

Министерство просвещения Российской Федерации  
ФГБОУ ВО «Уральский государственный педагогический университет»  
Институт общественных наук  
Кафедра философии, социологии и культурологии

**ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ  
НА УРОКАХ ОБЩЕСТВОЗНАНИЯ  
НА УРОВНЕ ОСНОВНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
(В МАОУ ПГО «СОШ №8» Г. ПОЛЕВСКОЙ)**

Выпускная квалификационная работа

Курсовая работа  
допущена к защите  
Зав. кафедрой

\_\_\_\_\_

дата

\_\_\_\_\_

подпись

Исполнитель:  
Катышева Александра  
Валерьевна,  
обучающийся ОИП –  
1501z группы

\_\_\_\_\_

подпись

Руководитель:  
Прямикова Елена  
Викторовна,  
доктор социологических  
наук, доцент

\_\_\_\_\_

подпись

Екатеринбург, 2021

## СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ .....	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКОЕ ОБОСНОВАНИЕ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ ОБЩЕСТВОЗНАНИЯ В СООТВЕТСТВИИ ФГОС ООО .....	6
1.1. Педагогические технологии, используемые при изучении курса обществознания в современной школе .....	6
1.2. Психолого-педагогические возможности игровой деятельности .....	20
ГЛАВА 2. ИЗУЧЕНИЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ СУБЪЕКТОВ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ О НЕОБХОДИМОСТИ И ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ ОБЩЕСТВОЗНАНИЯ .....	32
2.1. Возможности использования игровых технологий в процессе преподавания обществознания .....	32
2.2. Исследование опыта использования игровых технологий: наблюдение на уроке и интервью с педагогами, обучающимися .....	38
ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....	53
СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ .....	56
ПРИЛОЖЕНИЕ 1 .....	63
ПРИЛОЖЕНИЕ 2 .....	70
ПРИЛОЖЕНИЕ 3 .....	78
ПРИЛОЖЕНИЕ 4 .....	84
ПРИЛОЖЕНИЕ 5 .....	88
ПРИЛОЖЕНИЕ 6 .....	96

## **ВВЕДЕНИЕ**

В настоящее время приоритетным направлением развития образования является формирование конкурентоспособной личности, способной к самостоятельному решению жизненно важных проблем. Для решения этой задачи необходимо создавать условия для овладения универсальными способностями или ключевыми компетенциями: 1) способность к исследованию; 2) способность к эффективной коммуникации; 3) способность к принятию решений и их реализации; 4) способность к критическому осмыслению информации; 5) способность к саморазвитию и самореализации. Понятно, что развитие этих способностей невозможно без деятельности самого учащегося. Активизация и интенсификация деятельности учащихся становится главной целью современного учителя.

Современная педагогика все больше и больше акцентирует свое внимание на ученике, заботится о его становлении и утверждении как личности. Выявлен и обусловлен целый ряд условий, стимулирующих личностное развитие школьников в процессе обучения. Доказано, что такое развитие происходит в учебных ситуациях равноправного сотрудничества и диалогического общения, творческой и игровой деятельности учащихся, решения ими проблемных задач.

Сегодня психолого-педагогическая наука утверждает: для того, чтобы учение было эффективным, у ребенка необходимо вызвать положительное отношение к тому, чему мы хотим его научить. А это всегда формируется в процессе деятельности через сложнейший механизм взаимоотношений, общения. Каждый учитель стремится, чтобы его уроки были интересными, запоминающимися, увлекательными, пробуждали интерес к предмету. Существует мнение, что учителю достаточно хорошо знать предмет, интересно рассказывать материал урока - и цель достигнута. Но это не так. Особенно в сегодняшней современной школе, которая не остается в стороне от перемен. На сегодняшний день обучаются другие школьники,

«зависающие» на платформах социальных сетей, путешествующие по страницам Интернета и погруженные в компьютерные игры. Для того, чтобы заинтересовать таких детей, нужны другие программы обучения и другие методы, приемы и средства. Требуется высокий уровень мотивации осознанной потребности в усвоении знаний, умений, навыков, чтобы школьник, стал активным и заинтересованным на уроке.

Одной из уникальных технологий, позволяющих сделать интересной и увлекательной работу учащихся не только на творческо-поисковом уровне, но и в будничных «шагах» по изучению и усвоению фактов, явлений, пониманию определений, являются игровые технологии. Актуальность игры в настоящее время повышается из-за перенасыщенности современного школьника информацией. Телевидение, радио, компьютерные сети значительно увеличили поток получаемой детьми информации. Но все эти источники представляют в основном материал для пассивного восприятия.

Важной задачей учителя становится развитие умений самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. Развить подобные умения поможет игра, которая служит своеобразной практикой для использования знаний, полученных на уроке и во внеурочное время. Преимущества и успешность применения игровой технологии требует высокой отдачи на уроке не только от обучающихся, но и от учителя.

Цель работы – рассмотреть возможности применения игровых технологий на уроках обществознания в рамках реализации федеральных государственных образовательных стандартов нового поколения в основной школе.

Задачи:

1. рассмотреть педагогические технологии, используемые при изучении курса обществознания в современной школе;
2. изучить особенности освоения курса обществознания в условиях реализации ФГОС ООО;

3. обосновать теоретические аспекты применения игровых технологий на уроках обществознания;

4. охарактеризовать психолого-педагогические возможности игровой деятельности;

5. исследовать опыт применения игровых технологий на уроках обществознания в МАОУ ПГО «СОШ№8».

Объект исследования – деятельность учителя обществознания в процессе преподавания учебного курса.

Предмет исследования – применение игровых технологий в процессе преподавания обществознания в школе.

В работе использованы нормативные документы: ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», ФГОС ООО, Примерные программы основного общего образования. Изучен опыт учителей МАОУ ПГО «СОШ№8» г. Полевского, а также опыт, представленный в открытом доступе сети Интернет, в ходе семинаров, мастер-классов и вебинаров. Используются материалы проводимого по теме исследования интервью субъектов образовательных отношений в МАОУ ПГО «СОШ №8» г. Полевской.

В данной работе используются следующие методы исследования: наблюдение, интервью, опрос.

Работа состоит из введения, двух глав основной части, заключения и списка используемой литературы, приложений.

# **ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКОЕ ОБОСНОВАНИЕ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ ОБЩЕСТВОЗНАНИЯ В СООТВЕТСТВИИ ФГОС ООО**

## **1.1. Педагогические технологии, используемые при изучении курса обществознания в современной школе**

Введение новых образовательных стандартов стало основанием для развития нового этапа образовательной системы страны. Это значит, что система образования должна переориентироваться на использование новых подходов к обучению и воспитанию подрастающего поколения. В основу новых государственных стандартов образования положена деятельность, направленная на достижение максимального результата обучения, на развитие способности всех участников образовательного процесса планировать желаемый результат<sup>1</sup>.

В рамках данного образовательного стандарта особое внимание уделяется обеспечению условий для развития личности учащихся. Достижение результатов в этом направлении возможно лишь при изменении традиционной системы обучения. В этом видится новшество стандартов образования. Основным нововведением стандартов второго поколения является ориентация их на формирование инновационной активности человека в различных сферах его деятельности:<sup>2</sup> экономической, политической, социальной, духовной. Важнейшим условием её эффективности является способность гибко реагировать на запросы личности, потребности нового общественного устройства.

Приоритетная цель образования - развитие личности каждого учащегося, который способен к определению своих ценностных приоритетов на основе осмысления исторического опыта своей страны и человечества

---

<sup>1</sup> Асмолов, А. Г. Системно-деятельностный подход к разработке стандартов нового поколения / А. Г. Асмолов // Педагогика. – Москва, 2009. – № 4. – С. 18-22. – Текст: непосредственный.

<sup>2</sup> Якиманская, И. С. Технология личностно - ориентированного обучения / И. С. Якиманская. – Москва: Сентябрь, 2000. - 176с. – Текст: непосредственный.

в целом, активно и творчески применяющего исторические знания в учебной и социальной деятельности.

Важными признаками современного урока обществознания в условиях внедрения новых образовательных стандартов образования считается интерактивный характер учебных занятий. Их отличие от традиционных методов обучения не только в применении информационно-компьютерных технологий и взаимодействии отдельных групп учеников на уроках, но и в применении современных форм организации учебного процесса: дискуссии, дебаты и т.п.<sup>3</sup>.

При использовании пассивных методов обучения центральное место в учебном процессе занимает педагог. В таких случаях основной формой проведения занятий является использование объяснительно-иллюстративного метода, пересказ, беседы и различные виды тестирования, от учащихся требуется воспроизведение учебной информации по подготовленному образцу. Пассивные методы образования не способствуют развитию взаимодействия учителя и ученика, так как данные методы этого не предусматривают.

В отличие от бездеятельных форм организации учебной деятельности активные способы проведения учебных занятий нацелены на организацию взаимодействия ученика и учителя. Особое внимание уделяется диалогической форме обучения, использованию проблемных, поисковых, исследовательских, проектных и других технологий, направленных на развитие индивидуальных качеств личности учащихся. Но даже при такой постановке учебного процесса учитель выполняет главную роль во время урока, так как от его организаторских способностей зависят успех или неудача учащихся при работе с учебным материалом<sup>4</sup>.

---

<sup>3</sup> Тороп, В. В. Использование Интернет-ресурсов в преподавании обществознания / В. В. Тороп // О преподавании обществознания в 2009-2010 учебном году. Методическое пособие/ под ред. Бурыковой В. В., Козленко С. И. – Москва: МИОО, ОАО «Московские учебники», 2009г. - С. 96-127. – Текст: непосредственный.

<sup>4</sup> Слостенин, В. А. О моделировании образовательных технологий / В. А. Слостенина // Наука и школа. - 2000. - №4. – С. 50 – 56. – Текст: непосредственный.

Особое место в организации современного учебного процесса занимают интерактивные способы обучения. Они основываются на тесном межличностном взаимодействии всех участников процесса обучения. Учитель выступает в роли организатора и координатора учебного процесса. Организует работу обучающихся с литературными и научными источниками, использует индивидуальную и групповую формы организации учебного процесса. Таким образом, возникает многообразие видов коммуникации внутри рабочих групп и между ними, а так же между отдельными учениками и преподавателем. Межличностное взаимодействие обеспечивают их эмоциональные, ценностно-ориентированные высказывания, во время обсуждения которых рождаются и обновляются смыслы образования и самообразования личности.

Исходя из вышесказанного, в основе государственных образовательных стандартов второго поколения находится системно-деятельностный подход, предполагающий:<sup>5</sup>

– воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям информационного общества, инновационной экономики, задачам построения российского гражданского общества на основе принципов толерантности, диалога культур и уважения его многонационального, поликультурного и поликонфессионального состава;

– формирование соответствующей целям общего образования социальной среды развития обучающихся в системе образования, переход к стратегии социального проектирования и конструирования на основе разработки содержания и технологий образования, определяющих пути и способы достижения желаемого уровня (результата) личностного и познавательного развития обучающихся;

---

<sup>5</sup> Асмолов, А. Г. Системно-деятельностный подход к разработке стандартов нового поколения / А. Г. Асмолов // Педагогика. – Москва, 2009. – № 4. – С. 18-22. – Текст: непосредственный.

- ориентацию на достижение цели и основного результата образования;
- развитие на основе освоения универсальных учебных действий, познания и освоения мира личности обучающегося, его активной учебно-познавательной деятельности, формирование его готовности к саморазвитию и непрерывному образованию;
- признание решающей роли содержания образования, способов организации образовательной деятельности и учебного сотрудничества в достижении целей личностного и социального развития обучающихся;
- учёт индивидуальных возрастных, психологических и физиологических особенностей обучающихся, роли, значения видов деятельности и форм общения при построении образовательного процесса и определении образовательно-воспитательных целей и путей их достижения;
- разнообразие индивидуальных образовательных траекторий и индивидуального развития каждого обучающегося, в том числе одарённых детей, детей-инвалидов и детей с ограниченными возможностями здоровья.

Таким образом, одной из актуальных задач учителя является поиск образовательных технологий, которые позволяют реализовать компетентностный и деятельностный подход в обучении.

Основными компонентами современного урока (по Вяземскому Е.Е. и Стреловой О.Ю.), которые обеспечивают единство формы и содержания, являются:

- наличие проблемного заголовка урока;
- правильно сформулированная цель урока, которая полностью раскрывает образовательную ценность изучаемого материала;
- адекватная и логичная структура урока;
- продуманные способы получения необходимой информации;

– заключительная ступень урока, которая позволит анализировать ответы учащихся на ключевой вопрос темы занятия, их эмоции и настроения, перспективы дальнейших исследований<sup>6</sup>.

Особенность урока обществознания по ФГОС состоит в том, чтобы средствами учебного предмета активно содействовать:<sup>7</sup>

– воспитанию общероссийской идентичности, патриотизма, гражданственности, социальной ответственности, правового самосознания, толерантности, приверженности ценностям, закрепленным в Конституции РФ;

– развитию личности на исключительно важном этапе ее социализации – в подростковом возрасте, повышению уровне ее духовно-нравственной, политической и правовой культуры, становлению социального поведения, основанного на уважении закона и правопорядка; углублению интереса к изучению социальных и гуманитарных дисциплин, формированию способности к личному самоопределению, самореализации, самоконтроля; повышению мотивации к высокопроизводительной, наукоемкой трудовой деятельности;

– формированию у обучающихся целостной картины общества, адекватной современному уровню знаний о нем и доступной по содержанию, как для ступени начального образования, так и для ступени основного общего образования; освоению учащимися тех знаний об основных сферах человеческой деятельности и о социальных институтах, о формах регулирования общественных отношений, которые необходимы для взаимодействия с социальной средой и выполнения типичных социальных ролей человека и гражданина;

---

<sup>6</sup> Давыдов, В. В. Проблемы развивающего обучения / В. В. Давыдов. - Москва: Педагогика, 1986 г. – 240 с. – Текст: непосредственный.

<sup>7</sup> Чернобай, Е. В. Методика конструирования урока с использованием электронных образовательных ресурсов / Е. В. Чернобай // Стандарты и мониторинг в образовании. – 2010. – № 1. – С . 11-14. – Текст: непосредственный.

– овладению учащимися умению получать из разнообразных источников и критически анализировать полученные данные; освоению ими способов познавательной, коммуникативной, практической деятельности, необходимых для участия в жизни гражданского общества и правового государства;

– формированию у учащихся опыта применения полученных знаний и умений для определения собственной позиции в общественной жизни; для решения типичных задач в области социальных отношений; для осуществления гражданской и общественной деятельности, развития межличностных отношений, включая отношения между людьми различных национальностей и вероисповеданий, а также в семейно-бытовой сфере; для соотнесения собственного поведения и поступков других людей с нравственными ценностями и нормами поведения, установленными законом; для содействия правовыми способами и средствами защите правопорядка в обществе.

Федеральные государственные образовательные стандарты также изменили ориентацию учебного процесса с только предметных результатов на достижение метапредметных и личностных результатов<sup>8</sup>.

Предметные результаты выражаются в усвоении учащимися конкретных элементов социального опыта, которые изучаются в пределах конкретного учебного предмета и представляют собой усвоенные учащимися знания, умения, навыки, а также специальные компетенции, опыт творческой деятельности, ценностные установки, специфические для изучаемой области знаний.

Метапредметные результаты представлены освоенными учащимися универсальные способы деятельности, которые возможно применять как в образовательном процессе, так и в реальной жизни. Таким образом, метапредметный подход обеспечивает целостное восприятие мира.

---

<sup>8</sup> ФГОС основного общего образования (приказ Минобрнауки РФ № 1897 от 17 дек. 2010 г.). – URL: <https://fgos.ru/> (дата обращения: 17.10.2019).

Личностные результаты представляют собой сформировавшиеся в образовательном процессе ценностные ориентации выпускников школы, отражающие их индивидуально-личностные позиции, мотивы образовательной деятельности, социальные чувства, личностные качества. Это система ценностных отношений учащихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу и его результатам<sup>9</sup>.

В соответствии с ФГОС определены требования к предметным, метапредметным и личностным результатам, вызывающие необходимость в изменении содержания обучения как условия достижения высокого качества образования. Учитель сегодня должен уметь конструировать новые педагогические ситуации, новые задания, направленные на использование обобщенных способов деятельности и создание учащимися собственных продуктов в освоении знаний<sup>10</sup>.

Новый государственный стандарт образования нацеливает педагога на применение технологического подхода в процессе обучения, как наилучшего средства для достижения желаемых результатов учения. Технологический подход обуславливает целеполагание и запланированный результат деятельности учителя и ученика. Если в процессе обучения снижается его результативность или итоги работы не совпадают с поставленными целями, то следует обратить особое внимание на постановку целей и задач обучения. Проводится их корректировка и продолжается движение к планируемому итогу работы.

На сегодняшний момент в арсенале учителя присутствует множество технологий. Это позволяет улучшить условия усвоения учебного материала, а так же обеспечить системный подход к организации учебного процесса.

---

<sup>9</sup> ФГОС основного общего образования (приказ Минобрнауки РФ № 1897 от 17 дек. 2010 г.). – URL: <https://fgos.ru/> (дата обращения: 17.10.2019).

<sup>10</sup> Жабкина, Т. В. Значение уроков истории и обществознания в эпоху информационных войн / Т. В. Жабкина // Сборник статей: «Новые подходы в обучении истории и обществознанию в условиях перехода на ФГОС и Историко-культурный стандарт» / сост. Некрасова Л. И. – Томск: ТОИПКРО, 2016. – с. 5-9. – Текст: непосредственный.

Кроме того, педагогические технологии позволяют создать условия, оказывающие благоприятное воздействие на развитие личностных качеств учащихся. Они способствуют усвоению знаний, умений, вырабатывают навыки применения полученных знаний, а значит, повышается качество образования<sup>11</sup>.

В основе педагогической технологии лежит идея полной управляемости образовательным процессом, его проектирование и возможность анализа путём поэтапного воспроизведения. Современная педагогика стремится встать в ряд научных дисциплин, для которых главной задачей является точность и предсказуемость результата, осознание путей его достижения<sup>12</sup>.

Учебный предмет «Обществознание» занимает ведущее место в образовательной системе. Особенностью урока обществознания в соответствии с ФГОС, является использование компьютерной техники и информационных технологий. Это позволяет повысить результативность образовательного процесса, обеспечить индивидуальный подход, организовать обратную связь, расширить наглядность. Использование информационных технологий на уроках обществознания помогает усваивать значительный объем информации и увеличивать скорость обработки получаемой информации, мотивируя учащихся к учебной деятельности.

Компьютерные презентации создают информационную поддержку при подготовке, проведении уроков обществознания. Их часто используют в настоящее время для изложения учебного материала по предмету<sup>13</sup>.

---

<sup>11</sup> Дахин, А. Н. Педагогическое моделирование: сущность, эффективность и неопределенность / А. Н. Дахин // Педагогика, 2003.- № 4.-С.21-26. – Текст: непосредственный.

<sup>12</sup> Иванова, А. А. Игровые и ИКТ технологии в преподавании истории / А. А. Иванова, Е. М. Пупасова // Сборник статей: «Новые подходы в обучении истории и обществознанию в условиях перехода на ФГОС и Историко-культурный стандарт»/ сост. Некрасова Л. И. – Томск: ГОИПКРО, 2016. – с. 55-57. – Текст: непосредственный.

