

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ ОБЩЕСТВОЗНАНИЯ КАК ФАКТОР ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ БУДУЩИХ СПЕЦИАЛИСТОВ.**

*Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.*

*В.А. Сухомлинский*

**Полыгалова Светлана Викторовна**, преподаватель гуманитарных и социально-экономических дисциплин ГБПОУ ИО «Ангарский политехнический техникум»

На современном этапе экономического, политического и социального развития РФ, стране все больше требуются квалифицированные специалисты, качество подготовки которых остается актуальной проблемой современного профессионального образования. На подготовку таких специалистов направлена политика нашего государства по введению нового поколения Федеральных профессиональных образовательных стандартов (ФГОС). Постоянно изменяющиеся требования работодателей, вызванные появлением новых производственных технологий, требуют изменения содержания обучения в средних профессиональных учебных заведениях. В этой связи образовательными учреждениями совместно с работодателями разрабатываются и корректируются набор требуемых компетенций по подготовке будущих специалистов, вводятся новые дисциплины и программы подготовки студентов. Все это оказывает влияние на систему практической подготовки студентов, а внедрение современных образовательных и информационных технологий позволяет готовить конкурентоспособных и востребованных специалистов на рынке труда. Практически на уровне всех дисциплин разрабатываются новые формы и приемы обучения, направленные на формирование мобильной личности, способной жить и работать в непрерывно меняющемся мире, способной смело разрабатывать собственную стратегию поведения, осуществлять нравственный выбор и нести за него ответственность. Иными словами, образовательные стратегии способствуют мотивации самообразования, саморазвития и самореализации. Поэтому нахождение эффективных методов привлечения внимания студентов, вовлечения их в процессы познания является важной задачей каждого педагога. Соответственно это объясняет тему данного доклада, где представлены педагогические «изюминки-находки», которые могут быть использованы как полезный опыт.

Возможности игровых технологий в процессе обучения велики. При правильной организации игровые методы дают высокие результаты в учебной деятельности, так как всему обучающийся в любом возрасте научается посредством игры. С начала 20 в. интерес к изучению игры усиливается. Исследователи У.Макауголл и Ф.Я. Бентендейх выдвинули тезис, что игра – это некий «социальный инстинкт», присущий каждому человеку. Необходимо отметить, большой популярностью до сих пор пользуется теория игры как самовыражения, разработанная еще в начале 20-ого столетия известным философом, психологом Жаном Пиаже. Представители философско-культурологического подхода, например, Х.Хейзинга считают, что игра украшает жизнь, дополняет ее, вследствие чего является жизненно необходимой каждому человеку [1].

Таким образом, об обучающих возможностях развивающих игр известно давно. Многие выдающиеся педагоги справедливо обращали внимание на эффективность использования игры в процессе обучения. В частности А.С.Макаренко считал, что «хорошая игра» обеспечивает высокую эффективность любой деятельности, вместе с тем, способствует гармоничному развитию личности, т.к. содержит в себе усилия, доставляет радость, а кроме того налагает ответственность на ее участников [2].

Игра, по мнению философа Герберта Спенсера (1820 г.), - результат чрезвычайной активности [3]. Возможности игры не могут быть исчерпаны в обычной деятельности. Аристотель видел в игре лишь развлечение и отдых, которые важны как подготовка к серьезной деятельности. Основоположником теории духовного развития ребенка в игре являлся К.Д. Ушинский. «Не надо забывать, - пишет Ушинский, - что игра, в которой самостоятельно работает детская душа, тоже есть деятельность ребенка»[4].

И вот уже в перестроечный период интерес к обучающей игре еще более возрос и был представлен в работах В.В.Петрусинского, Ж.С.Хайдарова, С.А.Шмакова, А.С.Прутченкова и др. [5,6,7,8].

