

На сегодняшнем этапе образования мы все находимся в ситуации, которую в своё время описал Карл Маркс, когда **«низы» не хотят жить по-старому**, а **«верхи» не могут управлять по-старому**.

Ученики не хотят воспринимать неинтересную для них информацию



Учителя не могут заставить их выучить её, применять на практике выученное, создавать собственный творческий продукт на основе этих знаний



**Нормальное развитие
интеллекта,
познавательной
активности, волевых
качеств**

**Нежелание
думать,
рассуждать,
размышлять**

Снижение познавательной активности

Нежелание учиться

Проблемы с успеваемостью



Где же выход?

А выход из такой ситуации, как говорил Карл Маркс, - **революция**.
Революция в сознании учителя, потому что учитель – самый маленький, очень простой, но именно тот винтик, без которого образование как система прекратит существование.

Вот и получается, что от системы работы каждого учителя в отдельности зависит система образования в целом.



Мастер-класс: **«Игровая технология как эффективное средство социализации личности»**

**Заслуженный учитель РФ, учитель
истории и обществознания МОУ
Гимназии № 13 ТЗР Волгограда **Сорокина
Елена Николаевна****



Цель мастер-класса:

Показать эффективность игровой технологии как одной из форм социализации личности



Исследованию этой технологии посвящены работы ведущих отечественных педагогов: В.П. Беспалько, Е.В. Бондаревской, М.П. Горчаковой – Сибирской, М.В. Кларина, М.М. Левиной, В.М. Монахова, О.П. Околелова, С.Я. Савельева, В.В. Серикова, И.Б. Сенновского, Н.Ф. Талызиной, П.И. Третьякова и другие.

Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практики не нова. Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, значения для развития обучаемого в отечественной педагогике занимались Л. С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др.

Чем же вызвано возрастание интереса к игре в настоящее время?

С одной стороны, оно вызвано развитием педагогической теории и практики, распространением проблемного обучения

С другой стороны, обусловлено социальными и экономическими потребностями формирования разносторонне активной личности.

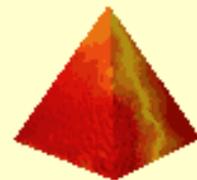
Игра - это

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

В.А.Сухомлинский

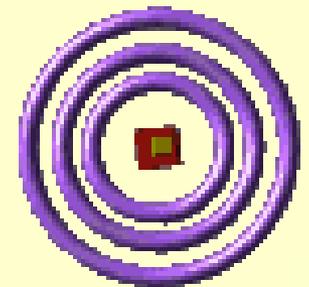


- **Игровая форма занятий** создаётся на уроках при помощи игровых приёмов и ситуаций, которые выступают как средство **побуждения, стимулирования** учащихся к учебной деятельности. Реализация игровых приёмов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям: **дидактическая цель** ставится перед учащимися в форме игровой задачи; **учебная деятельность** подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве её средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

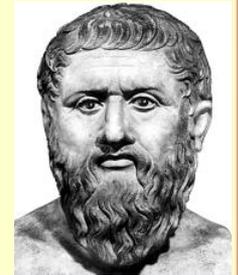


Особенности игровых технологий

- Игра представляет проигрывание отношений, существующих в человеческой жизни. Именно игровая ситуация с её двуплановым поведением, с возможностью условного вхождения в роли, недоступные для человека в реальной действительности, позволяет ему быть на голову выше своего обычного поведения, даёт возможность говорить с собой на разных языках, по-разному интерпретируя своё собственное «я».



Игру как **метод обучения и воспитания**, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности.