<sup>13</sup> Тороп, В. В. Использование Интернет-ресурсов в преподавании обществознания / В. В. Тороп // О преподавании обществознания в 2009-2010 учебном году. Методическое пособие/ под ред. Буряковой В. В., Козленко С. И. – Москва: МИОО, ОАО «Московские учебники», 2009г. - С. 96-127. – Текст: непосредственный.

Так как материал предмета может быть сложен для восприятия, важно развивать и укреплять интерес обучающихся к предмету. Кроме того, дети должны видеть результаты обучения и иметь возможность оценить свои достижения<sup>14</sup>. Применение ИКТ-технологий способствует не просто получению информации, но ее самостоятельному извлечению, обработке, анализу, сортировке, что является составляющими частями информационной компетентности<sup>15</sup>.

Большое значение имеет организационная структура урока. В связи с требованиями нового образовательного стандарта можно предложить следующие типы уроков обществознания:

1. Урок изучения нового - традиционный (комбинированный) урок, лекция, экскурсия, исследовательская работа, учебный и трудовой практикум. Имеет целью изучение и первичное закрепление новых знаний.

2. Урок закрепление знаний – практикум экскурсия, лабораторная работа, собеседование, консультация. Имеет целью выработку умений по применению знаний.

3. Урок комплексного применения знаний – практикум, лабораторная работа, семинар и т.д. Имеет целью выработку самостоятельно применять знания в комплексе, в новых условиях.

4. Урок обобщения и систематизации знаний – это семинар, конференция, круглый стол и т.д. Имеет целью определить уровень овладения знаниями, умениями и навыками.

5. Урок контроля, оценки, коррекции знаний – контрольная работа, зачет, коллоквиум, смотр знаний и т.д. – имеет целью определить уровень знаниями, умениями и навыками.

---

<sup>14</sup> Иванова, А. А. Игровые и ИКТ технологии в преподавании истории / А. А. Иванова, Е. М. Пупасова // Сборник статей: «Новые подходы в обучении истории и обществознанию в условиях перехода на ФГОС и Историко-культурный стандарт»/ сост. Некрасова Л. И. – Томск: ТОИПКРО, 2016. – с. 55-57. – Текст: непосредственный.

<sup>15</sup> Чернобай, Е. В. Методика конструирования урока с использованием электронных образовательных ресурсов / Е. В. Чернобай // Стандарты и мониторинг в образовании. – 2010. – № 1. – С . 11-14. – Текст: непосредственный.

Образовательный стандарт так же вводит новое понятие – учебная ситуация, под которым подразумевается такая особая единица учебного процесса, в котором дети с помощью учителя обнаруживают предмет своего действия, исследуют его, совершая разнообразные учебные действия, преобразуют его, например, переформулируют, или предлагают свое описание и т.д., частично запоминают. Таким образом, педагог должен уметь проектировать учебные ситуации как значимые структурные единицы учебной деятельности, а также уметь переводить учебные задачи в учебную ситуацию. Учебная ситуация должна строиться с учетом возрастных особенностей детей и учитывать специфику преподавания учебного предмета «Обществознание». В этом и заключается особенность урока обществознания по ФГОС.

Для создания оптимальных условий для усвоения учебного материала на уроках обществознания следует применять современные педагогические технологии, которые позволят сформировать необходимые компетенции обучающихся. Одной из таких технологий является технология разноуровневого обучения, которая позволяет сформировать историческое образование на основе взаимосвязи и взаимообусловленности всех составляющих педагогического процесса и справиться с перегрузкой учащихся. Данная педагогическая технология позволяет разделить учебный материал на блоки с разной глубиной усвоения. Это дает возможность каждому ученику осваивать учебный материал на разных уровнях сложности в зависимости от особенностей познавательных способностей. В основу оценки при применении этой технологии положены усилия, которые применяет ученик при освоении программы курса и творческое применение полученных знаний.

Использование опорных конспектов (Б.Е. Андюсев) в разноуровневом обучении позволяет каждому ученику усвоить основные и дополнительные

знания по предмету и творчески осмыслить изучаемый материал, применить знания в новых нестандартных ситуациях<sup>16</sup>.

Текущий и итоговый контроль в данном случае проводится по системе уровневой дифференциации через тематический контроль и систему зачетных работ, выделение в проверочной работе обязательной и дополнительной частей, обязательное закрытие пробелов, использование тренировочных зачетов, работа по принципу открытости образцов проверочных заданий обязательного и дополнительного уровня, выставление итоговой оценки.

Для старшекласников целесообразно применение системы лекций, семинаров, зачетов. Подобная форма организации учебного процесса позволяет развивать умение слушать, анализировать, выделять главное, конспектировать, а также развивать диалогическую речь учащихся, формировать самостоятельность в работе с первоисточниками. Метод проблемного обучения позволяет создавать ситуации на уроках, когда ученики не пассивно воспринимают информацию, а выдвигают и исследуют проблемы с разных точек зрения. Проведение подобных уроков повышает заинтересованность учащихся в учебной деятельности, позволяет найти в сегодняшнем дне отголоски далекого прошлого. Проблемно-поисковая постановка учебных задач активизирует мыслительную деятельность школьников, повышая самостоятельность работы каждого учащегося.

Технология критического мышления представляет собой активный процесс познания и достижения истинных знаний. Критическое мышление можно представить как качественное мышление. В основе данной педагогической технологии лежат три стадии организации учебного процесса:

– вызов – актуализация знаний и представлений об изучаемой теме, формирование личного интереса, определение целей обучения. Это может

---

<sup>16</sup> Дахин, А. Н. Педагогическое моделирование: сущность, эффективность и неопределенность / А. Н. Дахин // Педагогика, 2003.- № 4.-С.21-26. – Текст: непосредственный.

быть демонстрация свойств какого-либо предмета или умело заданный вопрос или интересный рассказ и другие приемы повышения мотивации к изучаемой теме;

- осмысление – обработка, анализ, систематизация полученной информации;

- размышление – закрепление полученных знаний, анализ собственных мыслительных операций касательно изучаемого вопроса.

В большинстве случаев технология критического мышления предполагает значительную работу с текстовым материалом. Одной из форм организации подобной работы является создание кластеров, т.е. графического отображения содержания изучаемой информации. Для чего необходимо вычленив основную идею текста и сопутствующие понятия. В процессе работы над текстовым документом необходимо отразить взаимосвязи основной идеи и дополнительных элементов. Создается своего рода «гроздь», состоящая из значимых и логически связанных элементов изучаемой информации. Применение метода кластеров на уроках обществознания позволяет охватить большой объем информации и переработать ее, а так же помогает организовать как индивидуальную, так и групповую работу в классном коллективе<sup>17</sup>.

Возможно применение технологии критического мышления и в форме организации диспутов или «суда над...». В результате накапливаются знания по различным сферам жизни общества в прошлом, обогащаются умения определять круг источников информации, находить нужные сведения, преобразовывать их под углом зрения поставленной проблемы, рассматриваемого аспекта; оформлять полученные результаты и предъявлять их свои одноклассникам. Групповая форма работы позволяет повышать заинтересованность в познавательной деятельности, ее результативность, углубляет мотивацию, раскрывает познавательные, мыслительные

---

<sup>17</sup> Селевко, Г. К. Авторские программы, педагогические технологии, инновационные школы / Г. К. Селевко. - Ярославль: ИПКП и РРО, 1997. - 234с. – Текст: непосредственный.

способности каждого ученика, развивает умения корректировать информацию, дополнять ее с учетом результатов, полученных другими. Также понимать и принимать иную точку зрения при наличии убедительных аргументов, что важно для развития толерантности, способствует повышению уровня развития коммуникативных навыков. Дискуссии на уроках обществознания помогают учащимся определиться в своих взглядах, развивают критическое мышление. Противоречия рождают умение думать, делать выводы и соотносить их с современной общественной ситуацией, правильно и самостоятельно ее анализировать. Ученики задумываются, размышляют над событиями, продумывают свою позицию, аргументируют выводы. Повышается активность учеников, растет гражданская ответственность, повышается сознательность<sup>18</sup>.

Попадая в ситуации реальной жизни, ситуации успеха, создаваемые игровыми технологиями, учащиеся лучше усваивают материал любой сложности. Для создания ситуации успеха необходимо в игре четко поставить цель, вовлечь в игру весь класс, управлять ходом игры, сочетать индивидуальную и коллективную форму работы, подвести итог, провести рефлексию. Урок-игру можно использовать как при прохождении нового материала, так и для итоговой проверки знаний, для обобщения и повторения, учитывая при этом возрастные особенности учащихся. Это могут быть КВНы, аукционы, соревнования, диспуты, конференции и другие. Подобные уроки помогают ученикам ярче, эмоциональнее воспринимать исторические события, вызывают мотивацию, интерес к предмету, учат работать с различными источниками информации, находить и использовать необходимый материал.

Использование исследовательского метода позволяет использовать задания поисково - исследовательского характера при работе с документами, картинками и иллюстрациями, картами, таблицами, схемами,

---

<sup>18</sup> Дахин, А. Н. Педагогическое моделирование: сущность, эффективность и неопределенность / А. Н. Дахин // Педагогика, 2003.- № 4.-С.21-26. – Текст: непосредственный.

археологическим материалом; раскрыть познавательный процесс через доказательство, изложение идей; проводить научное исследование, используя алгоритма исследования: выявление проблемы, выдвижение гипотез, проведение исследования, проверка гипотез, принятие решения. Применение исследовательского метода на уроках и внеурочной деятельности способствует формированию у школьников коммуникативной, организаторской, управленческой, информационной компетентностей, навыков научного исследования. Формами организации работы могут быть доклады, сообщения, рефераты<sup>19</sup>.

Информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) на уроках обществознания на современном этапе стали педагогическим инструментом в информационно насыщенном, стремительно меняющемся мире. Использование ИКТ на уроках обществознания позволяет повышать уровень производительности труда учащихся на уроке, устанавливать межпредметные связи.

Использование исследовательских, социальных, творческих, игровых, информационных, межпредметных, практико-ориентированных проектов способствует:

- развитию исследовательских, рефлексивных умений и навыков;
- формированию умений, непосредственно сопряженных с опытом их применения в практической деятельности;
- развитию познавательного интереса учащихся, реализации принципа связи обучения с жизнью;
- повышению общей культуры школьников;
- развитию нравственности, толерантности, патриотизма, гражданственности.

Важное место в деятельности занимают здоровьесберегающие технологии. Соблюдение гигиенических показателей, выбор оптимальной

---

<sup>19</sup> Романовская, М. Б. Метод проектов в образовательном процессе. Методическое пособие / М. Б. Романовская. – Москва: Центр «Педагогический поиск», 2006. – 160 с. – Текст: непосредственный.

смены видов деятельности на уроке, чередование видов преподавания, рациональное использование ТСО, проведение физминуток, создание положительного психологического климата на уроке, оптимальное распределение времени, отведенного на учебную работу, позволяет сохранять здоровье детей. Школьники меньше болеют, оптимистично настроены на решение учебных задач, повышается результативность, растет качество обученности.

Применение современных образовательных технологий, активных и интерактивных методов, интеграция, личностно-ориентированный подход способствует развитию деятельностного отношения ученика к изучаемому материалу. Уменьшается доля репродуктивной деятельности, снижается нагрузка на ученика, более эффективно используется учебное время, происходит становление личности ребенка, развитие его позитивного мышления, толерантности, ориентация в мире ценностей.

## **1.2. Психолого-педагогические возможности игровой деятельности**

Игровые технологии являются одним из методов активации и интенсификации деятельности учащихся. Под игрой понимается универсальная форма дидактического взаимодействия с учащимися. На протяжении долгого времени игра является способом передачи умений и позволяет участникам игры ощущать себя субъектами процесса<sup>20</sup>.

Достойный вклад в научное понимание и толкование феномена игры внесли такие западные философы и психологи, как Э. Берн, Р. Винклер, Г.-Х. Гадамер, Ж.-П. Сартр, З. Фрейд. Разработчиками теории игры в аспекте выяснения ее социальной природы, внутренней структуры и значения для психического развития ребенка в отечественной науке стали:

---

<sup>20</sup> Иванова, А. А. Игровые и ИКТ технологии в преподавании истории / А. А. Иванова, Е. М. Пупасова // Сборник статей: «Новые подходы в обучении истории и обществознанию в условиях перехода на ФГОС и Историко-культурный стандарт»/ сост. Некрасова Л. И. – Томск: ТОИПКРО, 2016. – с. 55-57. – Текст: непосредственный.

И.Е. Берлянд, Л.С. Выготский, Н.Я. Михайленко, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др. Место игры в педагогическом процессе, ее строение, применение, руководство к игровой деятельности разрабатывали Н.А. Аникеева, Н.Н. Богомолова, В.Д. Пономарев, С.А. Смирнов, С.А. Шмаков и др. Д.Б. Эльконин, анализируя феномен игры, приходит к выводу, что игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности.

Игра – это активная деятельность, которая направлена на воспроизведение и принятие социального навыка. С помощью игр происходит самосовершенствование личности учащегося, проектируется его поведение в конкретных ситуациях.

Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин изучали игровую деятельность с психологической точки зрения.

Психологи считают, что если рассматривать игру как деятельность в смоделированных ситуациях, то игра должна быть направлена на воспроизведение социального опыта, его усвоения.

Использовать игровые технологии в учебном процессе невозможно часто. Однако, когда педагог применяет такого рода технологии проведения урока, это позволяет объединять эмоции и рациональную деятельность в единое целое. Игра является естественной формой обучения и поэтому, используя игровые технологии на уроках, педагог опирается на естественные потребности учащихся. Игра позволяет достичь баланса между взрослостью и детством. Для любой игры характерен свой собственный мир, своя действительность<sup>21</sup>.

Игра наравне с трудом и ученьем - один из основных видов деятельности человека, восхитительный феномен нашего существования.

---

<sup>21</sup> Задоя, Л. А. Дидактическая игра как средство социализации личности старшеклассника: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02 / Л. А. Задоя; РГПУ имени А.И. Герцена. – Санкт – Петербург, 2007. – 187 с. – Текст: непосредственный.

Педагогическая игра - условное увлекательное действие, которое направлено на образование умений, знаний и навыков.

Сам термин «игра», под которым воспринимались намеренно создаваемые либо приспособленные для целей обучения игры, первые ввели Ф. Фребель и М. Монтессори. Они предлагали игры в основном направленные на дошкольный возраст. Однако, вскоре игры нашли свое применение и в основной школе, принимая вначале форму игровых приемов в обучении. В нашей стране только в 1960-е гг. - в период либерализации социальной жизни стала распространяться формула «ученье с увлечением» (по С.Л. Соловейчику).

Велико значение игры и с точки зрения развлечений и отдыха. В этом и заключается ее особенность. С одной стороны – это отдых, веселье, развлечение. С другой – обучение, создание действующей модели действительности и взаимодействия в современном обществе.

Современная школа делает ставку на активацию и интенсификацию учебного процесса, поэтому применение игровых технологий обусловлено в качестве<sup>22</sup>:

- независимой педагогической технологии для освоения понятийного аппарата учебного материала;
- элемента другой педагогической технологии;
- урока или его части;
- формы внеклассной деятельности.

По мнению Д.Б. Эльконина, главными структурными единицами игры можно считать:

- роли, которые берут на себя играющие;
- сюжет, отношения, которые передаются в игре и копируются из жизни взрослых, воспроизводятся играющими;

---

<sup>22</sup> Ярома, О. В. Использование творческих заданий в развитии информационноаналитических умений учащихся / О. В. Ярома // Пермский педагогический журнал. - 2013. - №4. – С. 15 – 21. - URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-tvorcheskih-zadaniy-v-razvitii-informatsionnoanaliticheskikh-umeniy-uchaschihsya> (дата обращения: 19.05.2018). – Текст: электронный.

- правила игры, которым играющие подчиняются.

В процесс игры входят следующие структурные компоненты:

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

Отличительной особенностью педагогической игры от обычных игр является отчетливо поставленная цель обучения и соответствующие ей педагогические результаты. Итоги педагогической игры могут быть обоснованы, выделены и позволяют охарактеризовать учебно-познавательные цели.

Основными целями педагогических игр можно назвать:

1. Расширение кругозора, активизация познавательных действий, формирование знаний и навыков, содействие усвоению учебного материала, возможность быстрой оценки результата.

2. Содействие становлению внимания, памяти, речи, мышления, умения сравнивать, находить аналоги, принимать оптимальное решение. Дидактическая игра активизирует мотивационную направленность учебной деятельности, творческих способностей, фантазии, воображения.

3. Формирование моральных, эстетических позиций, мировоззренческих установок. В процессе педагогических игр воспитывается чувство коллективизма, толерантности. Ребенок получает навыки саморегуляции, стрессового контроля, психотерапии.

Психолого-педагогические вероятности игровой, деятельности в обучении таковы:

– это сильный толчок в обучении, многообразная и крепкая мотивация, потому что мотивов в игре значительно больше, чем у традиционной учебной деятельности;

– в игре активизируются психологические процессы участников игровой деятельности: внимание, запоминание, восприятие, мышление.

Применение педагогических игр помогает решать следующие задачи:

- становление познавательного интереса к истории;
- лучшее усвоение материала даже слабоуспевающими учащимися;
- активация познавательной деятельности;
- создание условий для самовыражения;
- возрастание творческого потенциала учащихся;
- многообразие учебной деятельности;
- становление навыков коммуникации, чувство коллективизма, отношений доброжелательности.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учебы во многом зависят от понимания учителем функций педагогических игр.

Игра выполняет следующие функции (по О. В. Пряжниковой):

1. Обучение - становление обще учебных знаний и навыков, развитие кругозора;
2. Коммуникация - объединение коллектива учащихся, установление личных контактов;
3. Развлечение - создание благоприятной атмосферы на занятиях, перевоплощение урока из тоскливого мероприятия в интересное приключение;
4. Развитие - становление воображения, фантазии, разных творческих способностей;

5. Расслабление - снятие чувствительного напряжения, вызванного нагрузкой в процессе обучения<sup>23</sup>.

У каждого вида игры существует своя полезность в том или ином учебном процессе. Выделим наиболее важные функции игры как педагогического феномена культуры:

1. Социокультурное назначение игры.

Игра – сильнейшее средство социализации ребенка, включающее в себя социальноконтролируемые процессы целенаправленного воздействия их на становление личности, усвоение знаний, духовных ценностей и норм, присущих обществу или группе сверстников. Также игра включает в себя и спонтанные процессы, влияющие на формирование человека.

2. Функция межнациональной коммуникации.

И. Кант считал человечество самой коммуникабельностью. Игры национальны и в то же время интернациональны, межнациональны, общечеловечны. Возможности игр безграничны. Они дают потенциал к моделированию разных жизненных ситуаций.

3. Функция самореализации человека в игре.

Игра дает человеку шанс в сфере реализации себя как личности. Именно в этом плане ему важен сам процесс игры, а не ее результат, конкурентность или достижение какой-либо цели. Процесс игры – это пространство самореализации. Человеческая практика постоянно вводится в игровую ситуацию, чтобы раскрыть возможные или даже имеющиеся проблемы у человека и моделировать их снятие.

4. Коммуникативная игра.