Игра, по мнению авторов, является средством привлечения внимания, способом благоприятного климата на уроке, методом запоминания, обладающим высоким эвристическим потенциалом. В игре студенты учатся доверять самим себе, верить в свои возможности, критически относиться к чужому мнению и формировать собственную позицию. Через игру студенты закрепляют и углубляют знания, развивают мышление, память воображение, расширяют кругозор. Игра приучает студентов трудиться, развивает смекалку, сообразительность. А самая главная заслуга игровых технологий в том, что студенты сами не замечают, как включаются в работу, и процесс обучения для них

становится незаметным. Даже те студенты, которые учатся с неохотой, на таких учебных занятиях работают с большим увлечением. А в свою очередь для преподавателя игра является эффективным ресурсом дифференцированного подхода в освоении материала, индивидуального подхода к каждому студенту. Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которые позволяют сделать интересными и увлекательными не только работу студентов на творчески-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению обществознания, которые формируют такие общие компетенции как:

- владеть информационной культурой, анализировать и оценивать информацию с использованием информационно-коммуникационных технологий;

- работать в коллективе и команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями;

- самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации;

- ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности и т.д.

Основой и залогом формирования вышеперечисленных компетенций студентов является процесс активации учебно-познавательной деятельности на занятиях и обществознания. В технологическом смысле познавательная активность обеспечивается за счет применения методов стимулирования интереса к учебной деятельности. К ним относятся познавательные игры, учебные дискуссии, созданные эмоционально-нравственные ситуации, организационно-деятельностные игры.

Для повышения активности и внимания студентов я использую игру «Стоп».

На 2-ом этапе урока «Проверка домашнего задания» приглашаются студенты, подготовившие сообщения по заданной теме. Всем остальным студентам, по условиям игры, необходимо внимательно слушать докладчика, которого я могу остановить. Задача каждого студента воспроизвести последнее или первое предложение. За правильный ответ студенты получают в качестве бонуса фиолетовый жетон, студенты, допустившие незначительные неточности в ответе, -зеленый, за ответ, в котором несколько неточностей – желтый. Таким образом, после прочтения доклада «докладчик» задает вопросы по своему материалу группе и сам определяет победителя. Победителем становится тот, кто ответит на все вопросы выступающего.

Целесообразно использовать также игру «*А мы знаем*», описанную *Смордкиной Т.И.* [9]. После объявления темы урока преподавателю необходимо попросить студентов вспомнить, что они знают по теме. Приветствуется любая информация из различных источников. Преподаватель комментирует услышанное и сообщает студентам другие факты, относящиеся к теме. Если тема совсем не знакома студентам, можно попросить их высказать свои предположения, о чем пойдет речь.

Для формирования навыка строить определения новым терминам, мною используется игра, которая развивает внимание, навыки самостоятельного мышления, речь. Объясняю, что любое определение состоит из двух основных пунктов. Сначала указывается некая широкая категория, к которой относится определяемый объект, а затем указывается, чем объект отличается от других объектов, входящих в эту категорию. Например, демократия – «политический режим, дающий гражданам право участвовать в принятии политических решений и выбирать представителей в органы власти», а подоходный налог – «обязательный платеж, взимаемый государством с доходов физических и юридических лиц». В ходе объяснения нового материала я ввожу новые термины, объясняя их смысл, но научного определения не даю. В конце занятия прошу студентов дать определение понятиям. Выслушав несколько версий, оцениваю варианты студентов. Критерии оценки: соответствие «технологии составления определений», научная достоверность, лаконичность и оригинальность. Далее прошу остальных студентов составить осмысленные и логически непротиворечивые предложения с новыми терминами. Другой вариант – составить заведомо «неправильные» предложения. Важно, что игры и игровые приемы на этапе изучения нового материала помогают заинтересовать студентов новой темой и сделать содержание темы понятным. В этих играх часто используется прием преобразования информации, перевод терминов и теорий на язык, понятный студентам.

Игровые технологии, на мой взгляд, особенно полезны на этапе закрепления материала. Ведь, как правило, повторять то, что уже знакомо, менее интересно, чем узнавать новое. Надо признать, что универсальные игры этого плана более разнообразны по решаемым дидактическим задачам. С их помощью можно оптимизировать закрепление, запоминание, обобщение знаний, а также организовать контроль их усвоения.