- **Телесные упражнения, выполняемые даже против воли, нисколько не вредят телу, в душе же никакая насильственная наука не остается прочно. Поэтому не насильственно преподавай детям науки, а посредством игры; тогда ты лучше увидишь, кто к чему склонен»** **Платон**

Виды уроков с использованием игровых технологий:

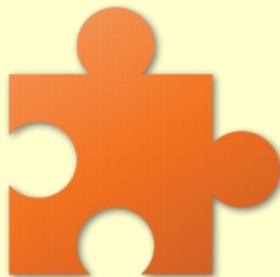
- 1) **ролевые игры** на уроке;
- 2) игровая организация учебного процесса с использованием **игровых заданий** (урок - соревнование, урок - конкурс, урок - путешествие, урок - КВН);
- 3) **игровая организация учебного** процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке;
- 4) **использование игры на определённом этапе урока** (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного);
- 5) различные виды **внеклассной работы**



Структура мастер-класса



Игровая
деятельность
в качестве
**самостоятельных
технологий**



Игровая
деятельность
в качестве
**элемента,
фрагмента**



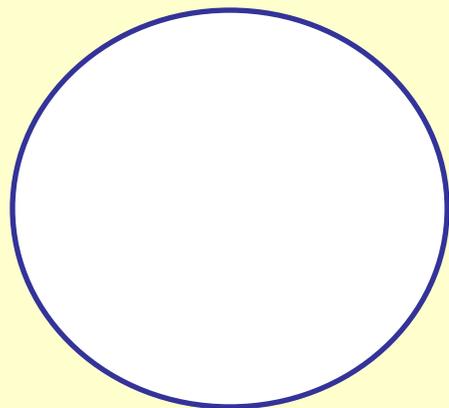
Игровая
деятельность
в качестве
**технологии
внеклассной
работы**



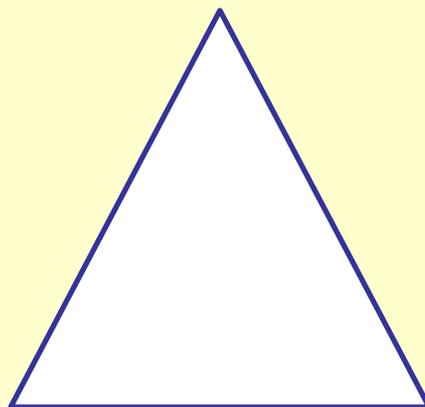
Игра как самостоятельная технология...



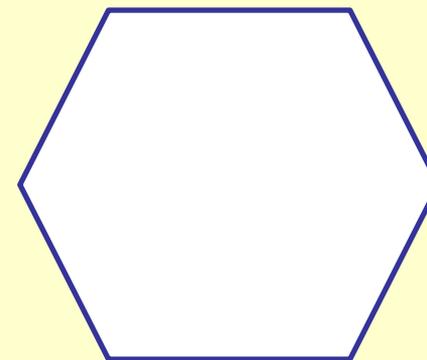
**С какой геометрической
фигурой у вас ассоциируется
понятие «дискуссия»?**



Равенство



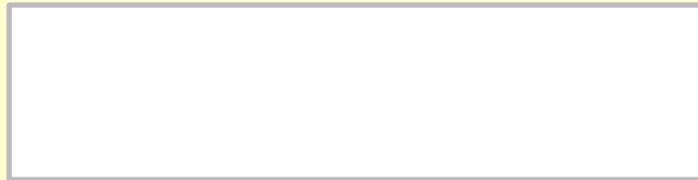
Острые углы



Разные позиции

Занятие разработал Иоффе А.Н.

С каким цветом у вас ассоциируется дискуссия?



Занятие разработал Иоффе А.Н.