Игра – деятельность коммуникативная, хотя по чисто игровым правилам и конкретная. Она позволяет ввести обучающегося в реальный контекст сложнейших человеческих отношений. Любое игровое общество –

---

<sup>23</sup> Черномырдина, О. М. Использование интерактивных методов в процессе формирования общекультурной компетентности на уроках истории и обществознания / О. М. Черномырдина // Муниципальное образование: инновации и эксперимент. - 2011. - №2. – С. 25 – 26. - URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-interaktivnyh-metodov-v-protseste-formirovaniya-obschekulturnoy-kompetentnosti-na-urokah-istorii-i-obschestvoznaniya> (дата обращения: 19.05.2018). – Текст: электронный.

коллектив, выступающий применительно к каждому игроку как организация и коммуникативное начало, имеющее множество коммуникативных связей. Если игра есть форма общения людей, то вне контактов взаимодействия, взаимопонимания, взаимоуступок никакой игры между ними быть не может.

#### 5. Диагностическая функция игры.

Диагностика – это процесс, способностью которого является распознавание постановки диагноза. Игра обладает предсказательностью; она диагностичнее, чем любая другая деятельность человека, во-первых, потому, что индивид ведет себя в игре на максимуме проявлений (интеллект, творчество); во-вторых, игра сама по себе – это особое «поле самовыражения».

#### 6. Игротерапевтическая функция игры.

Преимущество игры состоит в том, что ее можно использовать для преодоления различных трудностей, возникающих у обучающегося в поведении, в общении с окружающими, в учении. Оценивая терапевтическое значение игровых приемов, Д.Б. Эльконин писал, что эффект игровой терапии определяется практикой новых социальных отношений, которые получает ребенок в ролевой игре.

#### 7. Функция коррекции в игре.

Психологическая коррекция в игре происходит естественно, если все учащиеся усвоили правила и сюжет игры, если каждый участник игры хорошо знает не только свою роль, но и роли своих партнеров, если процесс и цель игры их объединяют. Коррекционные игры способны оказать помощь обучающимся с отклоняющимся поведением, помочь им справиться с переживаниями, препятствующими их нормальному самочувствию и общению со сверстниками в группе.

#### 8. Развлекательная функция игры.

Данная функция игры связана с созданием определенного комфорта, благоприятной атмосферы, душевной радости как защитных механизмов, т.е. стабилизации личности, реализации уровней ее притязаний. Развлечение

в играх – поиск. Игра обладает магией, способной давать пищу фантазии, творчеству, выводящей на развлекательность<sup>24</sup>.

В многочисленных литературных источниках встречаются различные классификации игр. Сложность классификации игр заключается в том, что они, как и любое явление культуры, испытывают серьезное влияние исторического процесса любой новой формации, идеологии разных социальных групп. Опираясь на классификацию игр по Г.К. Селевко, для нашей работе мы выбрали следующие виды игр: интеллектуальные, социальные, обучающие, тренировочные, обобщающие, познавательные, воспитательные, продуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические, ролевые, деловые, дидактические, театральные, обществоведческие, управленческие, экономические, игры с использованием ТСО.

Освоение материала на уроке во многом зависит от педагогического настроения учителя. Еще В.А. Сухомлинский говорил о важности личности учителя в педагогическом процессе; «самая прекрасная, самая тонкая методика действенна лишь тогда, когда есть живая индивидуальность педагога, когда в общее он вносит что-то свое, глубоко продуманное». И ведь так и есть, когда учитель вносит что-то свое в урок, готовится, он всегда получает отдачу от учеников. Если учитель в подготовке игры к своему уроку, адаптирует ее под конкретный класс, игра даст свой результат. Для этого педагогу нужно придерживаться следующих этапов игры:

1. Отбор всех возможных игр, которые можно провести по данной теме (теме урока). Важно учитывать здесь возрастные особенности и особенности класса.
2. Выбор вариантов проведения игры, будет этому посвящен весь урок, или его часть.
3. Сопоставление цели урока с целью игры.

---

<sup>24</sup> Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. – Москва: Книга по Требованию, 2013. – 228 с. – Текст: непосредственный.

4. Подготовка материала для игры (видео, статьи, фотографии и т.д.).

5. Анализ слабых мест игры, и продумывание всех возможных исходов игры, исключение возможности таких исходов игры, при которых не будет достигнута цель и результат игры.

Проведение самих игр так же делится на этапы:

1. Это объяснение темы игры, знакомство учащихся с содержанием, демонстрация дополнительных материалов, которые помогут им в процессе игры.

2. Разъяснение правил игры. В этом пункте следует выделить тот факт, что учитель должен объяснить все моменты, которые не поняли сами ученики.

3. Сам процесс игры.

4. Подведение итогов.

На учителя, ложится ответственность за пробуждение интереса к изучаемому предмету. Поиск информации в других источниках, не только в учебнике, анализ собственных знаний и устранение в них пробелов, рефлексия проделанной работы – это и является интересом к изучаемому предмету.

В условиях ФГОС перед учителем стоит четко регламентированный перечень компетенций, которыми должен обладать ученик по окончанию школы. При применении игр в своей практике, учитель будет работать на достижение метапредметных результатов освоения образовательной программы. В связи с этими требованиями, ученик по окончанию школы, должен уметь определять цель своего обучения, формировать новые задачи в процессе учебы, быть мотивированным к образованию. Так же, должен сам планировать и осуществлять контроль над своими действиями, уметь соотносить свои учебные действия и результат. Уметь корректировать свои учебные действия в связи с ситуацией. Опять же, самым эффективным, на мой взгляд, методом обучения здесь будет являться игра, потому что игра дает только условия, вводные, ученик сам ищет путь решения поставленной

перед ним задачи. Для реализации такой игры не только ученик должен обладать определенными качествами, но и сам учитель.

Л.Д. Столяренко приводит типологию позиции учителя, по отношению к обучающимся. Он выделяет следующие типы<sup>25</sup>.

1. «Сократ». Такой учитель в своей педагогической деятельности использует дискуссии, провоцируя обучающихся, в процессе дискуссии на спор. Для такого типа педагога характерным является отсутствие системности в процессе урока в связи с постоянной конфронтацией с учениками, но это является плюсом, так как ученики учатся отстаивать свое мнение.

2. «Руководитель групповой дискуссии». Представители такого типа учителей своей целью на уроке, и вообще в своей педагогической деятельности считают установление сотрудничества между обучающимися.

3. «Мастер». Учителя представляют себя перед обучающимися как «идеал», образец для подражания. Подражание подразумевается, не только в обучении, но и во взглядах на жизнь.

4. «Генерал». Такой тип учителя требует жесткой дисциплины во время урока. Так же, представители этого типа не принимают отличную от их, точку зрения. Отношения между учителем и учеником при этом вполне можно сравнить с отношениями в армии. То есть, обучающиеся на уроке, должны подчиняться учителю, и не проявлять себя, не высказывать свое мнение, относительно темы урока.

5. «Менеджер». Учителя, придерживающиеся такого стиля, нацелены на эффективное обучение. Учитель-менеджер в своей деятельности, будет одобрять самостоятельность учеников, проявление инициативы на уроке. Такие педагоги, стараются в процессе урока взаимодействовать с каждым учеником. Так же, такие педагоги в контроле над полученными знаниями

---

<sup>25</sup> Столяренко, Л. Д. Педагогика: учеб. Для учащихся пед. колледжей / Л. Д. Столяренко. – Ростов: «Феникс», 2003. – 448с. – Текст: непосредственный.

и при оценке, используют качественные методы (под качественным методом, понимается либо устный ответ на тему, либо письменный).

6. «Тренер». Такие учителя работают на результат, чаще всего показывая в своей деятельности ученикам, что индивидуальность каждого из них не так важна, как их групповая работа.

7. «Гид». Такие учителя, не проявляют никаких эмоций по отношению к ученикам, они очень сдержаны. Педагог демонстрирует себя как высоко эрудированного человека, то есть он знает ответы на все вопросы. Как правило, в общении с учениками, такой учитель достаточно скучен, потому что рассказывает тему ученикам на научном языке, не всегда понятном для восприятия школьниками.

Кандидат педагогических наук Е.В. Осолодкова в своей статье, опубликованной в международном научном журнале, пишет о том, что в реальной педагогической практике чаще всего имеют место смешанные стили. Педагог не может абсолютно исключать из своего арсенала некоторые частные приемы авторитарных стилей<sup>26</sup>.

На наш взгляд «чистых типов» педагогов встречается редко. Чаще это смешанные типы учителей. От «типа» учителя зависит применение игр на уроке. Поэтому можно предположить о том, что учителя таких типов как «Гид», «Генерал» скорее всего не станут использовать игру на уроке. Учитель-гид видит себя на уроке в качестве единственного источника информации. Поэтому маловероятно то, что он предоставит возможность ученикам самим подумать и прийти к какому-то выводу. Учителя-генералы не станут использовать игру, т.к. они на своих уроках требуют жесткой дисциплины и подчинения со стороны учеников. А такие типы учителей, как: «Тренер», «Сократ», «Мастер», «Менеджер», «Руководитель групповой

---

<sup>26</sup> Осолодкова, Е. В. Влияние стиля педагогического общения на здоровье и развитие младших школьников в процессе учебной деятельности / Е. В. Осолодкова // Инновационная наука. – 2017. - №04 – 2. - URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vliyanie-stilya-pedagogicheskogo-obscheniya-na-zdorovie-i-razvitie-mladshih-shkolnikov-v-protssesse-uchebnoy-deyatelnosti> (дата обращения: 01.11.2019). – Текст: электронный.

дискуссии» во время проведения своих учебных дисциплин будут прибегать к применению игровых технологий.

Основой удачного усвоения предмета, и обществознания в том числе, у подростков является необходимость познания, которая основывается на чувствительном восприятии мира и на притягательности самого процесса деятельности. Эти потребности очень хорошо можно реализовать через игры. Которые позволяют расширить собственные границы учащегося, справиться с робостью. Ребенок осуществляет независимый поиск познаний. Занимательность условного мира игры делает позитивно окрашенной однообразную работу по запоминанию, повторению, закреплению, усвоению учебной информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психологические процессы и функции ребенка<sup>27</sup>.

---

<sup>27</sup> Жабкина, Т. В. Значение уроков истории и обществознания в эпоху информационных войн / Т. В. Жабкина // Сборник статей: «Новые подходы в обучении истории и обществознанию в условиях перехода на ФГОС и Историко-культурный стандарт» / сост. Некрасова Л. И. – Томск: ТОИПКРО, 2016. – с. 5-9. – Текст: непосредственный.

## **ГЛАВА 2. ИЗУЧЕНИЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ СУБЪЕКТОВ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ О НЕОБХОДИМОСТИ И ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ ОБЩЕСТВОЗНАНИЯ**

### **2.1. Возможности использования игровых технологий в процессе преподавания обществознания**

Переход образовательных организаций к новым государственным образовательным стандартам обязывает педагогический состав реализовывать новые образовательные задачи. Среди которых на первый план выходит формирование учебных компетенций и универсальных учебных действий. Их формирование позволит подготовить учащихся к действиям в реальных условиях на более высоком, качественном уровне. Требования нового образовательного стандарта предполагают поиск и применение педагогами новых форм обучения и как следствие, обновление содержания образовательных программ. Большую ценность приобретают не сами учебные знания, а знания о том, как и где их возможно применить. Кроме того, важным в современном образовательном пространстве становится умение искать необходимую информацию, работать с ней и создавать новый уникальный информационный продукт<sup>28</sup>.

Основной задачей современного образования в меняющемся мире становится формирование умения и желания учиться. Поэтому деятельность педагога приобретает новое значение. Важно направить педагогический процесс на формирование ключевых компетенций и межпредметных связей. Поэтому педагог обязан применять новые и нестандартные технологии обучения для того, чтобы добиться результатов, требуемых новым образовательным стандартом.

---

<sup>28</sup> Панфилова, А. П. Игровое моделирование в деятельности педагога / А. П. Панфилова // Учебное пособие для студентов вузов / под. общ. ред. В. А. Сластенина, И. А. Колесниковой. - Москва: Академия, 2008. – 368 с. – Текст: непосредственный.

Основной целью современного образования становится формирование ключевых компетенций у обучающихся, что в свою очередь является разумным ответом системы образования на требования работодателей. Формирование ключевых компетенций помогут выпускникам школы более рационально подходить к использованию собственных ресурсов для достижения поставленных целей<sup>29</sup>.

Игровые технологии пользуются огромным спросом в масштабах каждой педагогической системы. Это служит подтверждением их производительности. Следственно, использование игровой методологии для обучения учеников обществознанию не вызывает резонансных вопросов, потому что ценность данного предмета становится понятной. Обществознание играет большую роль в жизни человека, социума, страны. Понимание основ общественной жизни гарантирует устойчивость становления индивидуума как всесторонне развитой фигуры. Между тем для формирования у детей элементарных представлений о своих правах и гарантиях является залогом успешного развития всего общества в целом. Кроме того, на уроках обществознания закладывается фундамент для их правовой культуры.

Игровая методика обучения является особенно высокоэффективной методологией для передачи и усвоения сущности прав человека. Высокий потенциал игровых технологий в обучении обществознанию обусловлен рядом функций, которые исполняет в образовательном процессе игра. Основными можно назвать: развлекательная, коммуникативная, диагностической функции, функции социализации, коррекции и т.д. (по Г.К. Селевко)<sup>30</sup>. Эти функции разрешают затруднительные положения, связанные с высокой степенью трудности и абстрактности юридической

---

<sup>29</sup> Иванова, А. А. Игровые и ИКТ технологии в преподавании истории / А. А. Иванова, Е. М. Пупасова // Сборник статей: «Новые подходы в обучении истории и обществознанию в условиях перехода на ФГОС и Историко-культурный стандарт»/ сост. Некрасова Л. И. – Томск: ТОИПКРО, 2016. – с. 55-57. – Текст: непосредственный.

<sup>30</sup> Селевко, Г. К. Педагогические технологии на основе активизации, интенсификации и эффективного управления УВП / Г. К. Селевко. - Москва: НИИ школьных технологий, 2005. – 288 с. – Текст: непосредственный.

терминологии и формулировок. Игра позволяет сделать их доступнее для учащихся: конкретизирует их близкими и понятными для детей примерами из окружающей жизни и насыщает учебно-воспитательный процесс чувствительными примерами из истории, художественной литературы. С уверенностью можно констатировать, что учащимся проще объяснять их права на основе именно игры<sup>31</sup>.

Неспроста Л.С. Выготский считал игру величайшей школой коллективного общественного навыка. Если развивать эту мысль, то поведенческие примеры уверенного правового поведения, к сожалению, зачастую немислимо передать через такие привычные формы обучения, как заучивание и воспроизведение учебного материала, следственно так нужна ориентация преподавания на применение энергичных способов обучения. На занятиях и в повседневной жизни нужно разыгрывать обстановки, в которых дети принимали бы независимые решения, подводящие к мысли, что все они имеют идентичные права.

Практика показывает, что уроки с применением игровых обстановок, делаая интересным учебный процесс, содействуют возникновению энергичного познавательного интереса школьников. «На таких занятиях складывается специальная атмосфера, где есть элементы творчества и свободного выбора. Прогрессирует знание трудиться в группе: её победа зависит от личных усилий всякого. Довольно зачастую это требует от ученика преодоления собственной застенчивости и неуверенности, неверия в свои силы».

Таким образом, реализуется тезис становления, тот, что выражается не только в становлении ума, но и в обогащении чувствительной сферы и становлении волевых качеств фигуры, образовании адекватной самооценки.

---

<sup>31</sup> Панфилова, А. П. Игровое моделирование в деятельности педагога / А. П. Панфилова // Учебное пособие для студентов вузов / под. общ. ред. В. А. Сластенина, И. А. Колесниковой. - Москва: Академия, 2008. - 368 с. - Текст: непосредственный.

Впрочем, организация игр - не неизменно примитивное занятие: энтузиазм игры может превратить урок в беспорядочное, громкое мероприятие.

Оценка в игре - ещё одна преграда. Артистичные дети могут получить оценку не за познание, а за артистизм. В игре нет полной предсказуемости. Много различных задач встает перед учителем: как зачастую следует привлекать игру, сколько времени надобно тратить на нее на уроке и т. д.

Проигрывание разрешает лучше осознать свою идентичность. Скажем, вопрос, какие роли на самом деле играет человек? Пятиклассник и выпускник не дадут однозначно идентичных результатов. Просьба обозначить не менее десяти ролевых позиций, связанных с собственным рангом, вызывает разные сложности. Идентичность как процесс освоения ролей и получения рангов отчетливо рассматривается посредством игры.

Еще один вариант игры - освоение такого трудной разновидности возраста как символического. Когда группа обучающихся посредством пантомимы изображает тот либо другой возраст, а все остальные угадывают, о чем идет речь. Показ по умолчанию предусматривает изображение символов того либо другого возраста. Даже без заблаговременной подготовки, с поддержкой учителя дозволено выделить те особенности возраста, которые закреплены в представлениях людей и воспроизводятся всем новым поколением.

Источники театра фактически не ограничены и могут быть использованы в самых различных уроках. Есть толк привлекать кукольный театр для моделирования общественных явлений и процессов, не привязанных чувствительно к фигуре обучающихся. А вот теорию раздора, скажем, результативнее было бы моделировать через сценические этюды, привлекать средства драматизации, переносить действие на сцену, роль которой может исполнять пространство перед изумительной доской<sup>32</sup>.

---

<sup>32</sup> Прямикова, Е.В. Теория и практика изучения обществознания в школе: учебно-методическое пособие / Е. В. Прямикова, Н. В. Ершова; Урал. гос. пед. ун-т.- Екатеринбург, 2014. – 278 с. – Текст: непосредственный.

Применение игровых технологий открывают перед школьниками вероятность постигать и испытывать общественные и правовые формы поведения в приближенных к реальности игровых обстановках, не боясь серьезных санкций в случае неправильного поведения. Стоит подметить, что для становления уважения и терпимости у учеников к иным людям и их правам, создавать данные, которые помогали бы им не только осмысливать присутствие у них всеобщих конституционных прав, но и фактически чувствовать их благо. Впрочем, как водится, красиво воспроизводя по ходу игры реальную обстановку, разыгрываемые модели неизменно разрешают дать результаты на вопросы о том, как реализовать правовые тезисы, как на основе их делать и изменять обстановку. Следственно важнейшей задачей проведения занятий по обучению школьников праву является то, что учитель должен представлять правовое поведение как вероятность, реализующуюся в грядущих действиях ученика<sup>33</sup>.

Игровые занятия по правовым дисциплинам при каждом многообразии игровой интриги, сюжетов и персонажей обязаны быть подкреплены нормативным материалом и представлениями о праве как таковом, о его истоках и необходимости использования правовых конструкций в реальной жизни. В связи с вышесказанным к проектированию игровых технологий на уроке права предъявляется ряд задач: познакомить детей в соответствующей их форме с основными документами по правам ребенка; развивать уважение и терпимость к людям самостоятельно от их общественного происхождения, расовой и национальной принадлежности, языка, исповедания, пола, возраста, личностного и поведенческого своеобразия; содействовать образованию чувства собственного превосходства, осознания своих прав и воли, чувства

---

<sup>33</sup> Пацкалева, М. В. Развитие познавательной мотивации учащихся посредством поисковой деятельности как элемента технологической интеграции на уроках истории и обществознания / М. В. Пацкалева // Эксперимент и инновации в школе. - 2012. - №5. – С. 56 - 61 - URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/razvitiye-poznavatelnoy-motivatsii-uchaschihsya-posredstvom-poiskovoy-deyatelnosti-kak-elementa-tehnologicheskoy-integratsii-na> (дата обращения: 19.05.2018). – Текст: электронный.

