время на выполнение задания — 3 минуты. За каждую правильно выбранную карточку команда получает 0,5 балла. За каждую неверно выбранную карточку из зачета ко­манды (набранного количества баллов в данном конкурсе) вычитается 0,5 балла. Всего в наборе присутствуют 12 карточек, из них «пра­вильных» — 8. Таким образом, максимальное количество баллов, которое команды могут по­лучить в этом конкурсе, — 4.

**Действия:**

1. купить мотоцикл;
2. продать мотоцикл;

3) прогулять стипендию с друзьями;

1. заложить в ломбарде свои золотые се­режки;
2. продать свой CD-плеер;
3. открыть счет в банке;

7) зарегистрировать авторское право на компьютерную программу;

8) заключить авторский договор на публи­кацию своих стихов и получить за это гонорар;

9) быть председателем кооператива;

1. вступить в брак;
2. работать по трудовому договору;
3. обучаться вождению автомобиля на дорогах.

Ответ: 1, 3, 6, 7, 8, 9, 11, 12.

*Проверка задания и подсчет баллов*

**2-й конкурс «Права призывника»**

Команды получают набор карточек, где называются определенные категории граждан. Необходимо выбрать те из них, которые не подлежат призыву на военную службу (освобождены от призыва). Время на выполнение задания — 3 минуты. За каждую правильно выбранную карточку (категорию граждан) команда получает 0,5 балла. За каждую неверно выбранную карточку из зачета команды (набран­ного количества баллов в данном конкурсе) вычитается 0,5 балла. Всего в наборе присутствуют 20 карточек, из «правильных» — 12. Таким образом, максимальное количество баллов, которое команды могут получить в этом конкурсе,— 6.

***Категории граждан:***

1. гражданин старше 25 лет;

2. гражданин старше 27 лет;

3.граждане, признанные негодными к во­енной службе по состоянию здоровья;

4. граждане, прошедшие военную службу в РФ;

5. граждане, прошедшие военную службу в другом государстве;

6. граждане, проходящие или прошедшие альтернативную гражданскую службу;

7.граждане, обучающиеся в высших учебных заведениях;

8. граждане, окончившие высшие учебные заведения;

9. граждане, заключившие брак;

10.граждане, имеющие ученую степень кандидата наук;

11.граждане, имеющие ученую степень доктора наук;

12.граждане, являющиеся сыновьями воен­нослужащих, погибших при исполнении воин­ского долга"

13.граждане, являющиеся братьями военнослужащих, погибших при исполнении воин­ского долга;

14.учителя и врачи, работающие в сельской местности;

15.граждане, имеющие ребенка в возрасте до 3 лет;

16.граждане, имеющие двух и более детей;

17.граждане, воспитывающие ребенка без матери;

18.граждане, отбывающие наказание в ме­стах лишения свободы;

19.граждане, в отношении которых ведется следствие;

20. граждане, имеющие неснятую суди­мость за совершение преступления.

0 т в е т: 2,3,4, 5, 6, 10,11,12,13,16,18,19,20.

*Проверка задания и подсчет баллов*

**3-й конкурс «Нарушение общественного порядка»**

Команды получают карточки с правовой зада­чей. После описания ситуации следует три вопро­са, на которые командам необходимо ответить письменно. Время на выполнение задания — 2 минуты. За правильные ответы команды полу­чают: вопрос №1 — 1 балл; вопрос N2 —1 балл; вопрос №3 — 2 балла. Таким образом, мак­симальное количество баллов, которое команды могут получить в этом конкурсе, — 4.

**Задача**. В день своего 16-летия Дима Иванов пригласил своих младших друзей Петрова Кирилла, Ченцова Владислава, Токмарева Дениса в парк культуры и отдыха. Там они распили две бутылки вина и несколь­ко бутылок пива. После этого, не обращая вни­мания на предупреждения прогуливающихся в парке граждан, они стали выражаться нецен­зурными словами, оскорблять людей, которые делали им замечания, а затем стали приставать к прогуливающимся девушкам. Наряд милиции доставил их в районный отдел милиции и составил протокол, указав, что они нарушали обществен­ный порядок и спокойствие граждан.