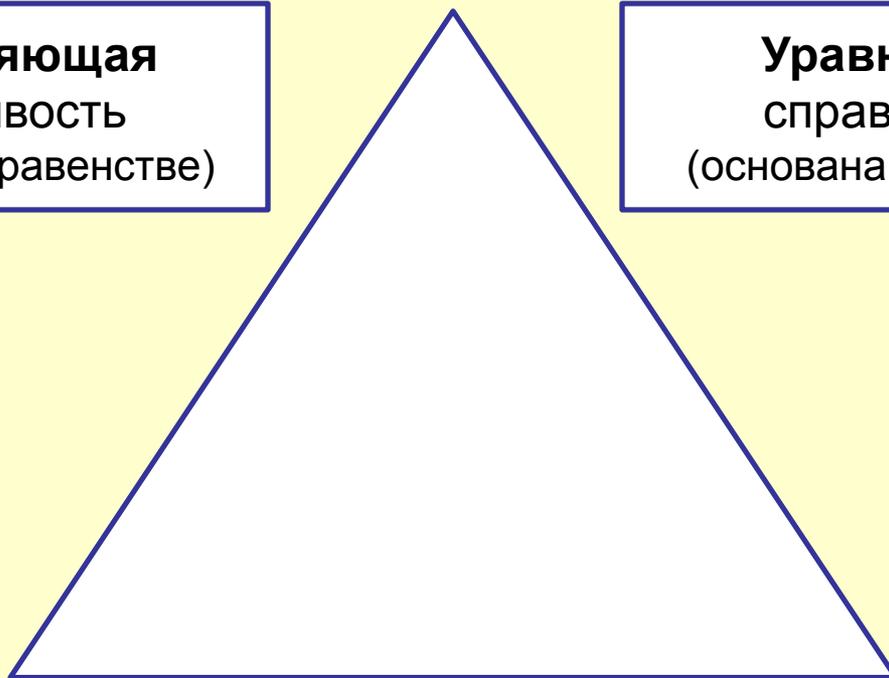
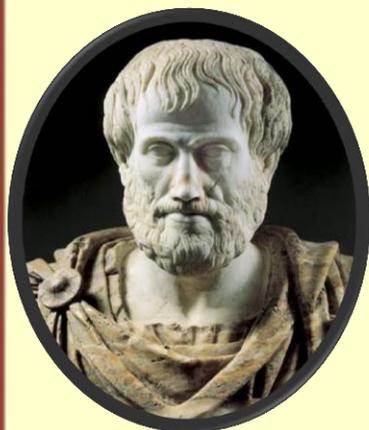
Тема: «Справедливость в современном мире»



Занятие разработал Иоффе А.Н.

**Распределяющая
справедливость**
(основана на неравенстве)

**Уравнивающая
справедливость**
(основана на равенстве)



**Справедливость
вклада**

**Процессуальная
справедливость**
(основана на праве)

Занятие разработал Иоффе А.Н.

Тема: «Справедливость в глобальном мире»



Занятие разработал Иоффе А.Н.

Технология 5 столов

- Страны ЕЭС
- Китай
- Россия
- США
- Развивающиеся страны

Задание: Получив фразу, Вы должны, в зависимости от ее содержания, сесть за тот стол, о котором было Ваше задание

Занятие разработал Иоффе А.Н.

Задание

- Группы должны создать **Резолюцию о глобальной справедливости**, но при условии:
- 1. Будут приняты только те пункты, за которые все голосовали бы **единогласно**
- 2. Остальные группы могут задавать **уточняющие вопросы**, не вступая в дискуссию

Жил-был человек. Он мечтал построить красивый дом. Кто-то из соседей попросил его помочь, так как в пожаре сгорело его жилище, но тот был так увлечен своей мечтой, что не обратил внимание на просьбу соседа. Когда дом наконец был построен, человек увидел, что Земля уже исчезла



Подведем итоги...

- **Необходимо уметь идти на компромисс**
- **Нельзя строить дом, когда мир в огне**
- **Нельзя строить отношения на ненависти**



Занятие разработал Иоффе А.Н.

Игра как фрагмент, элемент урока...



Еще есть игровой прием из сингапурских развивающих структур: «4 box Synectics Review».

Этот прием

- помогает рассмотреть тему с разных сторон, не имеющих отношение к изучаемой теме по предмету,
- предоставляет возможность выйти за рамки предмета путем составления аналогий,
- развивает метапредметное мышление.



Нетрадиционный вопрос...

- Общество - это...
- Страна - это...
- Власть - это...
- Народ - это...
- Суверенитет - это...
- Война - это...
- Человечество - это...
- Политика - это...
- Гражданская война - это...



Нетрадиционный вопрос...