ответственности; развивать уважение к превосходству и личным правам иного человека; разъяснять социальные нормы и правила поведения.

В обучении обществознанию применяются разные игры, которые становятся либо элементом урока - игровые обстановки, либо его формой. Виды игровых технологий могут включать в себя крайне многообразные игровые обстановки, в качестве которых дозволено применять сказки, стихи, пословицы, разные упражнения и задания, иллюстрирующие то либо иное социальное явление<sup>34</sup>.

Продуктивным элементом занятий игровой формы являются также такие производительные виды деятельности, как разработка общественных планов, производство эмблем, плакатов, презентаций. Всякий учебный вопрос дозволено представить, как небольшой конкурс либо состязание. Пример: учебный вопрос связан с нарушениями прав и свобод человека. Тоскливо? А если предложить ученикам отрывки мультиков и общеизвестных сказок, в которых нарушается какое-то конституционное право человека, и предложить им отгадать, какое определенное право нарушено? Либо же попросить их самих привести примеры произведений литературы и кинематографии, где враждебно ущемляются воли фигуры - это сразу вызовет активность учащихся. Одним из свойств игры является вероятность ученика самосильно вычленив и усвоить познание по определенной теме, а также побывать в иной роли - и это детям доставляет наслаждение.

При рассмотрении темы об уголовном праве, эффективнее реализовать урок-расследование. Группа учеников выдвигается на инсценированное место правонарушения, где намеренно подготовленные свидетели и пострадавшие выдают ученикам нужную информацию. Таким образом, учащиеся познакомятся с основными процессами уголовного права,

---

<sup>34</sup> Иванова, А. А. Игровые и ИКТ технологии в преподавании истории / А. А. Иванова, Е. М. Пупасова // Сборник статей: «Новые подходы в обучении истории и обществознанию в условиях перехода на ФГОС и Историко-культурный стандарт»/ сост. Некрасова Л. И. – Томск: ТОИПКРО, 2016. – с. 55-57. – Текст: непосредственный.

усовершенствуют нужные навыки. Окончанием занятия может служить поимка так называемого злоумышленника, и подготовка обвинения в соответствии с Уголовным Кодексом. Познания, полученные в такой интерактивной форме, усваиваются, как показывает практика, продуктивнее. Из этого следует вывод о том, что применение игровых моментов делает урок гораздо интенсивнее, плодотворнее, а основное, увлекательным для учащихся, что помогает учителю осуществить основную задачу в своей деятельности: привить упрямый интерес к учебному процессу и постигаемому предмету. Это значимо не только для становления современного образования, но и для становления страны в совокупности, в силу тех трудных задач, которые нужно решить в ближайшее время.

Таким образом, игры в процессе постижения дисциплины «Право» оказывают огромное влияние на становление коллективного образного мышления, познавательного интереса и творческих способностей учеников, а также повышает утилитарную целенаправленность полученных ею правовых познаний. Игровые способы помогают предостеречь учащихся от совершения противоправных поступков, нацелить их к результативным действиям при поддержании правопорядка, к правомерному поведению в индивидуальной и предстоящей профессиональной жизнедеятельности. Иными словами, уроки в игровом жанре формируют больше живой ум. Ученики, подготовленные таким путем, осваиваются стремительней в процессе работы, нежели ученики, владеющие только теоретической базой.

## **2.2. Исследование опыта использования игровых технологий: наблюдение на уроке и интервью с педагогами, обучающимися**

Одна из основных задач, которая стояла перед нами при написании данной работы, это исследовать применение игровых технологий на уроках обществознания. Для этого нами была разработана и реализована программа

исследования<sup>35</sup> на базе МАОУ ПГО «Средняя общеобразовательная школа №8» города Полевского.

МАОУ ПГО «СОШ № 8» – это общеобразовательное учреждение, реализующее основные общеобразовательные программы начального общего образования, основного общего образования, среднего общего образования.

Полное наименование учреждения - Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение Полевского городского округа «Средняя общеобразовательная школа № 8».

Школа была открыта 01.10.1977г. Школа осуществляет свою образовательную, правовую и финансово-хозяйственную деятельность, руководствуясь нормативно – правовыми документами.

МАОУ ПГО «СОШ №8» работает в режиме 6-дневной учебной недели. Продолжительность учебного года в основной школе составляет 34 недели. Продолжительность каникул в течение учебного года составляет 30 календарных дней. Продолжительность урока в основной школе составляет 40 минут. Учебный год делится на 3 триместра с сохранением общепринятых каникулярных периодов.

В школе реализуются следующие образовательные программы:

- Основная образовательная программа основного общего образования ФГОС;
- Основная образовательная программа начального общего образования ФГОС;
- Основная образовательная программа среднего общего образования ФК ГОС;
- Адаптированная основная образовательная программа начального общего образования обучающихся с тяжелыми нарушениями речи ФГОС.

На 01.09.2020 г. в школе обучается 1378 ученика, из них на уровне основного общего образования 689.

---

<sup>35</sup> См. приложение 1

Аттестованы на квалификационную категорию или соответствуют занимаемой должности 100% педагогических работников, подлежащих аттестации. На уровне ООО образовательную деятельность осуществляют 79 педагогов.

Миссия школы: создать условия для эффективной образовательной деятельности каждого обучающегося, с учётом разного уровня его образовательных возможностей и потребностей с целью максимального раскрытия творческого потенциала ученика и осознанного выбора обучающимися индивидуальной траектории образования, развития и дальнейшего профессионального самоопределения<sup>36</sup>.

В рамках программы, мы осуществили наблюдение за уроками с применением педагогических игр. Провели интервью на базе МАОУ ПГО «Средняя общеобразовательная школа №8» города Полевского с учителями обществознания, с заместителем директора по учебно-воспитательной работе и обучающимися.

Неформализованное, невключенное, открытое наблюдение было необходимо для того, чтобы отследить специфику применения учителями игровых технологий на уроках обществознания. Увидеть каким образом педагоги ОУ проводят игры, как на них реагируют обучающиеся. Проанализировать проведение игр, для выявления преимуществ и недостатков применения игры в процессе обучения, не вмешиваясь в проведение уроков обществознания<sup>37</sup>.

Неформализованное фокусированное интервью с учителями обществознания было необходимо для того, чтобы выяснить их мнение об игровых технологиях. Узнать на каких типах уроков проводят игры, в каких разделах или темах курса обществознания применяют игровые технологии, на каких классах организуют проведение игры, какие цели преследуют при проведении игр. На основе своего опыта, какие видят

---

<sup>36</sup> См. приложение 6

<sup>37</sup> См. приложение 1

достоинства и недостатки игровых технологий в реализации учебного предмета – обществознания, какие трудности возникают при проведении игры, помогает ли игра подготовиться ребятам основной школы к сдаче Основного государственного экзамена<sup>38</sup>.

Интервью с заместителем директора по учебно-воспитательной работе и обучающимися потребовалось для того, чтобы выяснить используют учителя в своей педагогической практике игровые технологии, происходит ли обмен опытом в проведении игр на методическом объединении педагогов или на открытых уроках. Выбирают ли педагоги для повышения своей квалификации курсы, в содержании которых, есть разделы, связанные с игровыми технологиями? На каких платформах/образовательных ресурсах происходит данное обучение? Какие достоинства и недостатки игр видит заместитель директора, какие преимущества и недочеты замечает при проведении и организации игр у педагогов?

Необходимость проведения интервью с обучающимися основной школы состояла в том, чтобы выяснить их отношение к проведению учителем игр в рамках курса обществознания. Также, какие на их взгляд они видят недостатки и преимущества в играх, помогают ли педагогические игры в усвоении полученной информации на уроке.

Использование в программе исследования одновременно интервью и наблюдения позволило посмотреть и провести анализ, как на практике учителя применяют игровые технологии при проведении курса обществознания. Как происходит организация и вовлечение обучающихся в проведении игры на уроке? Какие при этом цели преследуют учителя?

В своем исследовании я посетила шесть уроков обществознания, на которых педагоги включали в свою деятельность игровые технологии. Уроки проходили в шестых, седьмых, восьмых и девярых классах. Я провела четыре интервью с педагогами обществознания и одно с заместителем

---

<sup>38</sup> См. приложение 1

директора по учебно – воспитательной части в МАОУ ПГО «СОШ№8». Групповой опрос с обучающимися шестых, седьмых, восьмых и девярых классов. На одних уроках игра была лишь моментом урока, на других полноценным уроком. На тех уроках, где проводилось наблюдение, применялись такие игры как - театрализация, деловая игра, инсценирование.

Первый урок, который мы посетили, был в шестом классе. Тема урока - «Конфликты в межличностных отношениях», тип урока – комбинированный. На уроке учитель использовал театрализацию, для формирования у обучающихся представления четырех вариантов поведения людей во время конфликтной ситуации. Учитель раздал четырем парам учеников карточки с одним и тем же содержанием. Проговорила правила для пар инсценирующих и правила поведения во время игры для зрительного зала. Задача учеников была инсценировать четыре разных варианты выходов из конфликтной ситуации. Считаю, что ученики справились успешно с задачей инсценировки, так как дети, сидящие в «зрительном зале», без труда догадались о способе выхода из конфликтной ситуации. Во время проведения инсценировки в классе стояла благоприятная обстановка, учитель поддерживал выступающих, ученики не проявляли скованности. Опыт работы по специальности данного педагога составляет шесть лет<sup>39</sup>.

После урока в интервью учитель поделился мнением на счет игровых технологий в своей практике «сами игровые технологии, можно сказать, не использую, если только какие - то отдельные элементы игры»<sup>40</sup>. Игры учитель проводит на различных типах и этапах урока «Чаще всего применяю игровые элементы на комбинированном типе урока, при проверке домашнего задания или закрепления, полученных знаний. Особое предпочтение ученики отдают заимствованным телевизионным играм: «Поле - чудес», «Кто хочет стать миллионером?», «Своя игра», «Что? Где? Когда?». Такие игры чаще всего, если и применяю, то на уроках систематизации знаний или

---

<sup>39</sup> См. приложение 3

<sup>40</sup> См. приложение 2

повторения. Их можно использовать на различных разделах и со всеми классами»<sup>41</sup>.

Целью проведения игр, педагог считает следующие: «целью данных игр считаю повышение познавательной активности, проверка ранее полученных знаний, ну и конечно совершенствование УУД»<sup>42</sup>. В ответах на вопросы педагог постоянно акцентировал свое внимание на один и тот же недостаток в проведении педагогических игр – нехватка времени на подготовку к полноценным играм. Но при этом назвала множество преимуществ игр на уроках: «лучше использовать их более практико - ориентированными к нашей жизни. Чтобы дети могли и заявления писать в различные службы, и справки уметь собирать, при этом отстаивая свои интересы, могли какие - то взаимодействия выстраивать, помимо школы, различные роли на себя примерять при моделировании каких - то жизненных ситуаций»<sup>43</sup>. Я полностью согласна с педагогом, не смотря на ограниченное время для подготовки урока с использованием игр, существует много положительных моментов, от которых педагог не может отказаться. Поэтому включает игру в свою педагогическую деятельность.

На вопрос о разумности применения игр в подготовке девярых классов к сдаче ОГЭ педагог выразила следующее мнение: «на консультациях при подготовке к ОГЭ педагогические игры не применяю. А вот на уроках, когда включаю разбор заданий из экзамена, то при выполнении заданий 5 – это поиск социальной информации и 6-это вопросы финансовой грамотности, жизненные ситуации помогают активизировать интерес учащихся к таким вопросам»<sup>44</sup>. В связи с этим можно сделать вывод о том, что если грамотно использовать игры в курсе обществознания, то это может помочь при сдаче Основного государственного экзамена.

---

<sup>41</sup> См. приложение 2

<sup>42</sup> См. приложение 2

<sup>43</sup> См. приложение 2

<sup>44</sup> См. приложение 2

За проведением следующих уроков с применением игровых технологий наблюдали у учителя, стаж которого составляет двенадцать лет. Первый урок под ее руководством проходил в девятом классе, раздел изучения – «Политика», тема урока «Политические партии и движения». Урок проходил в виде деловой игры, целью которого было - сформировать представление об устройстве партии и общественно - политическом движении. В ходе игры учитель разделил учеников на пять групп, каждая из которых должна была создать политическую партию /политическое движение. Сымитировать совещание, на котором члены партии должны были придумать название, сформулировать программу и т.д. Самым ответственным моментом в данной деловой игре было то, что детям предлагалось самостоятельно сообща в своей команде распределить роли между собой. Из пяти команд только у одной наблюдалось некое напряжение, т.к. учитель им несколько раз напоминал о правилах игры внутри команды, также учитель оказал помощь в распределении ролей в этой группе учеников. На протяжении всей игры прослеживалась коллективное уважение, как со стороны учеников внутри команды, так и со стороны учителя. В завершении урока ученики выбирали лучшую партийную программу, прибегнув к соревновательному моменту игры, на мой взгляд, это еще больше активизировала работу учеников, и привлекло их внимание<sup>45</sup>.

Второй урок этого же педагога проходил в восьмом классе. На уроке в теме «Что делает человека человеком?», педагог обратился к инсценировке для того, чтобы сформировать понятие о деятельности человека. Учитель раздал трем ученикам задание, без слов изобразить игровую, учебную и трудовую деятельность человека. Остальным ученикам нужно было разгадать, о какой деятельности «говорили» их одноклассники. Сообща ребята быстро вышли на виды деятельности человека и сформировали понятие. Тот азарт и быстроту в раскрытии темы урока, которые продемонстрировали ученики, можно сделать вывод о том, что учитель

---

<sup>45</sup> См. приложение 3

включает в свою педагогическую деятельность игру<sup>46</sup>. Этот вывод, в ходе интервью, подтвердил педагог. Также она отметила положительные стороны, проведенной игры «положительные стороны этой игры заключались в том, что с помощью этого игрового момента мы реализовали системно - деятельностный подход согласно новому стандарту, задействованы в этот момент были все обучающиеся, т.к. одни разыгрывали, а другие угадывали. Также через игру смогли ввести понятие по теме урока»<sup>47</sup>. В ответах на вопросы педагог подчеркнула значимость игры для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья «сейчас с введением инклюзивного образования в образовательных учреждениях, педагогу необходимо подстраивать свое обучение под обучающихся с ОВЗ, также есть дети пед.запущенные. Поэтому иногда игры помогают таким детям, примерив на себя какие - то роли, лучше понять материал урока»<sup>48</sup>. Из недостатков игры педагог назвала только несколько. Это нехватка личных ресурсов для подготовки игры. Не все классы дисциплинированы, кто – то принимает игру за развлечение.

Из своего опыта педагог поделилась примерами игр, которые осуществляет на уроках «провожу игры схожие с наполнением и правилами с телевизионными. Они хорошо помогают проверить выполнение домашнего задание или на этапе закрепления полученных знаний во время урока»<sup>49</sup>. Педагог поделилась тем, что в школе существует программа по профориентации школьников девятого класса. Обучающиеся в рамках данной программы знакомятся с предприятиями города, востребованными профессиям. Если рассмотреть программу с точки зрения ролевой игры, то со слов учителя она способствует «примеряют на себя различные профессии, которые их интересуют. Многим это дает возможность лучше

---

<sup>46</sup> См. приложение 3

<sup>47</sup> См. приложение 2

<sup>48</sup> См. приложение 2

<sup>49</sup> См. приложение 2

понять себя и определиться со своими интересами при выборе своей будущей профессии»<sup>50</sup>.

В вопросе о возможности игровой технологии помочь ученикам девятым классам в сдаче ОГЭ, педагог ответила: «при подготовке учеников 9 классов к ОГЭ применяю игровые моменты. В непринужденной обстановке можно актуализировать ранее изученный материал, замотивировать и вызвать интерес у учеников. Тем самым игра привлечет к себе внимание, практически каждый включится в игровую деятельность»<sup>51</sup>.

Следующие несколько уроков, проводил учитель обществознания. Стаж работы педагога составляет двадцать один год. Первый урок, который я посетила у данного педагога, проходил в седьмом классе, это была деловая игра по теме «Бизнес и формы бизнеса». Суть игры состояла в том, чтобы дети внутри своих команд создали своё предприятие по деловому плану. Игра немного затянулась, не все ребята полноценно смогли закончить представление своего производства, так как педагог вносил корректировки в подсчеты прибыли и затрат производства. На мой взгляд, такую помощь нужно было оказать, во время проведения самой игры, когда ребята вели обсуждения. Из-за того, что последних команд опрашивали в ускоренном темпе, в классе стало шумно, ребята стали шептаться между собой на посторонние темы.

Следующий урок проходил в восьмом классе. Педагог проводил игровой момент в виде инсценировки по теме урока «Социальные статусы и роли». С помощью данного вида игры педагог преследовал следующую образовательную цель: сформировать представление обучающихся о понятии социальный статус. Учитель на мотивационном этапе и постановке целей урока, предложил обучающимся разыграть определенные ситуации в парах перед всем классом. Раздал обучающимся карточки, на которых были записаны ситуации и реквизит. Дал небольшое время для подготовки.

---

<sup>50</sup> См. приложение 2

<sup>51</sup> См. приложение 2

Так как ситуации были несуразными, это привлекло внимание всех обучающихся. Затем с помощью наводящих вопросов, которые оглашал учитель, ученики догадались о понятии и цели урока<sup>52</sup>.

Последний урок, который я наблюдала, был у этого же педагога. Проходил он в восьмом классе, тема урока «Нации и межнациональные конфликты». Так как данная тема была третьим часом в разделе «Социальная сфера», учитель решил с помощью игры «Крестики-нолики», проверить ранее пройденный материал. Учитель проводил игру на этапе проверки домашнего задания. Учитель раздал детям карточки с таблицей три на три. Сразу предупредил о том, что в игре победители - «х» по горизонтали, вертикали и диагонали. Учитель использовал презентацию, на которой появлялись утверждения, если ученик считал, что утверждение верное, то ставил в таблице «х», если считал, что утверждение неверное ставил «0». После подведения итогов, учитель провел работу над ошибками. На мой взгляд, положительным моментом данной игры было то, что все дети сконцентрировали свое внимание на утверждениях, никто не вел посторонние разговоры, всем хотелось победить. Также одним из преимуществ данной игры было то, что в ней можно было оценить каждого ученика индивидуально<sup>53</sup>.

В интервью педагог поделилась своим мнением об игровых технологиях. Игры в своей педагогической практике она применяет, но не систематически, «игровые технологии реализую в своей практике, но не систематически. Мне нравится проводить игровые моменты в начале урока, особенно когда у ребят это последние уроки, это помогает им немного разгрузиться, взбодриться, активизировать познавательные процессы. Если провожу педагогические игры, то чаще это такие типы уроков как закрепление, повторение»<sup>54</sup>. Педагог видит преимущество проведения игр в следующем: «помогают обобщить знания, развивают у детей

---

<sup>52</sup> См. приложение 3

<sup>53</sup> См. приложение 3

<sup>54</sup> См. приложение 2

мыслительную деятельность», «повышают познавательную активность учащихся», «помогают ученикам продемонстрировать свои потенциальные возможности и способности, примерить на себя роли других людей, активизируют психические процессы участников»<sup>55</sup>.