На уроке обществознания я использую такой вид игры как «игровая ситуация», например, «Трудоустройство несовершеннолетних» (Тема урока «Трудовое право»).

Цели урока:

- познакомить студентов с особенностями трудоустройства, трудовой деятельности и увольнения несовершеннолетних;
- сформировать представления студентов 1-ого курса о нормативно-правовых актах в области трудового законодательства;
- продолжить работу по формированию коммуникативной, учебно-познавательной и общекультурной компетенций студентов.

Основные понятия учебного занятия: трудовой договор, трудовая книжка, работодатель, увольнение, наемный работник, права и обязанности сторон, трудовая дисциплина.

Форма урока: изучение нового материала с элементами ролевой игры, использованием заданий правового практикума.

Ход урока:

### ***Организационный момент. Образование групп.***

Для организации работы на данном уроке необходимо создать пять групп. Для этого каждому студенту предлагается выбрать одну из пяти фигур, обеспечивающих определенные черты характера: квадрат – трудолюбие, прямоугольник – любознательность, треугольник – лидерство, круг – благожелательность, зигзаг – творчество. В группы объединяются студенты, избравшие одинаковые фигуры.

| Название групп | Роль                              | Поставленные задачи  |
|----------------|-----------------------------------|--|
| Квадраты       | Юристы                            | Консультировать по сложным вопросам, разъяснять новые для подростка понятия            |
| Прямоугольники | Представители службы занятости    | Информировать подростка о потребностях на рынке труда.                                 |
| Треугольники   | Работники отдела кадров           | Принять подростка на работу с соблюдением всех требований закона.                      |
| Круги          | Эксперты по трудовой деятельности | Представить информацию о трудовой деятельности и поведении подростка в процессе труда. |
| Зигзаги        | Эксперты по увольнению            | Разъяснить причины и порядок увольнения подростка.                                     |

После этого студенты рассказываются так, чтобы было удобно общаться со своей группой.

### ***II Мотивационная беседа со студентами.***

Беседа проводится со студентами по следующим вопросам:

1. Зачем люди работают?
2. Что приносит в их жизнь трудовая деятельность?
3. Кто же сталкивается с трудовой деятельностью?
4. Что вы хотите узнать о трудоустройстве подростков?

После завершения беседы студентам сообщается тема урока, и определяются главные вопросы: куда обратиться подростку в поисках работы? Что нужно знать о труде подростков? Как действовать при трудоустройстве и увольнении?

### ***III. Групповая работа с правовыми ситуациями.***

Для того, чтобы найти ответы на поставленные вопросы, каждая группа-отдел исполняет свою роль. Отдел выдвигает руководителя, который направляет деятельность, распределяет работу: чтение и анализ предложенного материала, подготовка ответов на вопросы, заполнение формы, которая станет памяткой для подростков при трудоустройстве.

#### **Материалы для организации работы групп-отделов:**

**Юристы.** Норма подъема и перемещения тяжестей для несовершеннолетних: девушки – 2-3 кг, юноши -3.4 кг. Трудовой договор – это соглашение между работником и работодателем. О порядке и условиях труда, трудовая книжка – основной документ о трудовой деятельности и трудовом стаже работника. Трудовая дисциплина – определенный порядок поведения работника в процессе труда. Увольнение – процесс прекращения трудового договора. Документы подростка: паспорт, документ об образовании. Статья 91 и 92 ТК РФ. Служба занятости. Эта служба дает информацию о том, где можно устроиться на работу, кто требуется, каковы условия труда. Возраст, необходимый для трудоустройства с 14 лет – в свободное от учебы время (каникулы) с согласия одного из родителей, с 15 лет – после окончания 9 классов. (Статья 265 ТК РФ.

**Отдел кадров.** Статья 65 ТК РФ. Заключение трудового договора: в письменном виде, в двух экземплярах, издается приказ о приеме нового работника, ознакомление нового работника с правилами внутреннего трудового распорядка организации. Трудовая книжка ведется на каждого работника, проработавшего в организации свыше 5 лет.