- Общество - какое?
- Страна – какая?
- Власть - какая?
- Народ - какой?
- Суверенитет- какой?
- Война - какая?
- Человечество - какое?
- Гражданская война - какая?



Нетрадиционный вопрос...

- Общество - что делает?
- Страна – что делает?
- Власть – что делает?
- Народ - что делает?
- Суверенитет- что делает?
- Война - что делает?
- Человечество - что делает?
- Гражданская война - чтоделает?



Какие цветовые ассоциации у Вас вызывают слова:

- Государство _____
- Общество _____
- Страна _____
- Власть _____
- Народ _____
- Суверенитет _____
- Война _____
- Человечество _____
- Политика _____
- Гражданская война _____



Странные вопросы...

- Государство - какого рода?
- Власть - какого рода?
- Общество - какого рода?
- Политика - какого рода?

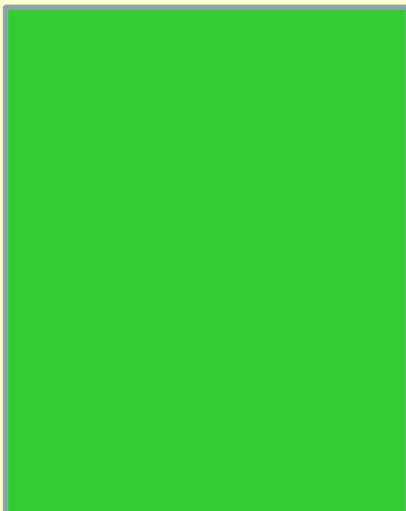
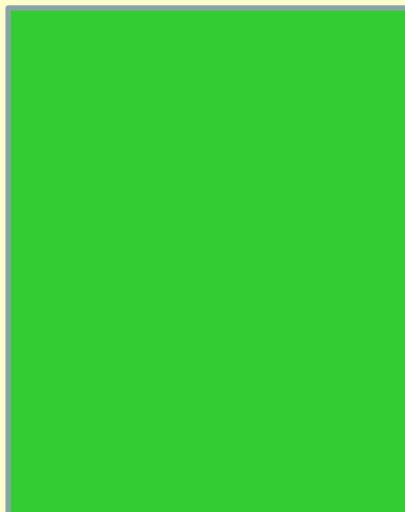
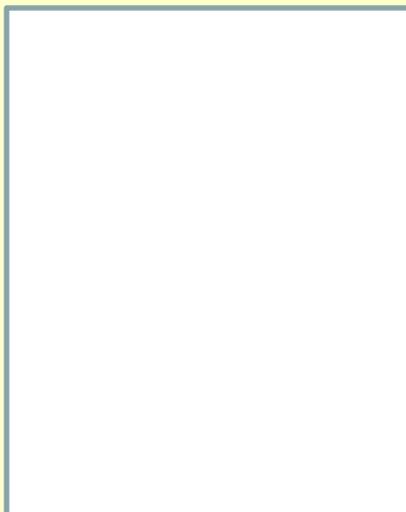


Сингапурская обучающая система «**CORNERS**»

- В кабинете на 4 углах развешаны таблички – утверждения:
- **«Я пойду на выборы»,**
- **«Я не пойду, потому что результаты все равно подтасуют и от меня ничего не зависит»,**
- **«Я не пойду, я не умею голосовать»,**
- **«Я не пойду, потому что не за кого голосовать».**

Игровые приемы при формировании ПОНЯТИЯ





Задание:

1 группа: из двух листов белого цвета выберите один, свой выбор объясните

2 группа: из двух листов белого и зеленого цвета выберите один, свой выбор объясните

1 группа: из двух листов зеленого цвета выберите один, свой выбор объясните

Игра «Правовая репка»



Игровые приемы как средство формирования оценочных суждений



Урок отечественной истории.

