Шумейко Светлана Станиславовна
Учитель истории и обществознания
СПб ГБУЗ «ДПС «Комарово»

Игра как эффективная форма активизации познавательной деятельности обучающихся на уроке обществознания

Как повысить интерес учеников к предмету? Эта проблема волнует всех учителей. Изучение истории и обществознания, как и любой другой учебной дисциплины, сопряжено с немалыми трудностями. Они могут усугубляться, когда используются однообразные приемы и методы, и наоборот, изучение предмета может стать увлекательным, и даже радостным, если в этот процесс привносятся игра, состязательность и другие нетрадиционные формы подачи и проверки знаний. Основная задача учителя – оживить процесс обучения, активизировать познавательную деятельность учащихся, осуществить над ней и её результатами эффективный, и в то же время ненавязчивый контроль, научить школьника работать самостоятельно, помочь ему освоить основные умения и навыки. Практика показывает, что использование в процессе обучения исторических задач, кроссвордов, тестов, викторин, игровых моментов повышает эффективность усвоения материала и интерес к учению, снимает психологическое напряжение.

Методы активного обучения - совокупность педагогических действий и приёмов, направленных на организацию учебного процесса и создающего специальными средствами условия, мотивирующие обучающихся к самостоятельному, инициативному и творческому освоению учебного материала в процессе познавательной деятельности. Появление методов активного обучения связано со стремлением преподавателей активизировать познавательную деятельность обучающихся или способствовать её повышению. В образовательном процессе в явном виде проявляется три вида активности: мышление, действие и речь. Ещё один в неявном - эмоционально-личностное восприятие информации. В зависимости от типа используемых методов активного обучения на занятии может реализовываться либо один из видов, либо их сочетание. Степень активизации учащихся рассматривается в зависимости от того, какие и сколько из четырёх видов активности обучающихся на занятии проявляется. Например, на лекции используется мышление (в первую очередь память), на практическом занятии - мышление и действие, в дискуссии - мышление, речь и иногда эмоционально-личностное восприятие, в деловой игре - все виды активности, на экскурсии - только эмоционально-личностное восприятие. Этот подход согласуется с экспериментальными данными, которые свидетельствуют, что при лекционной подаче материала усваивается не более 20-30% информации, при самостоятельной работе с литературой - до 50%, при проговаривании - до 70%, а при личном участии в изучаемой деятельности (например, в деловой игре) - до 90%. Методы могут использоваться как самостоятельные педагогические разработки, так и в сочетании с традиционными. Дидактическая игра (один из методов активного обучения) - это коллективная, целенаправленная учебная деятельность, когда каждый участник и команда в целом объединены решением главной задачи и ориентируют свое поведение на выигрыш. Дидактическая игра - это активная учебная деятельность по имитационному моделированию изучаемых систем, явлений, процессов.

По утверждению К.Д Ушинского, игры помогают не только проявить способности и наклонности, но и совершенствовать их. А.М. Горький считал, что труд и учение, сочетаясь в игровой деятельности, способствуют формированию характера и развитию воли и интеллекта. Эту же мысль развивал и А.С. Макаренко, полагавший, что усилия, которые делает ребенок в игре, плодотворны, что в игре, незаметно для себя, ребенок вырабатывает ряд навыков и умений, которые впоследствии пригодятся ему в жизни.

Каждый учитель понимает, что материал должен излагаться на научной основе, но в доступной форме. Много говорят о дифференцированном обучении, но, к сожалению, на практике очень не просто осуществить данный подход в условиях переполненных классов. Перед учителем стоит задача сделать урок таким, чтобы он был интересен и доступен всем, достигнув при этом своей образовательной цели.

Примеры игровых моментов на уроках истории и обществознания

Ситуативная игра «Голосование» на уроке обществознания по теме «Гражданин. Участие граждан в политической жизни общества» (9-11 классы)

Учащимся предлагается переместить карточки с целью установления правильного порядка голосования.

а) предъявление избирателем паспорта или документа, заменяющего паспорт, в участковую избирательную комиссию

б) роспись избирателя в соответствующей графе списка избирателей в получении избирательного бюллетеня

в) личное присутствие и голосование избирателя в день выборов на своем избирательном участке

г) внесение в список избирателей серии и номера паспорта, проверка избирателем правильности произведённой записи

д) заполненный избирательный бюллетень опускается в опечатанный (опломбированный) ящик для голосования

ж) голосование проводится в отдельной кабине (специально оборудованном для тайного голосования месте) путём внесения в избирательный бюллетень любого знака в квадрат (квадраты), соответствующий выбору избирателя

з) получение избирателем избирательного бюллетеня.

Ответ: в, а, г, з, б, ж, д.

Игра «Крестики-нолики» на уроке обществознания по теме «Потребитель и его права» (9 класс)

На вопросы предполагаются ответы: «да» или «нет». Ответ «да» обозначается «х», ответ «нет» обозначается «0» Учащиеся записывают ответы в таблицу, состоящую в данном случае из 9 пронумерованных клеток. По окончанию игры учитель демонстрирует ученикам правильно заполненную таблицу и, при необходимости, проводит работу над ошибками. Желательно заранее оговорить условия (например, в игре обязательно должны быть «победители», т.е. - «х» или «0», занявшие всю линию (горизонтальную, вертикальную или диагональную).

1. Потребитель – человек, заказывающий или приобретающий товары и (или) услуги для нужд, связанных с осуществлением предпринимательской деятельности (нет).
2. Продавец не обязан предоставить потребителю полную информацию о товаре (нет).
3. Потребитель имеет право на возмещение убытков, вызванных предоставлением недостоверной информации (да).
4. Срок годности товара устанавливается на все виды товаров (нет).

5. Информация о товаре должна быть предоставлена на русском языке (да).
6. За упаковку товара весового товара продавец имеет право взять с вас оплату (нет).
7. Потребитель, которому был продан товар с недостатком, вправе потребовать уменьшения цены товара или замены товара (да).
8. Продавец освобождается от ответственности, если вред, причиненный потребителю, был ему нанесен вследствие нарушения потребителем установленных правил эксплуатации товара (да).
9. Некоторые виды товаров при соблюдении определенных условий могут быть возвращены продавцу в срок 14 дней со дня покупки (да).

1.	2.	3.
4.	5.	6.
7.	8.	9.

Урок-игра «Либералы, консерваторы, социалисты»

Класс делится на три группы «либералы», «консерваторы» и «социалисты». Представители этих групп должны отстаивать преимущества того варианта абсолютизма, который был реализован в их стране. При этом они должны находить не с позиции сегодняшнего дня, а из мировоззренческих установок XVI-XVII вв. В ходе дискуссии учитель на доске заполняет, которую ученикам предлагается перенести в тетради:

	Либерализм	**Консерватизм**	**Социализм**
Приоритеты	Права человека	Традиционные ценности	Материальное благосостояние
Пути достижения цели	Правовое государство	Сильная власть, влиятельная церковь	Социальная революция
Условие достижения цели	Гражданское общество	Всеобшая консолидация вокруг власти	Обострение классового антагонизма

Итог урока.

В конце урока учитель отмечает, что новые реалии XIX в. породили новые идеологии, которые до сих пор определяют политическую жизнь Европы и Северной Америки.