Игровые методы на уроках истории и обществознания

В условиях модернизации российского образования “Образовательная политика России на современном этапе” как одна из ведущих для современной школы выступает задача формирования у учащихся ключевых компетенций. Наиболее значимыми среди них являются:

* умение брать на себя ответственность при принятии решений;
* умение работать с различными видами информации;
* способность постоянно повышать свое образование и т.д.

Таким образом, необходимость развивать общую культуру учащихся продиктована самой жизнью, в частности, тем социальным заказом, который предъявляет современное общество к общеобразовательной подготовке детей.

Цель– сформировать социально- активную инициативную творческую личность, развивая природные задатки, склонности и индивидуальность каждого ученика. Из чего следует что необходимо выявить наиболее оптимальные формы обучения, методы и приемы, используемые на уроках истории и обществознания для расширения кругозора школьников и их общей культуры на основе индивидуального и дифференцированного подхода к учащимся.

Во все времена педагога волновала проблема, как сделать так, чтобы всем было интересно на уроке, чтобы все были вовлечены в учебный процесс, чтобы не осталось ни одного равнодушного.

Как с помощью истории развить личность ученика, его творческое мышление, умение анализировать прошлое и настоящее, делать собственные выводы и иметь на все собственную точку зрения?

Все эти задачи могут быть реализованы в условиях активной деятельности учащегося при использовании учителем интерактивных игровых методов и приемов обучения.

Следует выделить несколько методов интерактивного обучения, активно используемые на уроках истории и обществознания. Это: “мозговой штурм”, дискуссия, ролевая и деловая игра, метод “Синквейна”, “Три предложения ” и другие.

**Мозговой штурм -** это метод продуцирования идей и решений при работе в группе.

*Цель метода*: ведение группового обсуждения для решения какой-либо проблемы.

Для проведения мозгового штурма коллектив делится на две группы: генераторы и аналитики идей.

Генераторы идей должны в течение короткого времени предложить как можно больше вариантов решения обсуждаемой проблемы, при этом

* называя идеи, нельзя повторяться;
* чем больше список идей, тем лучше;
* подходить к решению проблемы с разных сторон.

Вторая группа – аналитики, получают от первой группы списки вариантов и не добавляя ничего нового, рассматривают каждое предложение, выбирая наиболее разумное и подходящее. Каждый аналитик имеет три голоса и отдает их за наилучшие, по их мнению, три идеи. Оценка может быть произведена следующим образом: первая идея получила три голоса, вторая – два, третья – один. Идея, набравшая наиболее большее количество голосов, и есть - *решение.*

*Задачами мозгового штурма являются:*

* включение в работу всех членов группы;
* определение уровня знаний и основных интересов участников;
* активизация творческого потенциала участников.

Существует несколько способов формирования групп. Размер групп можно выбирать в зависимости от целей занятия и отведенного на него времени.

В паре каждому предоставляется право говорить. Если группа состоит из трех участников, то существует большое разнообразие мнений. Группе из четырех человек присуще большая гибкость, так как они могут быть образованы путем слияния двух пар. Таким образом, каждый уже будет знаком с позицией одного участника, прежде чем начать разговор с большим количеством человек. Группа из 5-6 участников увеличивает возможность обмена опытом и обеспечивает более высокий творческий потенциал в построении проектов или решении проблем.

Решение проблемы происходит в группах. Учащимся дается время для предложения идей и для анализа наилучших вариантов. Дети после обсуждений обычно приходят к правильным выводам.

**Дискуссия** – специфическая форма беседы, организуемая ведущим, когда у участников на основании своих знаний и опыта имеются различные мнения по какой-либо проблеме.

*Цели дискуссии:* решение групповых задач или воздействие на мнения и установки участников в процессе обучения.

Групповая дискуссия решает следующие *задачи*:

* обучение участников анализу реальных ситуаций;
* формирование навыков создания проблемы;
* развитие умения воздействовать с другими участниками;
* демонстрация многозначности решения различных проблем.