- Разбираем с учениками события **1 марта 1881 года**, т.е. убийство царя Александра II.
- Поднимаем вопрос, который действительно обсуждался в российском обществе: **ЧТО делать с террористами-убийцами?**

Первая группа: *Найдите убедительные аргументы для обоснования смертного приговора заговорщикам.*

Вторая группа: *Обоснуйте свои доводы в защиту террористов. “Казнить нельзя!”*

Третья группа: *Представьте себя в роли царского правительства. Сформулируйте, какие необходимо принять меры для нормализации обстановки в России того времени.*

Четвёртая группа: *Представьте, как могли повести себя члены царской фамилии. Как бы вы реагировали на их месте.*

Пятая группа: *Вы – пессимисты. Докажите, что ни казнь, ни, наоборот, оправдание убийц царя, ничего фактически не изменят.*

Прием шести стульев

Игровая технология для организации внеклассной работы

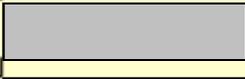


Задумаемся...

- **Задание:** Перед вами цветовая гамма. С каким цветом у Вас ассоциируется:
- **«Культура»**
- **Свой выбор объясните**



Цветовая гамма:

	Красная
	Зеленая
	Желтая
	Синяя
	Черная
	Серая
	Коричневая
	Оранжевая
	Малиновая



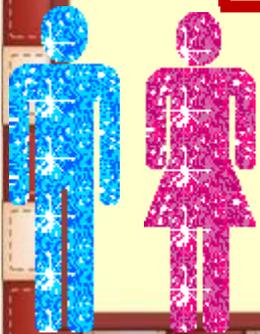
Слагаемые личности, которую формирует культура

система **ценностей** (среди них – идеал личности);

социальные роли, играемые личностью в различных ситуациях;

комплекс **представлений о себе**, созданный из мнений других.

Сумма этих элементов – есть
социальная личность индивида.



Типы культуры

Первый тип –

традиционная культура

(ТК) – характеризуется ориентацией людей на прошлое, приверженностью традициям, интересом к истории. Человек рассматривается как существо, зависимое от ближайшего социального окружения. Большое значение придается семейным связям, традиционности родственных ролевых отношений, религиозным ориентациям. В такой культуре не допускается внутренняя свобода человека.

Второй тип –

современная культура

(СК) – характеризуется ориентацией людей на настоящее, на современные им события. Ценности этой культуры сосредоточены на человеке, его правах, призвании; развитии его способностей, самореализации и самоактуализации. Отношения между людьми обычно формализованы, четко определены их статусом и ролью в социальной системе.

Третий тип –

динамически развивающаяся культура

(ДРК) – характеризуется ориентацией людей на будущее, на достижение быстрых значительных результатов. Люди строят краткосрочные планы и стараются реализовать их как можно более энергично. Для людей данной культуры «время – это деньги». Культивируется индивидуальность, независимость, автономность от социального окружения.

Задумаемся...