*Вопросы:*

1. Какое правонарушение совершили ребята? 2. К какому виду ответственности относится данное правонарушение? 3. Будет ли мера на­казания одинаковой для всех?

*Ответы:*

* 1. мелкое хулиганство; 2) административная ответственность; 3) нет. Мера наказания будет разной. Иванов будет нести ответствен­ность в полной мере, так как достиг возраста наступления административной ответственнос­ти (16 лет).

*Проверка задания и подведение промежуточного итога.*

**4-й конкурс «Гражданство»**

Команды получают карточки с указанием определенных групп населения. Необходимо отве­тить на вопрос: являются ли представители каждой из этих групп гражданами России. Время на выполнение задания — 2 минуты. За каждую верно выбранную карточку команда получает 1 балл. За каждую неверно выбранную карточку из зачета команды (набранного количества бал­лов в данном конкурсе) вычитается 1 балл. Всего «правильных» карточек — 2. Команда может получить дополнительные 3 балла, если правильно обоснует свой ответ. Таким образом, мак­симальное количество баллов, которое команды могут получить в этом конкурсе, — 5

**Ситуации (карточки):**

1. Немцы, проживавшие до 1987 г. в Сара­товской области, а затем выехавшие в Герма­нию на постоянное жительство (при этом они не заявили о своем выходе из российского гражданства).

1. Украинцы, проживавшие в Астраханской области и в 1990 г. выехавшие в Грузию на постоянное жительство (не заявили о своем выхо­де из российского гражданства).
2. Грузины, проживавшие в Астраханской области и в 1992 г. выехавшие в Грузию на по­стоянное жительство (не заявили о своем выхо­де из российского гражданства).
3. Евреи, до 1995 г. проживавшие в Красно­дарском крае, а затем выехавшие в Израиль на постоянное жительство и не заявившие о своем выходе из российского гражданства.

Ответ: карточки 3 и 4; согласно Закону РФ «О гражданстве» гражданами России призна­ны все граждане СССР, постоянно проживав­шие в России на день вступления s силу закона, если в течении одного года после этого дня они не заявили о своем нежелании состоять в гражданстве РФ.

*Проверка задания и подсчет баллов.*

**5-й конкурс «Исчезновение денег»**

Команды получают карточки с правовой за­дачей. После описания ситуации следуют три вопроса, на которые командам необходимо дать письменный ответ. Время на выполнение задания — 2 минуты. За правильные ответы команды получают: вопрос №1 — 1 балл; во­прос №2 — 1 балл; вопрос №3 — 2 балла; во­прос №4 — 1 балл. Таким образом, максималь­ное количество баллов, которое команды могут получить в этом конкурсе, — 5.

**Задача.** Разуваев и Николаев пришли к Соломатину. После их ухода Соломатин обнару­жил исчезновение денег, которые находились в кармане пальто, и сообщил в милицию. Разуваев и Николаев были задержаны. При личном обыске у Николаева был обнаружен бумажник с деньгами, который Соломатин опознал как свой. В про­цессе следствия выяснилось, что Зайцев в тот момент, когда выходил на лестничную клетку покурить, в прихожей обшарил карманы пальто, обнаружил бумажник с деньгами и забрал его, предполагая поделиться с Разуваевым.

*Вопросы:*

1. Какое правонарушение было совершено?
2. К какому виду ответственности относится данное правонарушение?
3. Будет ли одинаковой для обоих мера наказания?
4. Есть ли в их действиях предварительный сговор?

*Ответы:*

1) кража; 2) уголовная ответственность; 3) нет. К уголовной ответственности будет привлечен толькоНиколаев. Разуваев не совершал преступления; 4) предварительного сговора не было.

*Студенты высказывают свое мнение, их ответы корректируют эксперты. Подсчет баллов*.

**6-й конкурс «Зачеркни лишнее»**

Командам предлагаются листочки с текстом, на которых даны варианты ответов на вопросы:

l. Кoго и что защищает международное гуманитарное право в условиях вооруженного конфликта?

2. Какие ограничения оно налагает в отношении оружия и методов ведения войны?