Педагог в интервью говорит о том, что из-за низкой дисциплины не всегда можно успешно провести игру. Упоминает в разговоре о том, как по-разному себя могут вести обучающиеся при проведении игры на уроке «некоторые дети, вовлекаясь в игру, демонстрируют свои знания, гибкость ума в нестандартных заданиях. А кто-то, слыша слово игра, на уроке думает, что можно ничего не делать. Тем более такие игры чаще проходят в коллективе. А это означает, что кому – то...хотя знаете, дети в играх вообще себя по – разному проявляют. Иногда, наблюдая за учениками во время игры, делаешь открытия в отношении их. Потому что, кто-то пользуется группой учащихся и так, скажем «потухает», думают «пусть они работают, лишь бы меня не трогали, а я здесь отсижусь». А порой дети, которые чаще себя ведут так, как я это сказала ранее - пассивные, способны выполнить такой объем материала, который в обычной ситуации при объяснении стандартно - освоить не могут. Если при этом их еще похвалить, на мой взгляд, у них повышается самооценка»<sup>56</sup>. Исходя из данных слов, можно сделать вывод о том, что оказываясь в нестандартной для ученика ситуации, можно его увидеть совершенно в непривычном для него облике.

Педагог в разговоре упоминает и о недостатках игры «полноценная игра требует хорошей подготовки учителя, на это порой уходит много времени. Также это энергозатратная деятельность, сама организация проведения, и контроль над соблюдением обговоренных правил. Азарт может взять вверх над ребятами и привести это все к беспорядкам. И если говорить об оценивании игры, нужно продумать, чтобы ученик объективно

---

<sup>55</sup> См. приложение 2

<sup>56</sup> См. приложение 2

получил отметку за урок, а не только за свой проявленный артистизм, такое тоже может быть»<sup>57</sup>. Следовательно, учитель и ученики, равные участники образовательного процесса. Нужно выставлять не только требования к ученикам об их дисциплине, но и педагогу требуются знания, хорошая подготовка и мастерство. Так игра будет носить не развлекательный характер, а образовательный.

Как и предыдущие коллеги, педагог сказала о том, что игра для подготовки к ОГЭ на консультациях не подойдет, а в урочное время возможна такая форма.

В данном образовательном учреждении я провела интервью с педагогом, стаж которого составляет тридцать лет. Специфика его преподавания курса обществознания состоит в том, что он ведет данный предмет на домашнем обучении у ребенка с ограниченными возможностями здоровья, которой в силу своего состояния не может выйти на улицу. В связи с этим его уроки проходят следующим образом: «Игровые технологии использую, только не отслеживаю, на каких именно типах уроков я их применяю. Была у нас игра в разделе «Политика», создавали свое общественное движение в защиту таких же детей, как и мой подопечный. Придумывали лозунги, символику. Точнее ребенок придумывал, а я записывал»<sup>58</sup>. Для реализации своих идей в игровых моментах, педагог задействовал и родителей мальчика. Педагог считает, что игры должны быть практико-ориентированными, это поможет ребенку социализироваться «у нас игры проходят и на подсчет семейного бюджета, и на отработку обращений о помощи к посторонним людям, как вызвать социального работника, как правильно составить документы для социальных субсидий»<sup>59</sup>.

Слова педагогов ОУ в отношении игровых технологий подтверждают обучающиеся шестых, седьмых, восьмых и девярых классов<sup>60</sup>. Во время

---

<sup>57</sup> См. приложение 2

<sup>58</sup> См. приложение 2

<sup>59</sup> См. приложение 2

<sup>60</sup> См. приложение 5

опроса в каждом классе, кроме девярых классов, возникал спор о том, проводят ли учителя с ними игра на уроках. Но все сходились к единому мнению, пока их одноклассники не начинали вспоминать и приводить примеры игр. Обучающиеся приводят примеры таких игр, как: викторины, ролевые игры, инсценировки, игры на закрепление и систематизацию знаний. Школьники основной школы считают, что игры имеют как отрицательные моменты, так и положительные. К отрицательным моментам они относят то, что некоторые одноклассники позволяют себе нарушать дисциплину на уроке, что мешает его проведению. Они рассматривают урок с игровыми моментами как веселье, время для отдыха и расслабления. Обучающиеся считают, что благодаря достоинствам игр, они развиваются, становятся умнее, сообразительнее. При проведении игр они лучше осваивают материал урока, запоминают его. Если игры проводятся в группах, то это позволяет учащимся находить «общий язык» внутри группы, слушать друг друга, высказывать и отстаивать свое мнение. Также при анализе жизненных ситуаций, формулирование выводов, позволяет ученикам думать о совершаемых ими поступков. Ученики девярых классов упомянули о том, что школьную программу профориентации можно рассматривать, как игру. Ведь она им дает представление о предприятиях нашего города и тех профессиях, которые на них востребованы. Выполнение определенной деятельности на данных предприятиях способствует их выбору будущей профессии. На мой вопрос «Как вы считаете, помогает ли игра готовиться к ОГЭ?», ученики привели следующие высказывания: «когда жизненные ситуации разыгрываем, этот опыт сможем привести в примерах на экзаменах», «да не только на экзамене, но и в жизни. Анализ ситуаций разыгранных проводим, затем знаем, как лучше нужно поступить», «я собираюсь сдавать экзамен по обществознанию, там есть вопрос, связанный с жизненными ситуациями, мы их часто разбираем, бывает, даже обыгрываем»<sup>61</sup>. Из этого можно сделать вывод о том, что обучающиеся

---

<sup>61</sup> См. приложение 5

основной школы видят значимость освоения курса обществознания в своей жизни.

В интервью с заместителем директора по учебно – воспитательной части, узнала о том, что в ее обязанности входит контроль и посещение уроков<sup>62</sup>. На некоторых уроках обществознания заместитель директора наблюдала за проведением игровых технологий. Даже запомнились некоторые из них. Обмен педагогическим опытом в ОУ проходит не только в рамках методического объединения. В данный момент в школе проходит Фестиваль открытых уроков, где коллеги могут присутствовать на уроках с помощью дистанционных технологий. Это помогает коллегам в обмене опытом, открытии для себя новых знаний по проведению и организации уроков. Преимущества и недостатки игр заместитель указала такие же, что и в предыдущих интервью педагога. На мой вопрос: «При повышении квалификации, педагоги выбирают курсы повышения квалификации, в содержании которых рассматриваются игровые технологии?», заместитель ответила следующим образом: «Редко, но сейчас несколько педагогов проходят курс по геймификации. Курс развивает цифровые компетенции учителя. Научит учителей моделировать и применять игровые технологии очно и дистанционно для повышения мотивации и образовательных достижений учеников. Один из педагогов обществознания проходил несколько курсов по формированию финансовой грамотности обучающихся в процессе освоения учебного предмета «обществознание». В данных курсах был включен раздел - современные педагогические технологии. Благодаря полученным знаниям педагог ведет элективные занятия, на которых применяет игровые технологии»<sup>63</sup>. Из интервью с заместителем директора по УВР можно сделать вывод о том, что педагоги используют в своей деятельности весь спектр современных технологий, для качественного образовательного результата, в том числе и игровые технологии. Педагоги

---

<sup>62</sup> См. приложение 4

<sup>63</sup> См. приложение 4

регулярно повышают свою квалификацию, ЗУН, используют для этого ресурс не только образовательных платформ, но и саму школу.

На этом исследование было окончено. Из содержания и анализа проведенной исследовательской работы, можно сделать следующие выводы:

1. Педагоги для проведения уроков обществознания используют в педагогической практике множество современных технологий.

2. Игровые технологии учителя основной школы проводят не зависимо от типа, раздела и темы урока.

3. Если учитель имеет положительный настрой на проведение на своих уроках игровых технологий, то он использует на всех параллелях основной школы, в том числе и на выпускных классах. Считая, что игра позволяет проверить усвоенные знания, закрепить и систематизировать их.

4. К преимуществам игр учителя относят следующее: развитие познавательных процессов у обучающихся, заинтересованность их в образовательном процессе, развитие умений принимать решения в нестандартных условиях, развитие их творческого потенциала, лидерских качеств, коммуникативных, дает возможность «примерить» на себя ученикам разные роли.

5. Каждый из педагогов выделил минусы игровых технологий. Один из них – это большие затраты по времени для подготовки к играм. И не всегда есть возможность объективно оценить обучающихся.

6. Если грамотно и систематически использовать в своей педагогической практике игровые технологии, то они поспособствуют успешной сдачи Основного государственного экзамена.

7. Успешное проведение уроков с игровыми технологиями зависит, как от учителя, так и от подготовки учеников.

8. Учителя МАОУ ПГО «СОШ№8» имеют разный стаж в педагогической деятельности, при этом каждый из них применяет на своих уроках игровые технологии.

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Курс «Обществознания» играет значительную роль в формировании многих качеств личности учащегося, как будущего гражданина своей страны. Для этого учителя обществознания основной школы в своей деятельности применяют различные современные педагогические технологии. Использование современных педагогических технологий позволяет учителю достичь желаемых результатов обучения, целенаправленно воздействовать на процесс обучения. Одной из значимых технологий является – игра. Игровые технологии относятся к активному и интерактивному обучению, что позволяет реализовать системно-деятельностный подход согласно Федеральному государственному образовательному стандарту основного общего образования. Педагогические игры не являются универсальным средством, игры должны использоваться в тандеме с другими методами.

Игровые технологии на уроках обществознания в основной школе оказывают положительное воздействие на обучающихся. В игре активизируются психические процессы участников игровой деятельности: внимание, память, восприятие, мышление. Применение в практике преподавания игровых технологий способствует повышению эффективности урока, познавательной активности учащихся, даже пассивные обучающиеся будут включены в урок. Благодаря игре у учащихся будет формироваться инициативность, способность мыслить неординарно, находить интересные решения, принимать решения в нестандартных ситуациях, брать ответственность за результат, умение работать с информацией, выстраивать коммуникации внутри группы, высказывать и отстаивать свою позицию. Происходит становление личности ребенка, расширение кругозора, ориентация в мире ценностей, применение различных социальных ролей, развитие творческого потенциала. Использование игровой технологии позволяет учащимся сделать оптимальный профессиональный выбор.

Педагогу в курсе «Обществознания» при проведении игр нужно уделить особое внимание к подготовке и организации игры. Чтобы грамотно спланировать урок с применением игры, педагогу нужно отвести значительное время на подготовку к игре, учесть возрастные, психологические особенности ученического коллектива. Это очень сложная и ответственная задача для того, чтобы урок прошел успешно. Для проведения игры в процессе урока учителю необходимо быть модератором в процессе игры, контролировать и регулировать ее ход. Если учитель допустит пробел в игре и не сможет держать верный ход игры, то цель и задачи не смогут быть полностью реализованы.

В настоящее время, игровая технология не является значимой, часто используемой на уроках среди педагогов, потому что недостаточно знаний по применению игр. Так как практически отсутствуют образовательные платформы, на которых можно встретить в содержании курса повышения квалификации игровые технологии, литературы по применению игровой технологии, методических рекомендаций, предполагающих конкретное описание сути игры и особенности её применения в зависимости от класса. Но, не смотря на это, есть учителя, которые в своей педагогической практике используют игровые технологии, они могут, как посвятить весь урок проведению игры, так и использовать лишь элементы игровой технологии.

Особенно важно применение игры в курсе «Обществознания» при изучении политических тем, таких как государство, избирательная система, политические режимы, гражданское общество. Это поможет в будущем формулировать свое собственное суждение по поводу событий в политической жизни. Также применение игровых технологий необходимо при изучении разделов, посвященных экономике и праву. Учащихся это оградит от совершения противоправных поступков, нацелить их к результативным действиям при поддержании правопорядка, к правомерному поведению. Они будут финансово подкованными людьми.

Обучающиеся, подготовленные таким путем, осваиваются стремительней в процессе работы, нежели ученики, владеющие только теоретической базой.

## СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

1. Закон об образовании в Российской Федерации: федер. закон №273-ФЗ : [принят Гос. Думой 21 дек. 2012г. : одобрен Советом Федераций 26 дек. 2012 г.]. – URL: [http://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_140174/](http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/) (дата обращения: 17.10.2019).
2. Приказ Минобрнауки России от 29 дек. 2014 г. №1644 «О внесении изменений в приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 дек. 2010 г. № 1897 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования» [зарегистрировано в Минюсте России от 06 фев. 2015 г. №35915]. – URL: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201502100021> (дата обращения: 17.10.2019).
3. Приказ Минобрнауки России от 17 дек. 2010 г. №1897 «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования». – URL: [https://nouzs.mskobr.ru/files/prikaz\\_ob\\_utverzhdanii\\_1897.pdf](https://nouzs.mskobr.ru/files/prikaz_ob_utverzhdanii_1897.pdf) (дата обращения: 17.10.2019).
4. Приказ Минобрнауки России от 6 октября 2009 года № 413 «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования». – URL: [http://www.kfbupk.ru/document/standart/obshiy\\_standart\\_spo.pdf](http://www.kfbupk.ru/document/standart/obshiy_standart_spo.pdf) (дата обращения: 17.10.2019).
5. ФГОС основного общего образования (приказ Минобрнауки РФ № 1897 от 17 дек. 2010 г.). – URL: <https://fgos.ru/> (дата обращения: 17.10.2019).

6. Примерные программы по учебным предметам. Обществознание. 5-9 классы: проект. - М.: Просвещение, 2010. – 42 с. – Текст: непосредственный.
7. Артамонова, О. Е. Разработка программы прикладного социологического исследования: учебно-методическое пособие / О. Е. Артамонова; Новгородский государственный университет им. Ярослава Мудрого. – Великий Новгород, 2012. – 32 с. – Текст: непосредственный.
8. Асмолов, А. Г. Системно-деятельностный подход к разработке стандартов нового поколения / А. Г. Асмолов // Педагогика. – Москва, 2009. – № 4. – С. 18-22. – Текст: непосредственный.
9. Белановский, С. А. Глубокое интервью: учебное пособие / С. А. Белановский. - Москва: Николо-Медиа, 2001. – 320 с. – Текст: непосредственный.
10. Белановский, С. А. Свободное интервью как метод социологического исследования / С. А. Белановский // Социология: 4М, 1991, № 2. – С. 45-54. – Текст: непосредственный.
11. Гукова, В. В. и др. История. 5-11 классы: технология современного урока. – Волгоград: Учитель, 2009 г. - 207 с.
12. Давыдов, В. В. Проблемы развивающего обучения / В. В. Давыдов. - Москва: Педагогика, 1986 г. – 240 с. – Текст: непосредственный.
13. Дахин, А. Н. Педагогическое моделирование: сущность, эффективность и неопределенность / А. Н. Дахин // Педагогика, 2003.- № 4.- С.21-26. – Текст: непосредственный.
14. Добреньков, В. И. Методы социологического исследования: учебник / В. И. Добреньков, А. И. Кравченко. — Москва: ИНФРА-М, 2004. — 768 с. – Текст: непосредственный.
15. Жабкина, Т. В. Значение уроков истории и обществознания в эпоху информационных войн / Т. В. Жабкина // Сборник статей: «Новые подходы в обучении истории и обществознанию в условиях перехода на

ФГОС и Историко-культурный стандарт» / сост. Некрасова Л. И. – Томск: ТОИПКРО, 2016. – с. 5-9. – Текст: непосредственный.

16. Задоя, Л. А. Дидактическая игра как средство социализации личности старшеклассника: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02 / Л. А. Задоя; РГПУ имени А.И. Герцена. – Санкт – Петербург, 2007. – 187 с. – Текст: непосредственный.

17. Иванова, А. А. Игровые и ИКТ технологии в преподавании истории / А. А. Иванова, Е. М. Пупасова // Сборник статей: «Новые подходы в обучении истории и обществознанию в условиях перехода на ФГОС и Историко-культурный стандарт»/ сост. Некрасова Л. И. – Томск: ТОИПКРО, 2016. – с. 55-57. – Текст: непосредственный.

18. Комарова, И. В. Технология проектно-исследовательской деятельности школьников в условиях ФГОС / И. В. Комарова. – Санкт - Петербург: КАРО, 2015. – 128 с. – Текст: непосредственный.

19. Комарова, О. В. Модель организации проектной деятельности в школе / О. В. Комарова // Евразийский Союз Ученых. – 2014. - №6 – С. 88 – 90. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/model-organizatsii-proektnoy-deyatelnosti-v-shkole/viewer> (дата обращения: 01.11.2019). – Текст: электронный.

20. Копылова, В. Б. Место и роль игровых технологий в образовательном процессе / В. Б. Копылова // Проблемы и перспективы развития образования: материалы VIII Междунар. науч. конф. — Краснодар: Новация, 2016. — С. 156-158. — URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/187/9596/> (дата обращения: 04.11.2019). – Текст: электронный.

21. Кузнецов, И. Н. Информация: сбор, защита, анализ. Учебник по информационно - аналитической работе / И. Н. Кузнецова. – Москва: ООО Изд. Яуза, 2001. - URL: <https://clck.ru/JtTxK> (дата обращения: 24.01.2021). – Текст: электронный.

22. Михайленко, Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий / Т. М. Михайленко // Педагогика: традиции и инновации: материалы Междунар. науч. конф. — Челябинск: Два комсомольца, 2011. — С. 140-146. — URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/19/1084/> (дата обращения: 04.11.2019). — Текст: электронный.

23. Морозова, О. Ю. Система методической подготовки будущего учителя истории, обществознания и права: опыт, проблемы и тенденции / О. Ю. Морозова // Педагогическое образование в России. - 2014. - №11. - URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sistema-metodicheskoy-podgotovki-buduschego-uchitelya-istorii-obschestvoznaniya-i-prava-opyt-problemy-i-tendentsii/viewer> (дата обращения: 01.11.2019). — Текст: электронный.

24. Осолодкова, Е. В. Влияние стиля педагогического общения на здоровье и развитие младших школьников в процессе учебной деятельности / Е. В. Осолодкова // Инновационная наука. — 2017. - №04 — 2. - URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vliyanie-stilya-pedagogicheskogo-obscheniya-na-zdorovie-i-razvitie-mladshih-shkolnikov-v-protssesse-uchebnoy-deyatelnosti> (дата обращения: 01.11.2019). — Текст: электронный.

25. Панфилова, А. П. Игровое моделирование в деятельности педагога / А. П. Панфилова // Учебное пособие для студентов вузов / под. общ. ред. В. А. Слостенина, И. А. Колесниковой. - Москва: Академия, 2008. — 368 с. — Текст: непосредственный.

26. Пацкалева, М. В. Развитие познавательной мотивации учащихся посредством поисковой деятельности как элемента технологической интеграции на уроках истории и обществознания / М. В. Пацкалева // Эксперимент и инновации в школе. - 2012. - №5. — С. 56 - 61 - URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/razvitie-poznavatelnoy-motivatsii-uchaschihsya-posredstvom-poiskovoy-deyatelnosti-kak-elementa-tehnologicheskoy-integratsii-na> (дата обращения: 19.05.2018). — Текст: электронный.

