

значит, более интересной для учащихся форме проверю их знания, прочность и глубину усвоения пройденного, выявляю вопросы, требующие разъяснения и закрепления.

Таким образом, достоинства игровой технологии я вижу в том, что игра

- ♦ мотивирует, стимулирует и активизирует познавательные процессы школьников (внимание, восприятие, мышление, запоминание, воображение);
- ♦ повышает прочность полученных знаний;
- ♦ усиливает интерес к истории;
- ♦ позволяет развивать специальные способности учащихся к занятиям историей (историческая память, ретроспективное мышление, историческое сопереживание);
- ♦ гармонично сочетает эмоциональное и логическое усвоение материала.

Бибикова Т. В.

учитель истории и обществознания гимназии № 88 г. Краснодара

Активизация познавательной деятельности учащихся при изучении истории и обществознания Ролевые сюжеты

Невозможно в течение урока осветить все аспекты изучаемой темы, поэтому важно побуждать учеников к самостоятельной познавательной деятельности, развивать их творческий потенциал. Это особенно важно в современной образовательной ситуации, так как в последние десятилетия существенно расширилось информационное пространство: распространение компьютеров привело к появлению новых разновидностей учебных пособий и обучающих программ, а в курсе истории произошло обновление и пополнение материала с привлечением весомого круга исторических источников.

В текущем учебном году с VI класса введен курс обществознания, с 2010 года ЕГЭ – основная, хотя и не единственная

форма государственной итоговой аттестации в структуре КИМов по истории и обществознанию. Все чаще школьникам предлагаются задания высокого уровня сложности, нередко выходящие за рамки действующих учебников. Следовательно, расширяется круг используемой информации, что предьявляет повышенные требования к организации познавательной деятельности учащихся и педагогического сопровождения учебной работы.

В методах обучения решающая роль отводится организации активной познавательной деятельности воспитанников с различными источниками знания в разных формах (индивидуальная и групповая работа). Принцип организации работы – от близкого, понятного в глубину истории, от истории родного края к национальной и всеобщей истории, от житейских проблем к глобальным в обществознании.

В этой ситуации важно сделать учение доступным и интересным, поэтому особое внимание придаю работе с первичными источниками, анализу фактов, выявлению причинно-следственных связей.

Требования стандартов конкретизирую в виде типовых вопросов, заданий и прилагаемого к ним инструментария оценки. В решении этих задач большую помощь мне оказывает использование ролевых игр и ролевых ситуаций: учебные ролевые игры позволяют провести реконструкцию исторических событий, осуществить «погружение в историю», поставить себя на место исторического деятеля, «прожить» вместе с ним какой-либо отрезок времени.

Участие в ролевых играх – это один из видов деятельности. значимость которого выражается не только в результатах, но и в самом подходе к овладению материалом. В ходе ролевой игры нередко имитируются различные проблемные ситуации, в том числе и конфликтные, в которых ее участники в соответствии с установленными целями выполняют отведенные им социальные роли.

Участие в ролевых играх позволяет учащимся расширять знания по рассматриваемым проблемам, осмысленно читать дополнительную литературу, искать ответы в сети Интернет, обращаться к семейным архивам и другим источникам.

Ролевые ситуации

В ролевых ситуациях просматриваются основные признаки проблемных ситуаций: наличие неизвестного для учащихся материала, ориентация на решение поставленных задач, личная заинтересованность в преодолении возникающих затруднений.

Школьники учатся конструировать ту или иную модель собственного поведения, программировать его последствия. Модели поведения приобретают регулирующие значение, служат ориентиром для будущих поведенческих актов взрослого человека. Один из элементов учебной ситуации – игровая форма: в игровой форме ребенок легче усваивает обществуведческие понятия. Исходный материал для воссоздания учебных ролевых ситуаций – конкретные поведенческие ситуации.

Предлагаю ситуации, из которых школьники ищут единственно правильные выходы. Комментирую предложенные учащимися варианты поведения в конкретной ситуации и организую дискуссию, в ходе которой выявляется (уточняется) мнение ученического коллектива. Сюжет обычно воссоздаем в форме эвристической беседы: проблема – поиск её решения – найденный выход – новое осложнение. Сюжетом управляю я, однако (и это очень важно!) инициативу могут «перехватить» ученики. Формируя учебные ситуации, иногда (причем довольно часто) обнаруживаю, что суждения учащихся противоречивы, ошибочны. В этом случае возникает необходимость расширить и скорректировать их знания и суждения.