В ответах на эти вопросы (вторая колонка) необходимо зачеркнуть те варианты, которые не соответствуют сущности международного гуманитарного права. .Время на выполнение зада­ния — 2 минуты. За каждую правильно зачеркнутую категорию команда получает 0,5 балла. За каждую неверно зачеркнутую категорию из зачета команды (набранного количества бал­лов в данном конкурсе) вычитается 0,5 балла. Всего, а таблице упомянуто 12 неверных катего­рий. Таким образом, максимальное количество баллов, которое команды могут получить в этом конкурсе, — 6.

**Международное гуманитарное право в условиях вооруженного конфликта**

*Защищает:* солдат, офицеров, раненых, во­еннопленных, партизан, разведчиков, потер­певших кораблекрушение, медицинский персо­нал, священнослужителей, гражданское насе­ление;

больницы, военные госпитали, расположе­ние воинских частей, военные аэродромы, склады боеприпасов, жилые дома, школы, церкви, мечети.

*Запрещает*: виды оружия — автоматы, пули со смещенным центром тяжести, пластиковые мины, противопехотные мины, бактериологиче­ское оружие, токсинное оружие;

методы ведения военных действий — вероломство, маскировка, ложные операции, дезин­формация, разведка.

*Проверка задания и подсчет баллов.*

**8-й конкурс «Вставь пропущенное слово»**

Команды получают карточки с отрывком из труда Джона Локка «О правах человека и граж­данском обществе», в котором пропущено сло­во. Необходимо вписать пропущенное слово. Время на выполнение задания — 1 минута. За правильный ответ команда получает 3 балла.

***Текст.*** «Если человек в естественном состо­янии так свободен, если он абсолютный граж­данин своей собственной личности и владений, равный самым великим людям и никому не под­чиненный, то почему расстается он со своей свободой, почему отказывается он от этой им­перии и подчиняет себя власти и руководству какой-то другой силы?

Потому-то великой и главной целью объединения людей в государстве и передачи ими се­бя под власть правительства является сохранение их ------------------------------------ Джон Локк «О правах человека и гражданском обществе».

*Ответ:* собственности.

*Проверка задания и подсчет баллов*.

*Студенты высказывают различные предположения, высказывают свои версии. Эксперт подводит итог.*

**Подведение итогов**.

Эксперты подводят итог игры, подсчитываются баллы.

Преподаватель: Вот и закончилось наше занятие. Пришла пора объявить команду - победителя.

- Было ли вам комфортно на занятии?

- Как вы оцениваете работу группы?

- Какой вклад в работу группы внесли вы? Всем спасибо!

Таким образом игры - довольно гибкий инструмент, который можно использовать как полностью, так и частями, приспосабливая к целям обучения, а также дополнять и творчески развивать.

Игра на уроке истории и обществознания - активная форма учебного занятия, в ходе которой моделируется определенная ситуация прошлого или настоящего «оживают» и «действуют» люди -участники исторической драмы. Важно создать во время такого занятия у студентов игровое состояние - специфическое эмоциональное отношение к исторической действительности. Студенты как бы наполняют «безлюдную» историю персонажами, которые они сами и изображают, в играх различного типа.

Игра побуждает студента, перевоплотится в другого человека из прошлого или современности, заставляет его «прыгнуть выше себя», ибо он изображает взрослого, «примеривая на себя» далекий от его повседневной практики образ. Через понимание мыслей, чувств и поступков своих героев студенты моделируют историческую реальность. При этом знания, приобретаемые в игре, становятся для каждого участника личностно значимыми, эмоционально окрашенными, что помогает ему глубже понять, лучше «почувствовать» изучаемую эпоху.

Понятно, что такая трудная задача требует от студента мобилизации всех умений, побуждает осваивать и углублять новые знания, расширяем его кругозор и, самое главное, заставляем овладевать целым комплексом важных «взрослых умений, в первую очередь, коммуникативных». Игра позволяет сделать интересной и увлекательной не только работу студентов на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению материала, которые осуществляются в рамках воспроизводящего и преобразующего уровней познавательной деятельности - усвоение фактов, дат, имен, занимательность условного мира игры делает положительно окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации по предмету.