27. Пейпорт, Н. В. Современные педагогические и информационные технологии в процессе преподавания истории и обществознания. Актуальные

вопросы современного образования / Н. В. Пейпорт // Актуальные вопросы современного образования: материалы II Международной научно-практической конференции; отв. ред. О. Н. Апанасенко. – Бийск: РОАК ООП «Общероссийское литературное сообщество», 2017. – 268 с. – Текст: непосредственный.

28. Приблуда, Е. И. Использование игровых технологий на уроках истории и обществознания / Е. И. Приблуда // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2013. – Т. 3. – С. 296–300. – URL: <http://e-koncept.ru/2013/53061.htm> (дата обращения: 23.05.2018). – Текст: электронный.

29. Прямикова, Е.В. Теория и практика изучения обществознания в школе: учебно-методическое пособие / Е. В. Прямикова, Н. В. Ершова; Урал. гос. пед. ун-т.- Екатеринбург, 2014. – 278 с. – Текст: непосредственный.

30. Романовская, М. Б. Метод проектов в образовательном процессе. Методическое пособие / М. Б. Романовская. – Москва: Центр «Педагогический поиск», 2006. – 160 с. – Текст: непосредственный.

31. Селевко, Г. К. Авторские программы, педагогические технологии, инновационные школы / Г. К. Селевко. - Ярославль: ИПКП и РРО, 1997. - 234с. – Текст: непосредственный.

32. Селевко, Г. К. Педагогические технологии на основе активизации, интенсификации и эффективного управления УВП / Г. К. Селевко. - Москва: НИИ школьных технологий, 2005. – 288 с. – Текст: непосредственный.

33. Сластенин, В. А. О моделировании образовательных технологий / В. А. Сластенин // Наука и школа. - 2000. - №4. – С. 50 – 56. – Текст: непосредственный.

34. Столяренко, Л. Д. Педагогика: учеб. Для учащихся пед. колледжей / Л. Д. Столяренко. – Ростов: «Феникс», 2003. – 448с. – Текст: непосредственный.

35. Тороп, В. В. Использование Интернет-ресурсов в преподавании обществознания / В. В. Тороп // О преподавании обществознания в 2009-2010 учебном году. Методическое пособие/ под ред. Буряковой В. В., Козленко С. И. – Москва: МИОО, ОАО «Московские учебники», 2009г. - С. 96-127. – Текст: непосредственный.

36. Чернецкий, С. Н. Правовая компетентность современного учителя общественных дисциплин / С. Н. Чернецкий // Эксперимент и инновации в школе. - 2014. - №1. – С. 57 – 63. - URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/pravovaya-kompetentnost-sovremennogo-uchitelya-obschestvennyh-distsiplin> (дата обращения: 01.11.2019). – Текст: электронный.

37. Чернобай, Е. В. Методика конструирования урока с использованием электронных образовательных ресурсов / Е. В. Чернобай // Стандарты и мониторинг в образовании. – 2010. – № 1. – С . 11-14. – Текст: непосредственный.

38. Черномырдина, О. М. Использование интерактивных методов в процессе формирования общекультурной компетентности на уроках истории и обществознания / О. М. Черномырдина // Муниципальное образование: инновации и эксперимент. - 2011. - №2. – С. 25 – 26. - URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-interaktivnyh-metodov-v-protsesse-formirovaniya-obschekulturnoy-kompetentnosti-na-urokah-istorii-i-obschestvoznaniya> (дата обращения: 19.05.2018). – Текст: электронный.

39. Шипова, М. А. Использование игровой технологии на уроках обществознания на примере изучения внешней среды предприятия ООО «АЭМЗ» / М. А. Шипова // Инновационная наука. - 2016. - №11-2. – С. 217 – 221. - URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-igrovoy-tehnologii-na-urokah-obschestvoznaniya-na-primere-izucheniya-vneshney-sredy-predpriyatiya-ooo-aemz> (дата обращения: 19.05.2018). – Текст: электронный.

40. Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. – Москва: Книга по Требованию, 2013. – 228 с. – Текст: непосредственный.

41. Якиманская, И. С. Технология личностно - ориентированного обучения / И. С. Якиманская. – Москва: Сентябрь, 2000. - 176с. – Текст: непосредственный.

42. Ярома, О. В. Использование творческих заданий в развитии информационноаналитических умений учащихся / О. В. Ярома // Пермский педагогический журнал. - 2013. - №4. – С. 15 – 21. - URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-tvorcheskih-zadaniy-v-razvitiy-informatsionnoanaliticheskikh-umeniy-uchaschihsya> (дата обращения: 19.05.2018). – Текст: электронный.

43. Ярцева, Н. Н. История. Игровые технологии на уроках и внеклассных занятиях / Н. Н. Ярцева. - Волгоград: Учитель, 2009 г. – 96 с. – Текст: непосредственный.

### Программа исследования

*Этапы исследования:*

Подготовительный этап (изучение темы, разработка программы и инструментов).

Сбор социологической информации.

Обработка собранной информации.

Анализ собранной информации, подготовка отчета.

*Объект исследования:* игровые технологии.

*Предмет исследования:* применение игровых технологий в процессе преподавания обществознания образовательном учреждении.

Проблема заключается в том, что в современных условиях возможности мыслительной деятельности школьников реализуются не полностью. Определенные результаты достижения в обучении не достаточно влияют на умственное развитие обучающихся. Причина заключается в том, что обучающиеся, накопив определенный запас знаний, умений и навыков, не всегда умеют продуктивно их применять в жизненных ситуациях.

Изучение курса обществознания, как и любой другой учебной дисциплины, связано с немалыми трудностями. Они могут усугубляться, когда используются однообразные приемы и методы, и наоборот, изучение предмета может стать увлекательным, и даже полезным, если в этот процесс привносятся игра, состязательность и другие нетрадиционные формы подачи и проверки знаний.

Игра - это вид деятельности, где ребенок может проявлять себя в разных позициях: просто участник, активный участник, ведущий, организатор, инициатор игры. Учитель должен стремиться развивать инициативу учащихся как в подготовке и организации, так и в создании новых игр. Игра в равной мере способствует как приобретению знаний, активизируя этот процесс, так и развитию многих необходимых качеств

личности. Через игру учащиеся закрепляют и углубляют знания, развивают мышление, память, воображение, расширяют кругозор. Игра приучает учащихся трудиться, развивает смекалку, сообразительность.

*Цель исследования:* исследовать влияние игровых технологий для повышения прикладной значимости школьников в условиях реализации курса обществознания в ОУ.

Для достижения цели исследования необходимо решить следующие задачи:

1. Выявить отношение педагогов к игровым технологиям в ОУ.
2. Определить особенности реализации игровых технологий учителем.
3. Оформить выводы по собранной информации.

*Гипотезы:*

1. При применении игровых технологий освоение содержания курса обществознания, улучшается.
2. При применении игровых технологий мотивация к обучению повышается.
3. Игровые технологии на уроках обществознания являются одним из вариантов подготовки к ОГЭ.

Стратегия исследования: описательная.

Интерпретация ключевых понятий:

Педагогические технологии – это системный метод создания, применения и определения всего процесса преподавания и усвоения знаний с учетом технических и человеческих ресурсов и их взаимодействия, ставящий своей задачей оптимизацию форм образования (ЮНЕСКО).

Игровые технологии – технологии, в которых осуществляется организация педагогического процесса в форме различных педагогических игр; целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем (по Г.К. Селевко).

Педагогическая игра – обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности. ( по Д.Б. Эльконину)

Педагогическая игра, с точки зрения обучающегося – это возможность делать что-то интересное самостоятельно или в группе, максимально используя свои возможности; это деятельность, позволяющая проявить себя, попробовать свои силы, приложить свои знания и умения; это деятельность, направленная на решение жизненной ситуации; это деятельность носит практический характер, имеет важное прикладное значение.

Педагогическая игра, с точки зрения учителя - это задание для обучающихся, сформулированное в виде жизненной ситуации. Это интегративное дидактическое средство развития, обучения и воспитания, которое позволяет вырабатывать и развивать специфические умения и навыки, применяемые в практическом жизненном опыте.

Метод исследования: неформализованное фокусированное интервью.

Инструмент: бланк для интервью с вопросами.

Обоснование метода.

Неформализованное интервью отличается минимальной стандартизацией поведения интервьюера. Этот вид опроса применяется в тех случаях, когда исследователь приступает к определению проблемы исследования. При использовании данного вида интервью не делается попытки получения одних и тех же видов информации от каждого респондента, индивид не является в них учетной статистической единицей. Содержание интервью может меняться от респондента к респонденту. В связи с этим в неформализованных (нестандартизованных) интервью часто вообще не используется вопросник.

Данный вид интервью имеет самостоятельную исследовательскую функцию. Оно используется в тех случаях, когда нет возможности провести стандартизованное исследование, либо нет необходимости в сравнении множества ответов друг с другом и их суммировании по определенной выборке.

Отличительными особенностями фокусированного интервью является то, что интервьюируемые лица, во-первых, должны быть участниками некоторой определенной ситуации. В данном случае все участники занимаются преподаванием курса обществознания в МАОУ ПГО «СОШ №8». Во-вторых, гипотетически важные элементы, а также характер, процессы и общая структура этой ситуации предварительно проанализированы. Посредством содержательного или ситуационного анализа выдвигается ряд гипотез, касающихся важности определенных сторон ситуации. В-третьих, на основе этого анализа в ходе интервью очерчиваются важнейшие области исследования. В-четвертых, интервью фокусируется на субъективных переживаниях лиц по поводу заранее проанализированной ситуации в попытке получить от респондентов их собственное определение этой ситуации. Получаемые ответы помогают проверить гипотезы, а также, в той степени, в какой удастся обнаружить непредвиденные реакции, дают толчок к появлению новых гипотез, помогающих проведению более систематического и тщательного исследования.

Вопросы для интервью с педагогами:

1. Какие современные педагогические технологии Вы используете в реализации курса обществознания?
2. Как организуется применение игровых технологий на уроках обществознания?
3. В каких разделах изучения курса обществознания Вы используете игровые технологии?

4. Поделитесь примерами, проведенных вами игр в вышеперечисленных разделах?

5. На каких типах уроков обществознания Вы применяете игровые технологии?

6. В каких классах чаще всего применяете игровые технологии на уроках обществознания?

7. Какие цели Вы преследуете на уроках обществознания, обращаясь к игровым технологиям?

8. Как вы считаете, помогает ли игра готовиться к ОГЭ?

9. На ваш взгляд, в чем выражается достоинство применения игровых технологий в реализации учебного предмета – обществознания?

10. Какие возникают трудности в применении игровых технологий на уроках обществознания?

Вопросы для интервью с заместителем директора по учебно-воспитательной работе:

1. В осуществляемую систему внутришкольного контроля в ОУ входит посещение уроков/внеклассных мероприятий?

2. Какие педагогические технологии учителя используют в образовательном процессе?

3. Какие виды игр вы наблюдали на уроках обществознания?

4. Как организуется применение игровых технологий на уроках обществознания учителями?

5. Какие достоинства и недостатки вы наблюдали при проведении игр учителями на уроках обществознания?

6. Как вы считаете, помогает ли игра готовиться к ОГЭ?

7. Расскажите, как ваше методическое объединение повышает профессиональную компетентность педагогов. Назовите основные направления методического объединения ОУ. Какие методические темы обсуждают на заседаниях? Какими педагогическими технологиями чаще делятся педагоги между собой?

8. Расскажите, на заседаниях при обмене педагогическим опытом, наблюдали вы обсуждение педагогами игровых технологий?

9. При повышении квалификации, педагоги выбирают курсы повышения квалификации, в содержании которых рассматриваются игровые технологии?

10. На базе, каких образовательных ресурсов педагоги повышают квалификации, в содержании курса которых рассматривают игровые технологии?

Метод исследования: неформализованное, невключенное, открытое наблюдение.

Инструмент: карточка для наблюдения.

Обоснование метода.

В данном исследовании требуется отследить специфику применения учителями игровых технологий на уроках обществознания.

Формализованное наблюдение представляет собой целенаправленное и систематизированное восприятие социального явления, черты которого, соответствующим образом классифицированные и закодированные, регистрируются исследователем. В данном исследовании полученная информация от наблюдения будет фиксироваться в заранее подготовленных карточках наблюдения.

Невключенное наблюдение необходимо для анализа проведения игры, для выявления преимуществ и недостатков применения игры в процессе обучения, не вмешиваясь в проведение уроков обществознания.

Открытое наблюдение позволит сообщить участникам исследования о своих намерениях, тем самым у обучающихся не возникнет вопросов о присутствии постороннего человека на уроках обществознания.

Метод исследования: опрос.

Инструмент: опросный лист с вопросами.

Обоснование метода.

Опрос обучающихся основной школы позволит, при обсуждении вопросов, изучить их отношение к применению учителями игровых технологий.

Вопросы для опроса:

1. На уроке обществознания учитель проводит игры/игровые моменты?
2. Назовите примеры игр, которые учитель проводит для вас на уроке обществознания?
3. В каких разделах/темах изучения предмета обществознания учитель проводит игры?
4. Какие на ваш взгляд существуют преимущества и недостатки в играх, проводимых учителем на уроках обществознания?
5. Как вы думаете, игры помогают вам в лучшем усвоении материала урока?
6. Как вы считаете, помогает ли игра готовиться к ОГЭ? (вопрос для 9х классов)

### Интервью с учителями обществознания

Вопросы для интервью:

1. Какие современные педагогические технологии Вы используете в реализации курса обществознания?
2. Как организуется применение игровых технологий на уроках обществознания?
3. В каких разделах изучения курса обществознания Вы используете игровые технологии?
4. Поделитесь примерами, проведенных вами игр в вышеперечисленных разделах?
5. На каких типах уроков обществознания Вы применяете игровые технологии?
6. В каких классах чаще всего применяете игровые технологии на уроках обществознания?
7. Какие цели Вы преследуете на уроках обществознания, обращаясь к игровым технологиям?
8. Как вы считаете, помогает ли игра готовиться к ОГЭ?
9. На ваш взгляд, в чем выражается достоинство применения игровых технологий в реализации учебного предмета – обществознания?
10. Какие возникают трудности в применении игровых технологий на уроках обществознания?

1. Респондент 1, учитель истории и обществознания МАОУ ПГО «СОШ№8» г. Полевской, образование: высшее, стаж работы по специальности: 12 лет, I кв. категория.

- При проведении своих уроков обществознания я применяю различные педагогические технологии. Их знает каждый учитель. Это и проблемное обучение, разноуровневое обучение, информационно - коммуникационные технологии, проектная деятельность и т.д. Я правильно понимаю, что вас

больше интересуют игровые технологии? (Улыбается). Педагогические игры применяю и в 5-8 классах, и 9, реже в 10, 11 уже больше идет упор на подготовку к ЕГЭ. Хотя деловые игры не обходят стороной учеников 9, 10, 11 классов. При подготовке учеников 9 классов к ОГЭ применяю игровые моменты. В непринужденной обстановке можно актуализировать ранее изученный материал, замотивировать и вызвать интерес у учеников. Тем самым игра привлечет к себе внимание, практически каждый включится в игровую деятельность. Также чаще игра проходит со всем коллективом, не оцениваются индивидуальные качества учащихся, поэтому в такой обстановке ребятам комфортнее. Так как в нашей школе существует программа по профессиональной ориентации школьников. В рамках данной программы, ученики посещают на выбор 3 предприятия города, чтобы ознакомиться с различными профессиями. То есть примеряют на себя различные профессии, которые их интересуют. Многим это дает возможность лучше понять себя и определиться со своими интересами при выборе своей будущей профессии. При изучении разделов «Политика», «Право», «Экономика», «Социальная сфера» обращаюсь к педагогическим играм. Так, какой бы вам пример привести? Провожу игры схожие с наполнением и правилами с телевизионными. Они хорошо помогают проверить выполнение домашнего задания или на этапе закрепления полученных знаний во время урока. Еще один из примеров игры, когда при изучении темы: «Что делает человека человеком» ребята 8 класса подходили к определению «деятельность человека», через инсценировку игры, учебы и труда. Задание состояло в том, чтобы тем ученикам, которым досталась карточка с заданием без использования слов продемонстрировать то, что в ней было написано. Причем на подготовку инсценировки было дано не больше 1 минуты, иначе некоторые бы ребята затянули процесс подготовки. Положительные стороны этой игры заключались в том, что с помощью этого игрового момента мы реализовали системно - деятельностный подход согласно новому стандарту, задействованы в этот момент были все

обучающиеся, т.к. одни разыгрывали, а другие угадывали. Также через игру смогли ввести понятие по теме урока. На различных типах уроков можно реализовать педагогические игры, это может быть комбинированный урок, урок систематизации знаний, урок усвоения новых знаний. Также у меня есть час элективных занятий, где я использую данную технологию. Конечно подготовка к проведению игры и ограниченное время урока, не позволяет проводить долговременные игры, чаще всего это какие - то игровые моменты, упражнения, задания, инсценировки. Они не только поднимают познавательный интерес к изучению предмета, но дают возможность учащимся надевать на себя различные роли, моделировать жизненные ситуации, выстраивать сотрудничество при различных условиях игр, творчески подходить к поиску выхода из предоставляемых обстановок. Сейчас с введением инклюзивного образования в образовательных учреждениях, педагогу необходимо подстраивать свое обучение под обучающихся с ОВЗ, также есть дети пед.запущенные. (Громко вздыхает и разводит руками). Поэтому иногда игры помогают таким детям, примерив на себя какие - то роли, лучше понять материал урока. Я, конечно, не утверждаю, что игры нужно проводить постоянно из урока в урок. Нет! Это никаких своих личных ресурсов не хватит. Да, и детям это надоест, приесться. Поэтому все должно быть в меру, это касается каждой педагогической технологии, на мой взгляд. (Смотрит на время) Так, вроде часть плюсов и минусов игровых технологий я назвала. Как один из отрицательных сторон игры, можно считать то, что не во всех классах получается их применять. Встречаются классы недисциплинированные. Они не всегда соблюдают правила игры, тогда игра переходит в баловство для учеников. (Вздыхает, пожимает плечами). Либо есть прям слабые классы, где ребятам трудно включить свои знания и эрудицию, поэтому интеллектуальные игры практически не проходят в таких классах, но зато возможны инсценировки из жизни, любят они показывать свой жизненный опыт.

2. Респондент 2, учитель истории МАОУ ПГО «СОШ№8» г. Полевской, образование: высшее, стаж работы по специальности: 30 лет, I кв. категория.