Ролевая игра позволяет:

- ♦ поставить себя на место другого человека, понять его мысли, чувства, поступки;
- ♦ стать участником соответствующих событий;
- ♦ эмоционально проиграть ту или иную ситуацию;
- ♦ в процессе подготовки игры углубить свои знания и отработать умения.

Необходимое условие активизации познавательной деятельности школьников – учет их возрастных возможностей. Ученикам V – VI классов свойствен преимущественно конкретный характер мышления; их привлекает личность человека, то, как

произошло то или иное событие. VII – VIII-классников привлекают не только внешние стороны факта, но и внутреннее, то, почему это произошло. Возрастает интерес к духовному миру человека, к его проблемам; подростки начинают активно учиться рассуждать и обобщать.

Старшеклассники проявляют большой интерес к общественно значимой деятельности, к проблемам взаимоотношений «человек – человек», «человек – общество», появляется стремление к осознанию своего «Я». Ролевая игра помогает ученику выработать свое отношение к фактам, событиям, дать им объективную оценку.

Подготовка к игре

1. В выборе сюжета участвуют и учитель, и ученики. Уверена, что участие в выборе более основательно заинтересует учащихся и активизирует их деятельность.

2. Предлагаю школьникам список рекомендованной литературы, перечень ролей и концептивно намечаю сюжет игры. Учащиеся поодиночке или группами консультируются по мере надобности с учителем.

3. С большим интересом участвуют в ролевых играх ученики V – VII классов, но не игнорируют их и старшеклассники.

Провожу сюжетно-ролевые, деловые игры, заочные экскурсии, театрализованные уроки, предоставляющие возможность для проявления творческих способностей как учеников, так и учителя.

Однако из-за перегруженности учебной программы не могу часто проводить ролевые игры, поэтому почти на каждом уроке истории или обществознания предлагаю школьникам фрагментарно разыграть те или иные ролевые ситуации, так как убеждена, что использование ролевых сюжетных игр в учебной практике способствует развитию у воспитанников интуиции, фантазии и импровизации, умения быстро и адекватно реагировать на изменяющиеся обстоятельства.

В урочное время нередко предлагаю соответствующие игровые ситуации или фрагменты, а вот факультативы и элективные курсы – благодатная почва для конструирования целостных по сюжету ролевых игр.

В течение одного урока проектирую две – три игровые ситуации. Обычно дети очень активно включаются в такую игру: охотно читают и анализируют дополнительную литературу, продумывают и разыгрывают сценки.

Погружаясь в ролевую ситуацию, каждый подросток «переживает» ту роль, которая ему достается. Каждая ситуация социализирована на определенную тему. Ученики проигрывают не только модели поведения, пытаются понять, какие из вариантов наиболее приемлемы в реальной жизни. У них формируется умение принимать самостоятельные решения; они самостоятельно выбирают модель своего поведения. Безусловно, любая игровая ситуация должна быть проанализирована и оценена. Поэтому всегда объясняю, в чем особенно выразительно проявилась личность «артиста», какие ошибки были допущены, но главная моя задача – стимулировать самостоятельную деятельность школьников по овладению новыми знаниями и умениями, и я решаю ее непременно.

Еще одно условие – поддерживать и поощрять активных ребят, даже тех, у кого не все получается.

Пример:

VI класс. Средневековый город

Представляя средневековый город, школьники заранее решают, какими ремеслами они будут «заниматься», и готовят к уроку «вывески» своих мастерских. «Товар» ведет повествование от лица «мастера», или «подмастерья», или «иноземного купца», или «бродячего актера», включая в свой рассказ исторические термины, соответствующие данной теме. Задают вопросы от имени своего «героя», «хозяина» мастерской зачитывает договор, заключенный с будущим «подмастерьем». Все остальные ученики принимают участие в обсуждении договора, решают, насколько он справедлив.

«Купцы», предлагая свой товар, рассказывают, в каких краях они побывали, где и какой товар приобрели...

Можно провести конкурс «менял». Готовясь к этому курсу, два – три ученика заранее выясняют, какие монеты были в обращении в тех городах, откуда прибыли купцы, и готовят несколько экземпляров игровой валюты разных стран. Можно на-

рисовать карту путешественника и озвучить ее. В конце урока подводятся итоги и оценивается работа шестиклассников – групповая и индивидуальная.

На уроках обществознания предлагаю ролевые ситуации по разделу «права»:

«Находка» – как поступит человек, в том числе ребенок, нашедший дорогую вещь?