*Участники групповой дискуссии должны:*

* слушать и слышать друг -друга;
* не перебивать;
* не оценивать друг-друга;
* не обижать и не обижаться;
* умолкнуть по знаку;
* участвовать всем;
* соблюдать регламент.

При групповой форме работы учащихся в значительной степени возрастает и индивидуальная помощь каждому нуждающемуся в ней ученику, как со стороны учителя, так и своих товарищей. Причем помогающий получает при этом не меньшую помощь, чем ученик слабый, поскольку его знания актуализируются, конкретизируются, приобретают гибкость, закрепляются именно при объяснении своему однокласснику.

Существуют различные формы дискуссионного диалога при изучении истории:

* круглый стол (разные позиции – свободное выражение мнений);
* экспертные группы (обсуждение в микрогруппах, затем выражение суждений от группы)
* форум (группа вступает в обмен мнениями с аудиторией);
* симпозиум (формализованное представление подготовленных мнений, сообщений по данной проблеме);
* дебаты (представление бинарных позиций по вопросу: доказательство – опровержение);
* “судебное заседание” (обсуждение, имитирующее судебное разбирательство – слушание дела);
* “аквариум”. Учитель делит класс на 3 группы. Обычно они располагаются по кругу в виде аквариума. При обсуждении первая группа говорит, вторая - слушает, третья - замечают их ошибки, добавляют, исправляют.

*Роль учителя в организации групповой дискуссии:*

* обозначение проблемы;
* побуждение к дискуссии всех участников;
* сбор различных мнений и аргументов;
* подведение итога групповой работы;
* сообщение объективной информации по теме дискуссии и своего комментария;
* главное, заботиться о том, чтобы накал встреч не спадал до конца.

*В ходе дискуссии учитель следит за соблюдением правил ведения дискуссии:*

* Я критикую идеи, а не людей.
* Моя цель не в том, чтобы “победить”, а в том, чтобы прийти к наилучшему решению.
* Я побуждаю каждого из участников к тому, чтобы участвовать в обсуждении.
* Я выслушиваю соображения каждого, даже если я с ним не согласен.
* Я сначала выясняю все идеи и факты, относящиеся к обеим позициям.
* Я стремлюсь осмыслить и понять оба взгляда на проблему.
* Я изменяю свою точку зрения под воздействием фактов и убедительных аргументов.

Здесь я обязательно хочу упомянуть о колоссальном воспитательном значении уроков истории Осетии и России. Патриотизм, неравнодушие к судьбе страны, желание решить ее проблемы – эти и многие другие качества формируются на таких уроках.

Хочу отметить, что элемент дискуссии необходимо включить во всех этапах урока. Ведь искусство дискуссировать, отстаивать свою точку зрения, исходя из собственного опыта у наших учащихся развито еще слабо. И над этой проблемой в будущем еще предстоит активно работать.

Следующий интерактивный метод, используемый на уроках истории и обществознания это – *ролевая игра.*

**Ролевая игра** – это ситуация, в которой участник берет нехарактерную для него роль, поступает непривычным образом.

Ролевая игра дает возможность представить себя в различных ситуациях, смоделировать свое поведение в зависимости от взятой на себя роли.

Компонентами ролевой игры выступают:

**Моделирование -**формирование эффективного способа поведения каждого участника группы в конкретной разыгрываемой им ситуации.

**Инструктаж -** вмешательство ведущего (учителя), который помогает участникам группы советами, обратной связью, поддержкой поиска оптимального выхода из трудной ситуации.

**Подкрепление -** поощрение, стимулирующее правильное поведение участников группы в разыгрываемой ситуации.

*Положительные стороны ролевой игры:*

1. В процессе подготовки и в ходе самой игры углубляются исторические знания учащихся, расширяется круг источников постижения истории.
2. Приобретаемые знания становятся личностно-значимыми, эмоционально-окрашенными, так как ученик побывал в роли участника событий прошлого.
3. Игровая форма работы создает определенный настрой, который обостряет мыслительную деятельность учащихся.
4. Создается атмосфера раскованности, свободы мышления, мнения учителя и ученика становятся разнозначными, так как учитель оказывается в роли зрителя.
5. Коллективная работа позволяет научить деловому общению, дать опыт публичных выступлений.
6. Ролевая игра дает возможность отличаться ученику, не обладающему хорошими знаниями, преодолеть внутреннюю боязнь замечаний учителя и товарищей по классу.