**Эксперты по трудовой деятельности.** Права несовершеннолетнего работника, обязанности и виды наказания за нарушение трудовой дисциплины.

**Эксперты по увольнению.** Условия увольнения несовершеннолетнего. Куда обратиться подростку для защиты своих прав.

Студентам предлагается гипотетическая ситуация: подросток решил летом устроиться на работу, и у него возникло много вопросов:

1. С какого возраста несовершеннолетнему можно искать работу?
2. На любую работу может рассчитывать подросток?
3. Что подросток должен знать при трудоустройстве?
4. Что такое трудовой договор и как правильно его заключить?
5. Какие документы обязан предоставить подросток?
6. Какой новый документ должен быть оформлен по первому месту работы?
7. Какой новый статус приобретет подросток после заключения трудового договора?
8. Какие новые права и обязанности в связи с этим возникнут у несовершеннолетнего?
9. Что такое дисциплина труда и обязательна ли она для подростка?
10. В чем проявляются нарушения дисциплины труда и какие наказания за это предусмотрены?
11. Какие правила действуют при увольнении?
12. Где искать защиту своих прав?

Закрепление полученных знаний происходит с использованием заданий практикума, к выполнению которого привлекаются студенты всех групп.

В заключение необходимо отметить, что благодаря игровой технологии на уроках обществознания преобладает комфортная среда, где каждый студент в поле зрения преподавателя. Использование игровых технологий дает хорошие результаты. Студенты начинают интересоваться предметом, активно включаться в любой вид работы на уроке, так как игра мотивирует, стимулирует и активизирует познавательные процессы учеников - внимание восприятие, мышление, запоминание, воображение. Как показал мой многолетний опыт, игровые технологии позволяют развивать специальные способности обучающихся к занятиям обществознания и основ философии. Каждый преподаватель старается, чтобы студент полюбил предмет, усвоил материал, применил знания на практике, был всесторонне развитым и грамотным человеком.

**Список литературы:**

1. Хейзинга Х. Игровые концепции [Электронный ресурс] – Режим доступа <http://works.doklad.ru/view/-vwJS1icBxk/all.html>
2. Макаренко А.С. Игра как средство воспитания: от А.С. Макаренко до наших дней [Электронный ресурс] – Режим доступа [http://elar.rsvpu.ru/bitstream/123456789/4650/1/makarenko\\_2013\\_57.pdf](http://elar.rsvpu.ru/bitstream/123456789/4650/1/makarenko_2013_57.pdf)
3. Спенсер Г. [Электронный ресурс] – Режим доступа <http://lektsii.net/3-82198.html>
4. Ушинский К.Д. Собрание сочинений [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://elibrary.gnp.ru> <https://azbyka.ru/deti/ushinskij-sobranie-sochinenij-v-11-tomah>.
5. Петрусинский В.В. Игры – обучение, тренинг, досуг [Электронный ресурс] – Режим доступа
6. Хайдаров Ж.С. Игровые технологии как форма развития личности [Электронный ресурс] – Режим доступа [ra/narodnaya-khudozhestvennaya-kultura/library/2015/09/03/igrovyetechnologii-kak-forma](http://narodnaya-khudozhestvennaya-kultura/library/2015/09/03/igrovyetechnologii-kak-forma)
7. Шмаков С.А. Игровые технологии как формы развития личности [Электронный ресурс] – Режим доступа [ra/narodnaya-khudozhestvennaya-kultura/library/2015/09/03/igrovyetechnologii-kak-forma](http://narodnaya-khudozhestvennaya-kultura/library/2015/09/03/igrovyetechnologii-kak-forma)
8. Прутченков А.С. Учим и учимся, играя [Электронный ресурс] – Режим доступа <https://www.twirpx.com/file/154262/>
9. Смородкина Т.И. Игры по русскому языку [Электронный ресурс] – Режим доступа
10. Пидкасистый П.И. Технология игры в обучении. – М.: Просвещение, 1992. – С.93