Выбираю и разрабатываю сюжет, позволяющий сообщить подросткам необходимую, но не всегда полную информацию, намекая роли и варианты как правомерного, так и неправомерного поведения (например, когда находка становится кражей, случай вымогательства при возвращении потерянной вещи и пр.). Прогнозирую ход рассуждений, благодаря чему учащиеся подвоятся к самостоятельному обоснованию необходимых, правомерных действий.

Ситуации могут быть разные:

- ♦ ты нашел дорогую вещь; как поступишь;
- ♦ друзья пытаются убедить тебя солгать родителям;
- ♦ один ученик играет роль того, кто должен принять решение, второй – «совесть» первого ученика, третий – «искушение» первого.

После предложения первому ученику сделать выбор «совет» и «искушение» должны постараться убедить его в предпочтительности принятия того или иного решения.

Эти и подобные им ролевые игры помогают мне расширить возможности для получения учениками дополнительных знаний, выявляю не освещенные на уроках вопросы, способствующие развитию творческих способностей школьников, приобретению ими навыков участия в дискуссиях, сотрудничества в достижении целей; формирую толерантное отношение школьников к противоположным мнениям.

Важные, на мой взгляд, условия ролевой игры:

- ♦ доброжелательность группы,
- ♦ спонтанность поведения,
- ♦ импровизации и творчество каждого ученика.

«Проживая» ситуации, ученик может по-новому осознать проблемы, способы реагирования, отношение к событиям, ценно-

стям, конкретным людям; перед ним открываются новые возможности для построения отношений и самореализации, чего и следует добиваться учителю.

Безручко Н. В.

учитель английского языка

МОУ СОШ № 13 Приморско-Ахтарского района

Игровые приемы работы на внеклассных занятиях английским языком

В течение многих лет я провожу уроки и внеклассные занятия по собственным сценариям, например, одну из последних игр назвала «Мой звёздный час». Использование в ней современных средств обучения значительно облегчает роль учителя и максимально повышает интерес ребят.

По моему мнению, каждый творчески работающий учитель может предложить подобную игру школьникам любого класса. Учащиеся IV – V классов также могут участвовать в игре, но лишь тогда, когда у них уже накопился определенный словарный запас, они хорошо понимают речь учителя, более раскованы в общении друг с другом, овладели многими практическими навыками и умениями.

Игра может быть организована на материале любой изученной темы, желательно на заключительном этапе изучения определенного программного цикла. Это своеобразный текстовый контроль аудирования, проверки усвоения изученного лексического и грамматического материала, навыков говорения.

Игру можно проводить и на уроке, и во внеурочное время как внеклассное мероприятие.

Участие в игре повышает интерес детей к английскому языку, у них появляется стремление улучшить свои знания по предмету, преодолевается психологический барьер – страх. Все учащиеся, даже самые слабые, принимают участие в игре, хотя

бы в одном из ее этапов, а для учителя большая удача, если в классе нет ни одного безучастного, пассивного ученика.

Итак, ход игры!.. Для её проведения нужно подготовить 10 кубиков, на каждой стороне которых написаны буквы английского алфавита; при этом желательно, чтобы часто встречающиеся в словах гласные **A, E, I, O, U** были написаны на каждой из сторон; не менее сорока звездочек, вырезанных из картона (чтобы легче было фиксировать очки при правильных ответах); шестьдесят указателей (дети поднимают их при ответах (*указатель – это небольшой круг, вырезанный из картона, с приклеенной к нему снизу вертикально полоской тоже картона, на круге написаны цифры от 1 до 5, каждая цифра повторяется 12 раз*). На доске написано длинное английское слово (с большим количеством букв), например: *illumination, misunderstanding*, а на интерактивной доске заранее размещаются два теста (в виде таблиц) для первого и третьего туров игры. В моём распоряжении 10 тематических тестов (по пять к каждому туру) для контроля навыков аудирования; коробка с призом для зрителей; пять коробок с призами для победителей.

В игре принимают участие шесть учащихся, каждый из которых выбирает себе помощника.

На интерактивной доске заранее написан текст по теме «At School»:

Lessons	English	Russian	Maths	Music	Physical Training
No.	1	2	3	4	5

В начале игры ведущие (ученики – участники) и их помощники коротко рассказывают о себе.

Первый тур

Читаю тексты, делая небольшие паузы после каждого, чтобы ребята могли взять с парты указатель с нужной им цифрой. (Здесь я отработываю Present Simple Tense.)

Текст №1. We read. We write. We do exercises. We write dictations. We do not speak English.