Роль учителя заключается в том, что предоставляет участникам возможность принимать новые формы поведения в ситуациях, определяет поведение в той или иной жизненной ситуации. Учитель обучает и инструктирует участников исполнения роли.

Какие роли могут играть учащиеся на уроках истории?

1. Реально существовавшее лицо (король, князь, путешественник, руководитель восстания, полководец, политический деятель и др.)
2. Вымышленный персонаж, типичный представитель эпохи ( крестьянин, феодал, воин, торговец и др.)

В процессе игры дети познают, запоминают новое, ориентируются в необычных ситуациях, пополняют запас представлений, понятий, развивают фантазию.

На уроках истории и обществознания в этапе рефлексии, обобщения я часто применю метод “Синквейна”.

**Синквейн -**это стихотворение, которое состоит из 5 строчек по определенным правилам.

1 строка – название темы

2 строка – это определение темы в двух прилагательных

3 строка – это 3 глагола, показывающие действия в рамках темы.

4 строка – фраза из 4 слов, сказывающая отношение автора к теме.

5 строка – завершение темы, синоним первого слова, выраженной любой частью речи.

Составление синквейна позволяет развивать творческое мышление, выразить свое отношение к изучаемой теме, сформировать четкое представление о той или иной позиции.

В 5-8 классах для активизирования познавательной деятельности учащихся можно использовать различные игры. Эта форма обучения соответствует психологическим особенностям школьников данного возраста (быстрая утомляемость, небольшой запас исторических представлений), отвечает их познавательным потребностям.

Игра для школьника важна, понятна – это часть его жизненного опыта. Учитель, передавая знания посредством игры, учитывает не только будущие интересы школьника, но и удовлетворяет сегодняшние. Используя игру, учитель организует учебную деятельность, исходя из естественных потребностей ребенка, а не из своих соображений удобства и порядка.

Игра позволяет сделать динамичным и интересным процесс воспитания исторических фактов, имен, дат, названий географических объектов, с которыми связано то или иное историческое событие. Она исключает нежелательное и неосмысленное заучивание материала. Знания в игре усваиваются через практику.

**Игра “Три предложения”.**

Учитель зачитывает короткий рассказ или документ. Ученикам необходимо внимательно выслушать и передать содержание рассказа или документа тремя простыми предложениями. Побеждает тот, у кого рассказ короче и при этом точно передает содержание. Другой вариант игры – работа с печатным текстом. Это может быть отрывок из учебника. Три простых предложения ребята могут записать в тетради. В этом случае удобней выявить победителя.

Эта игра помогает развивать очень важное умение – выделять главное, на котором основываются и навыки работы с прессой, и ориентирование в информационном потоке, а также умение составить план, конспект, реферат.

Вариантов игровых ситуаций можно привести множество: кроссворды, “Интервью с историческим героем, “Найди ошибку”, “Аукцион имен”, “Отгадай термин, героя и событие”. Творческий работающий учитель всегда может выбрать себе то, что ему подходит, и сам придумает множество новых игр.

Практика показывает, что игра на уроке – это занятие серьезное. Методически верно организованная игра, требует от ее участников активной познавательной деятельности не только на уровне воспроизведения или преобразования, но и на уровне творческого поиска, способствует сотрудничеству учителя и учащихся в процессе обучения.

**Заключение**

В заключении хотелось отметить, что применение в практике преподавания истории и обществознания интерактивных методов обучения способствуют повышению интеллектуальной активности учащихся. Даже самые пассивные учащиеся включаются в активную деятельность с огромным желанием, у них наблюдается развитие навыков оригинального мышления, творческого подхода к решаемым проблемам. Кроме того, формируется все ключевые компетенции:

* умение брать на себя ответственность при принятии решений,
* умение работать с различными видами информации,
* способность постоянно повышать свое образование и т.д.