- Вообще я занимаюсь домашним обучением ребенка с ОВЗ. В связи с особенностями здоровья ребенок не выходит на улицу. Его социализация проходит полностью дома с мамой, учителями, иногда к нему приходят одноклассники (Тяжело вздыхает). Ребенок учится в 9 классе. В своей работе с учеником чаще всего использую ИКТ - технологии, технологию критического мышления, проблемного обучения, самая главная наша технология - здоровьесберегающая. Да, мне, кажется, вообще все технологии применяю на уроках с этим учеником. (Смеется) Игровые технологии использую, только не отслеживаю, на каких именно типах уроков я их применяю. Была у нас игра в разделе «Политика», создавали свое общественное движение в защиту таких же детей, как и мой подопечный. Придумывали лозунги, символику. Точнее ребенок придумывал, а я записывал. (Улыбается) Записывал я, так как думаю, вы понимаете, что в силу своей болезни, ему это делать очень трудно. (Опускает взгляд) В разделе «Право» устраивали суды по различным правонарушениям, здесь нам помогала мать ребенка, она выступала в роли судьи. Знаете, если немного отступить от курса обществознания, которое я ему преподаю, то у нас игры проходят и на подсчет семейного бюджета, и на отработку обращений о помощи к посторонним людям, как вызвать социального работника, как правильно составить документы для социальных субсидий. (Загибал пальцы левой руки при перечислении) Я, думаю, то, что я перечислил в этом и заключается эффективность этих педагогических игр. Только я это реализую с одним учеником, не представляю, хватило бы мне возможностей на реализацию игр на весь класс. Ведь все дети разные, кто - то подстроится под правила игры, а кто - то может их систематически нарушать и тогда нарушится вся ее структура. Давно уже не преподавал курс обществознания на всем классе. Цели применения педагогических игр могут

быть разными. Мы с их помощью познавательную активность повышаем и полученные знания и умения пытаемся применить в проигрывании каких - то жизненных ситуаций. Ну, а сложности я уже назвал: время на подготовку, четкое выстраивание и проговаривание правил, контроль за их соблюдением. Если дети отходят, от каких – то ранее обговоренных правил, и такое иногда случается, то учитель должен всегда вести обучение в правильном русле. (Разводит руками).

3. Респондент 3, учитель истории и обществознания МАОУ ПГО «СОШ№8» г. Полевской, образование: высшее, стаж работы по специальности: 6 лет, I кв. категория.

- Мне, кажется, как и все учителя, я стараюсь использовать практически все педагогические технологии. (Смеется). Это и ИКТ - технологии и разноуровневые задания, методы проблемного обучения, проектную деятельность. Сами игровые технологии, можно сказать, не использую, если только какие - то отдельные элементы игры. Так как на подготовку разработки педагогической игры уходит много времени, правило игр обучающиеся плохо выдерживают, получается «балаган». (Активно жестикулировала руками, в конце сделала глубокий выдох). Чаще всего применяю игровые элементы на комбинированном типе урока, при проверке домашнего задания или закрепления, полученных знаний. Особое предпочтение ученики отдают заимствованным телевизионным играм: «Поле - чудес», «Кто хочет стать миллионером?», «Своя игра», «Что? Где? Когда?». Такие игры чаще всего, если и применяю, то на уроках систематизации знаний или повторения. Их можно использовать на различных разделах и со всеми классами. Целью данных игр считаю повышение познавательной активности, проверка ранее полученных знаний, ну и конечно совершенствование УУД. Но еще раз говорю, огромное уходит время на их подготовку. Поэтому применяю их крайне редко. (Закатывает глаза). Вот если бы были уже готовые разработки, тогда бы возможно использовала чаще. Еще хочу сказать о том, чтобы игры были более

эффективны, на мой взгляд, и совершенствовались, полученные знания, умения и навыки учеников, лучше использовать их более практико - ориентированными к нашей жизни. Чтобы дети могли и заявления писать в различные службы, и справки уметь собирать, при этом отстаивая свои интересы, могли какие - то взаимодействия выстраивать, помимо школы, различные роли на себя примерять при моделировании каких - то жизненных ситуаций. Положительных качеств педагогических игр, огромное множество, но есть недостатки, я о них говорила. А что касается девярых классов. На консультациях при подготовке к ОГЭ педагогические игры не применяю. А вот на уроках, когда включаю разбор заданий из экзамена, то при выполнении заданий 5 – это поиск социальной информации и 6-это вопросы финансовой грамотности, жизненные ситуации помогают активизировать интерес учащихся к таким вопросам. И в такой нестандартной обстановке, дети успешнее справляются с выполнением заданием. Думаю, что еще игры вызывают яркое запечатление от той деятельности, которое выполняют и это поможет вспомнить им материал на экзамене.

4. Респондент 4, учитель истории и обществознания МАОУ ПГО «СОШ№8» г. Полевской, образование: высшее, стаж работы по специальности: 21 год, I кв. категория.

- В своей практике я применяю различные педагогические технологии это и технология проблемного обучения, и проектная деятельность, и ИКТ – технологии, и технологии интегрированного обучения. (Пауза) Согласно вашей теме исследования, вас интересует игровая технология. Игровые технологии реализую в своей практике, но не систематически. Мне нравится проводить игровые моменты в начале урока, особенно когда у ребят это последние уроки, это помогает им немного разгрузиться, взбодриться (Улыбается), активизировать познавательные процессы. Если провожу педагогические игры, то чаще это такие типы уроков как закрепление, повторение. Поэтому, если провожу игру, то вид игры зависит от темы урока. Такие виды игр как викторина, кроссворд и т.д. помогают обобщить

знания, развивают у детей мыслительную деятельность. Например, такие игры как «Найди ошибку» или «Три предложения» повышают познавательную активность учащихся. Деловые игры/ролевые игры помогают ученикам продемонстрировать свои потенциальные возможности и способности, примерить на себя роли других людей, активизируют психические процессы участников. Если конечно позволяет дисциплина класса, то ненавязчивый контроль может продемонстрировать самостоятельность обучающихся. Вот что касается дисциплины классов, то из моего опыта не на всех классах успешно можно применить педагогические игры. Некоторые дети, вовлекаясь в игру, демонстрируют свои знания, гибкость ума в нестандартных заданиях. А кто-то, слыша слово игра, на уроке (Глубоко вздыхает) думает, что можно ничего не делать. Тем более такие игры чаще проходят в коллективе. А это означает, что кому – то... хотя знаете, дети в играх вообще себя по – разному проявляют. Иногда, наблюдая за учениками во время игры, делаешь открытия в отношении их. Потому что, кто-то пользуется группой учащихся и так, скажем «потухает», думают «пусть они работают, лишь бы меня не трогали, а я здесь отсижусь». А порой дети, которые чаще себя ведут так, как я это сказала ранее - пассивные, способны выполнить такой объем материала, который в обычной ситуации при объяснении стандартно - освоить не могут. Если при этом их еще похвалить, на мой взгляд, у них повышается самооценка. По ним это заметно, да и команда хвалит за правильные ответы или выводы. Игровые моменты стараюсь проводить на разных классах, но вот в этой школе я работаю третий год, сейчас у меня 6,7 и 8 классы, не всегда они откликаются на такой вид деятельности, не знаю с чем это можно связать, либо ребята такие, либо он не привыкли к такой деятельности. Хотя стараюсь подбирать материал согласно их возрасту, пройденным материалам, особенностям класса. Расстраивает это (Вздыхает) А вот в предыдущей школе, ребята старшего возраста с удовольствием работали в такой деятельности. Так что подбор материала и технологии будет зависеть

во многом от класса. Вскользь я упомянула о некоторых недостатках игр, хочется еще добавить следующее: полноценная игра требует хорошей подготовки учителя, на это порой уходит много времени. Также это энергозатратная деятельность, сама организация проведения и контроль над соблюдением ранее обговоренных правил. Азарт может взять вверх над ребятами и привести это все к беспорядкам. И если говорить об оценивании игры, нужно продумать, чтобы ученик объективно получил отметку за урок, а не только за свой проявленный артистизм, такое тоже может быть. Что касается подготовки девятых классов к ОГЭ, на консультациях такой вид деятельности не подходит. А вот при прохождении тем на уроках возможен.

### Карточка наблюдения №1

Цель наблюдения: исследовать особенности применения игровых технологий на уроках обществознания в ОУ

Учитель: Респондент 3

Класс: 6

Наименование раздела: Человек среди людей

Тема урока: «Конфликты в межличностных отношениях»

Тип урока: Комбинированный урок

Применяемые педагогические технологии: технология разноуровневого обучения, игровая технология.

Вид педагогической игры: театрализация (инсценирование)

Цель применения педагогической игры: сформировать 4 варианта поведения у людей во время конфликтной ситуации.

Описание игры: Учитель раздал 4 парам одноклассников, сидящих вместе за партой карточки с одним и тем же заданием, проговорила правила для пар инсценирующих и правила поведения во время игры для зрительного зала. Задача 1ой пары заключалась в том, чтобы показать выход из сложившегося конфликта с помощью сотрудничества. Задача 2ой пары заключалась в том, чтобы решить конфликтную ситуацию с помощью компромисса. Задача 3ей пары заключалась в том, чтобы решить конфликт с помощью - избегания конфликта. Задача 4ой пары заключалась в том, чтобы показать выход из конфликта с помощью приспособления. Ученики, находившиеся в зрительном зале отгадывали способ разрешения изображаемого конфликта.

### Карточка наблюдения №2

Цель наблюдения: исследовать особенности применения игровых технологий на уроках обществознания в ОУ

Учитель: Респондент 1

Класс: 9

Наименование раздела: Политика

Тема урока: «Политические партии и движения»

Тип урока: ОНЗ

Применяемые педагогические технологии: игровая технология.

Вид педагогической игры: деловая игра (имитационная)

Цель применения педагогической игры: сформировать представление об устройстве партии и общественно - политическом движении.

Описание игры: Учитель разделил обучающихся на 5 групп. Каждая группа должна была выбрать для себя партию/общественно - политическое движение, воспроизвести момент совещания, на котором обсуждаются ближайшие планы партии/общество - политического движения. Во время данной имитации, дети успели распределить роли, относящиеся к партийным/ общественно - политическим лидерам, создали ситуацию совещания, выстроили план действий и определили, кто из партии/политического движения за какое действие будет отвечать.

Карточка наблюдения №3

Цель наблюдения: исследовать особенности применения игровых технологий на уроках обществознания в ОУ

Учитель: Респондент 1

Класс: 8

Наименование раздела: Личность и общество

Тема урока: «Что делает человека человеком?»

Тип урока: УЗН

Применяемые педагогические технологии: ИКТ - технология, игровая технология.

Вид педагогической игры: театрализация (инсценирование)

Цель применения педагогической игры: сформировать понятие «деятельность» человека.

Описание игры: Учитель раздал 3им ученикам карточки с заданиями. Одному ученику нужно без использования слов изобразить играющего ребенка - игровая деятельность. Второму ученику нужно было без слов изобразить учебный процесс - учебная деятельность. Третьему ученику нужно было без слов изобразить работающего человека - трудовая деятельность. Остальным ученикам нужно было разгадать то, что изображали ведущие.

#### Карточка наблюдения №4

Цель наблюдения: исследовать особенности применения игровых технологий на уроках обществознания в ОУ

Учитель: Респондент 4

Класс: 7

Наименование раздела: Человек в экономических отношениях

Тема урока: «Бизнес и формы бизнеса»

Тип урока: Урок-практикум

Применяемые педагогические технологии: ИКТ - технология, игровая технология.

Вид педагогической игры: деловая игра «Совещание» (имитационная)

Цель применения педагогической игры: практическое применение знаний о бизнесе, торговле и рекламе.

Описание игры: Учитель разделил учеников на команды по 4 человека. Проинформировал обучающихся о цели игры: создание делового плана. Проговорил сценарий игр, правила и время на выполнение задания, время на представление своей разработки. Команды получили от учителя план, который поможет им, и приступили к выполнению.

#### Деловой план

1. Название предприятия (фирмы).

2. Деловые цели.
3. Предполагаемая продукция, услуга (описание, цена).
4. Расчёт затрат. (Общие затраты: постоянные и переменные.)
5. Подсчёт прибыли (или убытков). Прибыль = общий доход – общие затраты.

Если у разработчиков получилось убыточное производство, учитель советовал подумать, как снизить затраты, поднять цены или выбрать другое направление деятельности.

Обучающиеся воспроизвели момент совещания, на котором составили деловой план своего бизнеса.

#### Карточка наблюдения №5

Цель наблюдения: исследовать особенности применения игровых технологий на уроках обществознания в ОУ

Учитель: Респондент 4

Класс: 8

Наименование раздела: Социальная сфера

Тема урока: «Социальные статусы и роли»

Тип урока: ОНЗ

Применяемые педагогические технологии: ИКТ - технология, игровая технология.

Вид педагогической игры: театрализация (инсценирование)

Цель применения педагогической игры: сформировать представление о понятии социальный статус.

Описание игры: Учитель на мотивационном этапе и постановке целей урока, предлагает обучающимся разыграть определенную ситуацию в парах перед всем классом. Раздает обучающимся карточки, на которых записаны ситуации. Затем раздает реквизит. Ученики готовят 4 инсценировки. Первым ученикам нужно было разыграть следующую ситуацию: На прием к врачу пришла пожилая женщина, которая жаловалась на высокое давление,

боли в ногах. Врач ее полностью игнорирует, находится в наушниках и плавно двигается. Вторым ученикам нужно было изобразить гражданина, на которого напал преступник и об этом он сообщает полицейскому. Полицейский в ответ сообщает то, что не может помочь гражданину, так как сам боится преступников и предлагает обратиться к кому-нибудь другому. Третьей паре учеников нужно было изобразить учителя, который объясняя материал урока, разговаривает на свои темы, используя жаргонные выражения. Четвертая пара учеников показала сцену, когда ребенок приходит домой со школы, он голоден, хочет принять пищу, а дома ничего не приготовлено. При этом мама сидит за компьютером и играет в «Танки», предложив ребенку приготовить еду на свое усмотрение. После инсценирования учитель задавал следующие вопросы: Что на ваш взгляд было странным в каждой из ситуаций? Как на самом деле должны себя повести люди из данных сцен? А кто определил или решил, что именно так должны были поступить герои?. С помощью наводящих вопросов, которые оглашал учитель, ученики догадались о понятии и цели урока.

#### Карточка наблюдения №6

Цель наблюдения: исследовать особенности применения игровых технологий на уроках обществознания в ОУ

Учитель: Респондент 4

Класс: 8

Наименование раздела: Социальная сфера

Тема урока: «Нации и межнациональные конфликты»

Тип урока: Комбинированный урок

Применяемые педагогические технологии: ИКТ - технология, игровая технология.

Вид педагогической игры: Игра «Крестики - нолики»

Цель применения педагогической игры: проверить ранее пройденные знания у обучающихся по разделу.

Описание игры: Учитель на этапе проверки домашнего задания с помощью игры «Крестики – нолики» проверял ранее полученные знания учениками. Учитель раздал детям карточки с таблицей 3x3. Сразу предупредил о том, что в игре победители - «х» по горизонтали, вертикали и диагонали. На презентации появлялись утверждения, если ученик считал, что утверждение верное, то ставил «х», если считал, что утверждение неверное ставил «0». После подведения итогов, учитель провел работу над ошибками.

<sup>1</sup> 0	<sup>4</sup> X	<sup>7</sup> X
<sup>2</sup> 0	<sup>5</sup> X	<sup>8</sup> 0
<sup>3</sup> X	<sup>6</sup> 0	<sup>9</sup> 0

Утверждения на слайде:

1. Социальные конфликты всегда приводят к негативным социальным последствиям «0»;
2. Вертикальная социальная мобильность связана с изменениями социального положения в пределах одной и той же страты «0»;
3. Социальная структура общества представляет собой совокупность социальных общностей и систему взаимосвязей и отношений между ними «х»;
4. Каждый человек может входить в несколько социальных групп «х»;
5. Гражданин А. может иметь совокупность ролей «х»;
6. Гражданка Н. теща – это предписанный статус «0»;
7. К предписанному статусу человека профессия не относится «х»;
8. Гражданин М. спас утопающего, за это он получил звание «Герой России», тем самым обрел прирожденный статус «0»;
9. Каждый человек выполняет только одну социальную роль «0».

### Интервью с заместителем директора по учебно-воспитательной работе

Респондент - заместитель директора по учебно-воспитательной работе  
МАОУ ПГО «СОШ№8» г. Полевской, образование: высшее, стаж работы  
по специальности в данном ОУ: 8 лет.

1. В осуществляемую систему внутришкольного контроля в ОУ входит посещение уроков/внеклассных мероприятий?

- Конечно, как раз таки один из методов контроля в школе входит посещение уроков и внеклассных мероприятий. Это моя обязанность.

2. Какие педагогические технологии учителя используют в образовательном процессе?

- Из моих наблюдений учителя используют на уроках технологии критического мышления, ТРИЗ, ИКТ – технологии, технологии разноуровневого обучения, технология проблемного обучения, проектно-исследовательские методы, сейчас актуальные технологии дистанционного обучения.

3. Какие виды игр вы наблюдали на уроках обществознания?

- Так, это моделирование жизненных ситуаций, викторины, кроссворды. Привлекла внимание игра «Крестики-нолики» у учеников девятого класса. Недавно эта игра была на открытом уроке. В школе в данный момент проходит Фестиваль открытых уроков. Педагоги делятся опытом проведения дистанционных уроков. С помощью данной игры учитель, на этапе контроля ранее полученных знаний обучающихся, устанавливал верность суждений по теме: «Россия – федеративное государство». Также наблюдала игры на формирование семейного бюджета, инвестирование средств, деловая игра по инсценированию заседаний суда.

4. Как организуется применение игровых технологий на уроках обществознания учителями?

- Этот вопрос конечно лучше задать самим учителям. Если рассмотреть данный вопрос с точки зрения систематичности применения игровых технологий – система проведения игр отсутствует.

5. Какие достоинства и недостатки вы наблюдали при проведении игр учителями на уроках обществознания?

- Учителя грамотно выстраивают этапы проведения игр. Вовлекают детей в игру, включая всех обучающихся в образовательную деятельность. Возможность ученикам примерить различные роли, показать свой потенциал и творчество во время игры, продемонстрировать свою эрудированность и опыт, развивает умение работать с группой сообща, показать знания и умения в нестандартных для ученика ситуациях. Много преимуществ дает игра, но также есть и отрицательные стороны игры. На мой взгляд, это подготовка к проведению игры, организация и контроль над игрой, и дисциплиной в классе.

6. Как вы считаете, помогает ли игра готовиться к ОГЭ?

- Однозначно.

7. Расскажите, как ваше методическое объединение повышает профессиональную компетентность педагогов. Назовите основные направления методического объединения ОУ. Какие методические темы обсуждают на заседаниях? Какими педагогическими технологиями чаще делятся педагоги между собой?

- Тема методического объединения: "Современные подходы к организации образовательной деятельности в условиях реализации ФГОС общего образования и профессионального стандарта педагога". Ее цель: успешная реализация ФГОС, достижение качественно новых образовательных результатов через развитие потенциала и повышения уровня профессионализма педагогов. На учебный год составляется план работы методического объединения ОУ. В плане прописаны темы, формы методической работы, формы представления педагогического опыта. Коллектив делится на подгруппы, выбирает тему и разрабатывает ее

от теории к практике. Технологией делятся реже, чаще представляют конкретные работы с приемами и методами педагогической деятельности. Тем самым педагоги разрабатывают свои командные проекты, повышают квалификацию. Готовые наработки представляют на различных конкурсах. На организованных неделях или месячниках, посвященных определенным предметам, коллеги пользуются педагогическими технологиями для разработки заданий. Прибегают и к педагогическим играм.

8. Расскажите, на заседаниях при обмене педагогическим опытом, наблюдали вы обсуждение педагогами игровых технологий?

- Нет.

9. При повышении квалификации, педагоги выбирают курсы повышения квалификации, в содержании которых рассматриваются игровые технологии?

