

Амачиев Абдурахман Юсупович
преподаватель общественных дисциплин
РПК им.Батырмурзаева З.Н.

ОПЫТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ ОБЩЕСТВОЗНАНИЯ.

Статья опубликована в сборнике Материалы Всероссийской научно-практической конференции "Проблемы и перспективы реализации основной профессиональной образовательной программы (ОПОП) на основе ФГОС СПО: структура, содержание, условия реализации" (Хасавюрт, 2014г)

Одним из "больных" вопросов образовательного процесса является снижение познавательного интереса обучающихся к изучению отдельных учебных дисциплин. Часто от учителей можно слышать, что дети на уроках пассивны, безынициативны. В этой связи особое значение приобретают такие формы обучения, которые обеспечивают активное участие на уроке каждого ученика, повышают авторитет знаний и мотивацию к изучению учебных предметов. Эти задачи можно решать через технологию игровых форм обучения. В данной статье раскрывается опыт применения игровых технологий на уроках обществознания в Республиканском педагогическом колледже им.Батырмурзаева З.Н.

В педагогике можно найти много работ, посвященных дидактической игре¹. Не вдаваясь в обстоятельную характеристику игровой формы обучения отметим следующие ее особенности. Игра - мощный стимул обучения. Она в равной мере способствует как приобретению знаний, так и развитию необходимых качества личности. Через игру учащиеся закрепляют и углубляют свои знания, развивают мышление, память, воображение. Игра приучает учащихся трудиться, развивает сообразительность и смекалку. Учащиеся сами того не замечая включаются в работу, обучение становится приятным процессом. Немаловажно и то, что в игре воспитываются такие чувства как коллективизм, честность.

В современной школе игровая деятельность используется как самостоятельная технология для освоения темы, раздела, в качестве урока или его части, во внеклассной работе. Известны разные варианты игр. Классификация по сущностной игровой основе выглядит следующим образом: игры с правилами; ролевые игры; комплексные игровые системы (КВН); игры для изучения нового материала; игры для закрепления; игры для проверки знаний; обобщающие игры.

Приведу ниже некоторые игровые методики, которые я использую в своей практике.

Изучая новую тему, при изложении устного материала используется игра **"Запомни предложение"**, **"Тренируем память"**. Как показывает опыт работы в колледже на 1 курсах студенты плохо запоминают рассказ. Конспектируя тему лекции часто приходится по словам диктовать материал, что превращает урок в скучную, неосмысленную запись слов. При использовании методики запоминания целых предложений работа становится интересной. Учащимся предлагается запомнить предложение из 7-8 слов, и записать без повторений. Каждый студент получая задание проверяет свою память, улучшается внимательность. При необходимости используется групповое запоминание, когда 2 студента помогают друг другу.

На школьном отделении практикуется при объяснении темы игра **"Придумай синонимы"**. По ходу рассказа учитель дает задание группе: кто быстрее подберет к слову синоним. Это позволяет сделать интересной работу с понятиями урока.

С той же целью можно использовать игру **"Синквейн"**. Учащимся предлагается написать стихотворение (без рифмы), состоящее из пяти строк, написанное по определенным правилам. 1 строка - заголовок, в который вносится ключевое слово, понятие, тема синквейна, выраженное в форме существительного. 2 строка - два прилагательных. 3 строка - три глагола. 4 строка - фраза, несущая определенный смысл. 5 строка - резюме, вывод, одно или два слова.

Из комплексных игровых систем для обобщения тем раздела применяю **викторину "Своя игра"**.

Подводя итог, следует отметить, что при проведения уроков в форме игры по предмету необходимо учитывать следующие правила:

1. Ученикам следует четко, доходчиво объяснить правила игры.
2. Нельзя увлекаться формальной стороной игры, необходимо сосредоточиться на ее содержании.
3. Игра должна быть четко продумана и организована (цель, задачи, методы, результат).
4. Нельзя проводить из урока в урок игры, не обобщая изученный материал. Доминирование игр так же вредно, как и их отсутствие.
5. В игру следует вовлекать всех учеников.
6. Каждая игра по завершении должна быть обсуждена, проанализирована.
7. Игра должна носить добровольный характер².

¹ Борзова Л. П.. Игры на уроке истории. Методическое пособие для учителя. М.: Владос - Пресс, 2003. - 160 с.; Гин А. Приемы педагогической техники: Пособие для учителя. М.: Вита-Пресс, 2009. - 112 с.; Люрья Н. И., Черепова Н. Ю. Игра как метод обучения мышлению. Томск: Изд-во Том. ун-та, 1984. - 257 с.; Шмаков С.А. Игра учащихся как педагогический феномен культуры. М., 1997 409 с. РГБ ОД, 71:98-13/22-1 <http://www.lib.ua-ru.net/diss/cont/119719.html> и др.

² Певцова Е.А. Теория и методика обучения праву. М., 2003. с.193.