- Редко, но сейчас несколько педагогов проходят курс по геймификации. Курс развивает цифровые компетенции учителя. Научит учителей моделировать и применять игровые технологии очно и дистанционно для повышения мотивации и образовательных достижений учеников. Один из педагогов общественно-научного образования проходил несколько курсов по формированию финансовой грамотности обучающихся в процессе освоения учебного предмета «обществознание». В данных курсах был включен раздел - современные педагогические технологии. Благодаря полученным знаниям педагог ведет элективные занятия, на которых применяет игровые технологии.

10. На базе, каких образовательных ресурсов педагоги повышают квалификацию, в содержании курса которых рассматривают игровые технологии?

- Курс геймификации учителя проходят на платформе Учи.ру. Курсы по финансовой грамотности были освоены на нескольких площадках:.. Минутку, точно посмотрю информацию. (Открывает компьютер) ГАОУ ДПО СО «ИРО», ГАОУ ВО г. Москвы «Московский городской педагогический

университет», АНО Институт ДПО «Международный финансовый центр»,  
г. Москва.

**ПРИЛОЖЕНИЕ 5**

## Опрос обучающихся

МАОУ ПГО «Средняя общеобразовательная школа №8»

№п/п	Класс	Учитель
1	6Б	Респондент 4 - учитель истории и обществознания, образование: высшее, стаж работы по специальности: 21 год, I кв. категория.
2	6Г	
3	6М	
4	7А	Респондент 3 - учитель истории и обществознания, образование: высшее, стаж работы по специальности: 6 лет, I кв. категория.
5	7М	Респондент 1 - учитель истории и обществознания, образование: высшее, стаж работы по специальности: 12 лет, I кв. категория.
6	8А	Респондент 4 - учитель истории и обществознания, образование: высшее, стаж работы по специальности: 21 год, I кв. категория.
7	8Б	
8	8В	
9	8Г	
10	8М	
11	9А	Респондент 1 - учитель истории и обществознания, образование: высшее, стаж работы по специальности: 12 лет, I кв. категория.
12	9Б	Респондент 3 - учитель истории и обществознания, образование: высшее, стаж работы по специальности: 6 лет, I кв. категория.
13	9В	Респондент 1 - учитель истории и обществознания, образование: высшее, стаж работы по специальности: 12 лет, I кв. категория.
14	9Г	Респондент 3 - учитель истории и обществознания, образование: высшее, стаж работы по специальности: 6 лет, I кв. категория.
15	9М	

Ответы обучающихся 6х классов:

Вопрос интервьюера	Ответы респондентов
На уроке обществознания учитель проводит игры/игровые моменты?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Нет.</li> <li>- Иногда.</li> <li>- Бывает, но редко.</li> <li>- Очень, но редко.</li> <li>- Чуть-чуть.</li> </ul>
Назовите примеры игр, которые учитель проводит для вас на уроке обществознания?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Викторины.</li> <li>- Сценки из жизни.</li> <li>- Кроссворды.</li> <li>- Да, кроссворды. И учитель сам составляет или мы, потом проверяем одноклассников.</li> </ul>
В каких разделах/темах изучения предмета обществознания учитель проводит игры?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Не помню.</li> <li>- Нет определенных тем.</li> </ul>
Какие на ваш взгляд существуют преимущества и недостатки в играх, проводимых учителем на уроках обществознания?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Положительный момент – это то, что можно отдохнуть.</li> <li>- Одноклассники начинают баловаться.</li> <li>- Никаких.</li> <li>- Учитель забывает про домашние задания.</li> <li>- Интеллектуально развиваемся.</li> <li>- При играх думать начинаем больше.</li> <li>- Быстрее соображаем.</li> </ul>
Как вы думаете, игры помогают вам в лучшем усвоении материала урока?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Да, конечно.</li> <li>- Мне так лучше понять материал.</li> <li>- Запоминается материал лучше.</li> <li>- Вспомнить на следующих уроках прошлые темы получается быстрее.</li> </ul>

Ответы обучающихся 7А класса:

Вопрос интервьюера	Ответы респондентов
На уроке обществознания учитель проводит игры/игровые моменты?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Бывает, но очень редко.</li> <li>- Мы что маленькие, чтобы с нами играть.</li> <li>- Да. Да!</li> <li>- Не слушайте их, бывает, что</li> </ul>

	<p>Респондент 3 с нами играет.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Я не помню, может и играем.</li> <li>- Мне кажется, да.</li> <li>- Надо подумать. Да. Сейчас приведу примеры.</li> </ul>
<p>Назовите примеры игр, которые учитель проводит для вас на уроке обществознания?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Помните мы на уроке составляли для друг друга вопросы по правам и обязанностям, потом ходили по классу и спрашивали друг друга.</li> <li>- Да, мы будто журналистами были.</li> <li>- Сценки бываем разыгрываем.</li> <li>- Ну бывает, что Респондент 3 сама приводит примеры жизненных ситуаций, а мы их обсуждаем потом. Но это наверно не игра, хотя.</li> </ul>
<p>В каких разделах/темах изучения предмета обществознания учитель проводит игры?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Я даже не знаю.</li> <li>- Не на всех конечно темах у нас игры бывают.</li> </ul>
<p>Какие на ваш взгляд существуют преимущества и недостатки в играх, проводимых учителем на уроках обществознания?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Пару минут можно расслабиться.</li> <li>- Ага, а если викторина, то здесь уже не расслабишься.</li> <li>- Учимся договариваться, работать сообща.</li> <li>- Кто – то бывает, разговаривает во время игры не по теме - это мне кажется минус игры.</li> <li>- Развиваем ум.</li> <li>- Веселее урок проходит.</li> </ul>
<p>Как вы думаете, игры помогают вам в лучшем усвоении материала урока?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Конечно.</li> <li>- Лучше понимаем материал.</li> <li>- Полученные знания на уроке запоминаем лучше.</li> </ul>

Ответы обучающихся 7М класса:

Вопрос интервьюера	Ответы респондентов
<p>На уроке обществознания учитель проводит игры/игровые моменты?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Редко</li> <li>- Нет.</li> <li>- Бывает, мальчики ничего как всегда не помнят.</li> </ul>

	- Кажется да.
Назовите примеры игр, которые учитель проводит для вас на уроке обществознания?	- Семейный бюджет составляли. - Жизненные ситуации разыгрываем.
В каких разделах/темах изучения предмета обществознания учитель проводит игры?	- Не помню. - На разных.
Какие на ваш взгляд существуют преимущества и недостатки в играх, проводимых учителем на уроках обществознания?	- Если увлекаешься игрой, то урок быстрее проходит. - Когда командой или группой работаем, может кто-то филонить – это минус. - Ну и на оборот, мне кажется, если работаешь командой, то не хочешь ребят подвести. - Учимся слушать друг друга. - Нестандартные игры заставляют думать нестандартно. - Развиваемся.
Как вы думаете, игры помогают вам в лучшем усвоении материала урока?	- Однозначно. - Думаю, очевидно, что да. - Мне так лучше запомнить материал урока.

Ответы обучающихся 8х классов:

Вопрос интервьюера	Ответы респондентов
На уроке обществознания учитель проводит игры/игровые моменты?	- Нет, мы не играем в игры. - Может быть, и бывает, но мне не запомнились. - Нет. - Мне кажется, Респондент 4 не проводит игры, потому что на уроках не умеем себя вести. - Очень редко, возникают игровые моменты. - Бывают, но не на весь урок.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Респондент 4 не проводит, мы их сами создаем.</li> <li>- Конечно, есть.</li> </ul>
Назовите примеры игр, которые учитель проводит для вас на уроке обществознания?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Не могу вспомнить.</li> <li>- В группах бываем играем.</li> <li>- Редко, но бывают занимательные задания в парах.</li> <li>- Жизненные ситуации обсуждаем.</li> </ul>
В каких разделах/темах изучения предмета обществознания учитель проводит игры?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Когда как.</li> <li>- Нет определенных тем на которых игры проводят всегда.</li> </ul>
Какие на ваш взгляд существуют преимущества и недостатки в играх, проводимых учителем на уроках обществознания?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- В классе стоит шум.</li> <li>- Ребята не умеют себя вести.</li> <li>- Недостатков нет, только плюсы.</li> <li>- Если викторины проходят, то умнее становимся.</li> <li>- А вот если проводят в начале опрос да/нет, то приходится быстро думать, вспоминать какие –то определения с прошлых уроков.</li> <li>- Когда жизненные ситуации разбираем, начинаешь задумываться, как бы ты поступил, чтобы ты сделал в данной ситуации.</li> <li>- Хотелось бы по больше, таких моментов.</li> </ul>
Как вы думаете, игры помогают вам в лучшем усвоении материала урока?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Да.</li> <li>- Без разницы.</li> <li>- Кому – то может и без разницы, если ты ничего не учишь, а мне так запомнить материал проще.</li> <li>- Если все соблюдают правила игры, то материал усваивается лучше. Бывает, что учитель предлагает игру, видит, что многие балуется и прекращает ее, меняет нам задание.</li> <li>- Да, однозначно.</li> </ul>

Ответы обучающихся 9А, 9В классов:

Вопрос интервьюера	Ответы респондентов
На уроке обществознания учитель проводит игры/игровые моменты?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Да.</li> <li>- Да.</li> <li>- Иногда бывает.</li> <li>- Бывает, проводят.</li> <li>- Да, проводятся.</li> </ul>
Назовите примеры игр, которые учитель проводит для вас на уроке обществознания?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Викторины.</li> <li>- Соревновательные моменты.</li> <li>- Инсценировки.</li> <li>- Познавательные.</li> <li>- Игры на финансовую грамотность.</li> </ul>
В каких разделах/темах изучения предмета обществознания учитель проводит игры?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- В разных.</li> <li>- А ведь считается за игру, когда разрабатываем проекты, многие проходят пробы.</li> <li>- Точно, а еще можно рассмотреть как игру то, что мы посещаем различные учреждения, где знакомимся с профессиями нашего гора.</li> </ul>
Какие на ваш взгляд существуют преимущества и недостатки в играх, проводимых учителем на уроках обществознания?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Нет недостатков.</li> <li>- Только плюсы.</li> <li>- Минусов нет.</li> <li>- Лучше понимаем материал урока.</li> <li>- Материал лучше закрепляется.</li> <li>- Интереснее урок проходит.</li> <li>- Анализируем различные ситуации.</li> <li>- Понятнее.</li> <li>- Доступный материал.</li> <li>- Работает на уроке большинство, много кто включается в работу.</li> <li>- Заинтересовывает такой вид урок.</li> </ul>
Как вы думаете, игры помогают вам в лучшем усвоении материала урока?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Конечно.</li> <li>- Однозначно.</li> <li>- В памяти надолго остаются такие впечатления.</li> <li>- Конечно, наследующем уроке при опросах быстрее вспоминаешь пройденный материал.</li> </ul>
Как вы считаете, помогает ли игра готовиться к ОГЭ?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Да.</li> <li>- Я обираюсь сдавать экзамен по обществознанию, там есть вопрос, связанный с жизненными</li> </ul>

	ситуациями, мы их часто разбираем, бывает даже обыгрываем.
--	--

Ответы обучающихся 9Б, 9Г, 9М классов:

Вопрос интервьюера	Ответы респондентов
На уроке обществознания учитель проводит игры/игровые моменты?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Да.</li> <li>- Бывает, что проводят.</li> <li>- Редко.</li> <li>- Редко, но проводят.</li> </ul>
Назовите примеры игр, которые учитель проводит для вас на уроке обществознания?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Своя игра, мне нравится.</li> <li>- Отгадай понятие, как то так называется.</li> <li>- А профориентацию можно тоже считать игрой, когда мы знакомимся с профессиями нашего города и на себе примеряем их работу.</li> </ul>
В каких разделах/темах изучения предмета обществознания учитель проводит игры?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Точно не помню.</li> <li>- Да в разных.</li> <li>- При изучении раздела Политики.</li> </ul>
Какие на ваш взгляд существуют преимущества и недостатки в играх, проводимых учителем на уроках обществознания?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Такой урок проходит интереснее.</li> <li>- Развиваемся.</li> <li>- Показываем свою эрудицию.</li> <li>- Материал понимаем лучше.</li> <li>- Закрепляем свои знания.</li> <li>- Если игра в команде, то учимся слушать друг друга.</li> <li>- Учимся высказывать свое мнение при одноклассниках во время игры, отстаивать его порой.</li> <li>- Можем Примерить на себя чью - то роль.</li> </ul>
Как вы думаете, игры помогают вам в лучшем усвоении материала урока?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Конечно.</li> <li>- Однозначно.</li> <li>- В памяти надолго остаются такие моменты.</li> <li>- Да, все плюсы то плюсы игры, которые называли, они помогают нм в усвоении материала.</li> </ul>

<p>Как вы считаете, помогает ли игра готовиться к ОГЭ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Да.</li> <li>- Конечно.</li> <li>- Что-то лучше можем запомнить, а потом вспомним на экзамене.</li> <li>- Когда жизненные ситуации разыгрываем, этот опыт сможем привести в примерах на экзаменах.</li> <li>- Да не только на экзамене, но и в жизни. Анализ ситуаций разыгранных проводим, затем знаем, как лучше нужно поступить.</li> </ul>
--	---

## Характеристика

### МАОУ ПГО «Средняя общеобразовательная школа №8»

МАОУ ПГО «СОШ № 8» – это общеобразовательное учреждение, реализующее основные общеобразовательные программы начального общего образования, основного общего образования, среднего общего образования.

Полное наименование учреждения -  
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение Полевского городского округа «Средняя общеобразовательная школа № 8».

Школа была открыта 01.10.1977г. Школа осуществляет свою образовательную, правовую и финансово-хозяйственную деятельность, руководствуясь следующими нормативно – правовыми документами:

- Конституцией Российской Федерации (Принята всенародным голосованием 12 декабря 1993 года с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 1 июля 2020 года);

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (Принятый Государственной Думой 21 декабря 2012 года и Одобренный Советом Федерации 26 декабря 2012 года) с изменениями;

– Закон Свердловской области от 15 июля 2013 года № 78-ОЗ «Об образовании в Свердловской области»;

– Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 декабря 2010 г. N 1897 (с изменениями и дополнениями от 29 декабря 2014 г.).

– Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 4 октября 2010 № 986 (Зарегистрирован в Минюсте РФ 3

февраля 2011 г. Регистрационный N 19682) «Об утверждении Федеральных требований к образовательным учреждениям в части минимальной оснащенности учебного процесса и оборудования учебных помещений».

– Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 29 декабря 2010 г. N 189 г. Москва «Об утверждении СанПиН 2.4.2.2821-10.

– «Санитарно-эпидемиологические требования» (зарегистрировано в Минюсте РФ 3 марта 2011 г. Регистрационный N 19993).

– Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 28 декабря 2010 № 2106 (Зарегистрирован в Минюсте РФ 2 февраля 2011 г. Регистрационный N 19676) «Об утверждении Федеральных требований к образовательным учреждениям в части охраны здоровья обучающихся, воспитанников».

– Письмо Департамента общего образования Министерства образования и науки РФ от 12 мая 2011 г. №03-296 «Об организации внеурочной деятельности при введении федерального государственного образовательного стандарта общего образования».

– Приказ Минобрнауки РФ от 30 августа 2013 г. № 1015 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам - образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования» (с изменениями и дополнениями от 13 декабря 2013 г., 28 мая 2014 г.).

– Приказа Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 декабря 2014 г. № 1644 (зарегистрировано в Минюсте РФ 6 февраля 2015 г. №35945) «О внесении изменений в приказ Министерства образования и науки РФ от 17 декабря 2010 г. № 1897 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования».

Устав Муниципального автономного общеобразовательного учреждения Полевского городского округа «Средняя общеобразовательная школа № 8» и др.

Контактная информация:

Адрес: 623389, Свердловская область, г. Полевской, ул. Челюскинцев, 1

Телефон: 8(34350) 2-55-74

E-mail: school8\_pl@mail.ru

Адрес сайта: <https://8pol.uralschool.ru>

График работы ОУ: ежедневно с 8.00 до 18.30, воскресенье - выходной день.

Режим работы ОУ:

Начало учебного года – 01.09.2020г.

Окончание учебного года – 30.05.2021 г.

МАОУ ПГО «СОШ №8» работает в режиме 6-дневной учебной недели. Продолжительность учебного года в основной школе составляет 34 недели. Продолжительность каникул в течение учебного года составляет 30 календарных дней. Продолжительность урока в основной школе составляет 40 минут.

Учебный год делится на 3 триместра с сохранением общепринятых каникулярных периодов:

I триместр: 01.09.–30.11.;

II триместр: 01.12. – 28.02.;

III триместр: 01.03. – 30.05.

Нормативный срок освоения основной образовательной программы основного общего образования составляет 5 лет. Количество учебных занятий составляет:

- в 5-х классах 1088 часов;
- в 6-х классах 1122 часа;
- в 7-х классах 1190 часов;
- в 8-х классах 1224 часа;

– в 9-х классах 1224 часа.

Обучение организуется на русском языке.

Особенности организации образовательной деятельности в 2020/2021 учебном году:

- каждый класс обучается в закрепленном за ним кабинете, за исключением занятий в специализированных кабинетах (физика, химия, технология, информатика, физическая культура);

- уроки физической культуры преимущественно проводятся на улице с учетом погодных условий;

- утверждено расписание занятий с учетом требований СанПиН, включая дистанционное обучение обучающихся 5 – 9 классов.

Реализуемые образовательные программы

— Основная образовательная программа основного общего образования ФГОС;

— Основная образовательная программа начального общего образования ФГОС;

— Основная образовательная программа среднего общего образования ФГОС;

— Адаптированная основная образовательная программа начального общего образования обучающихся с тяжелыми нарушениями речи ФГОС .

Миссия школы: создать условия для эффективной образовательной деятельности каждого обучающегося, с учётом разного уровня его образовательных возможностей и потребностей с целью максимального раскрытия творческого потенциала ученика и осознанного выбора обучающимися индивидуальной траектории образования, развития и дальнейшего профессионального самоопределения.

За время своей работы школа сформировалась как школа адаптивного типа со смешанным контингентом учащихся, где получают образование

обычные дети, одаренные дети, дети с ограниченными возможностями здоровья.

Обучающиеся школы регулярно занимают призовые места на научно-практических конференциях, олимпиадах и конкурсах разных уровней.

На протяжении нескольких лет в школе отмечается постоянный прирост контингента обучающихся. На 01.01.2019 г. в школе обучалось 1323 ученика, из них на уровне основного общего образования 654. На 01.09.2020 г. в школе обучается 1378 ученика, из них на уровне основного общего образования 689.

Аттестация педагогических кадров осуществляется в соответствии с Порядком проведения аттестации педагогических работников организации осуществляющих образовательную деятельность (утв. приказом Министерства образования и науки РФ от 7 апреля 2014 г. N276).

Аттестованы на квалификационную категорию или соответствуют занимаемой должности 100% педагогических работников, подлежащих аттестации. На уровне ООО образовательную деятельность осуществляют 79 педагогов, из них:

18 человек - аттестованы на высшую квалификационную категорию;

42 человек - имеют первую квалификационную категорию;

9 человека – установлено соответствие занимаемой должности;

10 человек не подлежат аттестации– вновь прибывшие педагоги и педагоги, действие квалификационной категории которых истекло в отпуске по уходу за ребёнком.