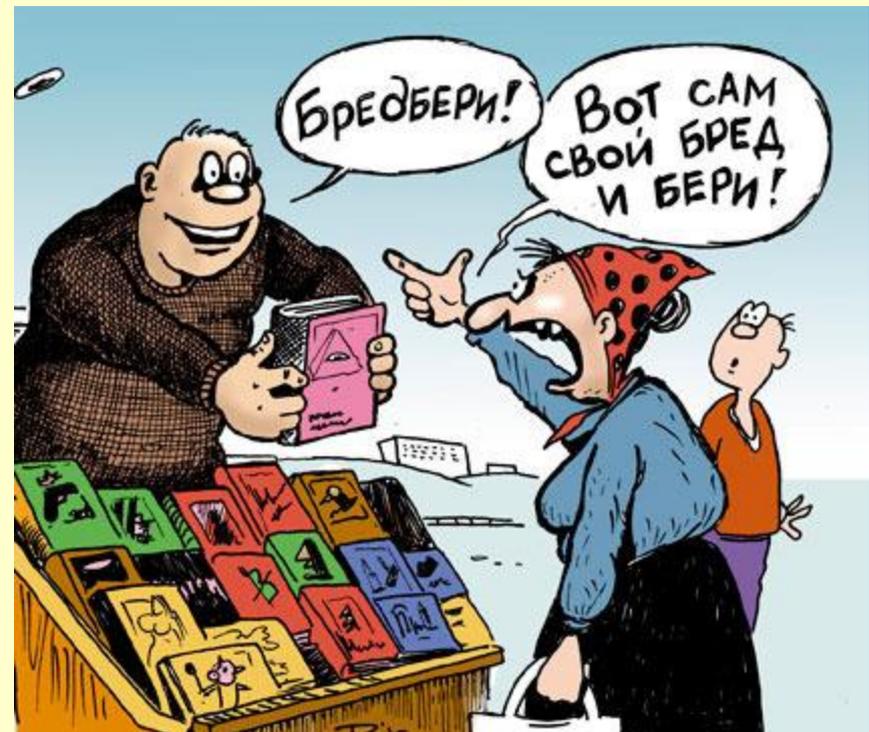


- **Культура** – есть та жизненная среда, в которой **только и возможна реализация личности?**

Можно ли прожить без А.С.Пушкина!?



Актуальна ли данная проблема?



Три позиции...

Позиция первая: Без



А.С. Пушкина прожить НЕЛЬЗЯ!

Позиция вторая: Без А.С.



Пушкина прожить МОЖНО!

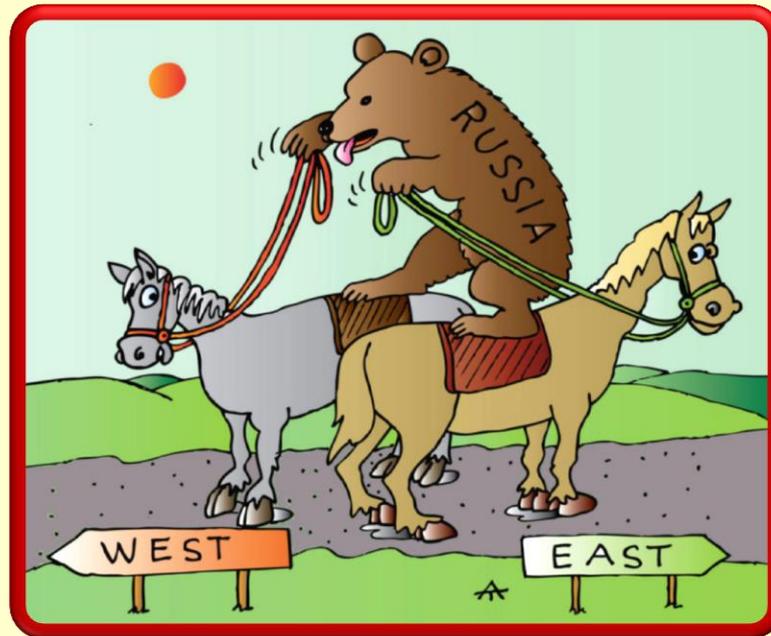
Позиция третья: Мне эта
проблема неинтересна!



Обсуждение подходов

- Аргументы **«За»** данного подхода
- Аргументы **«Против»** данного подхода
- Каковы **ценности** тех, кто поддерживает данный подход
- К каким **издержкам** мы готовы или не готовы?
- **Последствия**: если мы примем за основу такой подход, как это повлияет на нас?

Как следует изменить систему приобщения современной молодежи к культуре?!



- В процессе игры учащиеся незаметно для себя выполняют задания и делают это с увлечением, а не по обязанности. Игра ставит ученика в условия поиска, пробуждает интерес к победе, а отсюда и к предмету. В играх, особенно коллективных, формируются и нравственные качества личности: ребята учатся считаться с интересами других, развивается чувство ответственности, воспитывается дисциплина.
- **« УЧИТЬ ИГРАЯ »** - заповедь современной школы.
- Использование элементов занимательности на уроках прочно вошли в жизнь школы, дают возможность не только повышать интерес учащихся к изучаемому предмету, но и развивать их творческую самостоятельность, способствует выработке позитивного отношения к природе.



Сидит старик у обочины и смотрит на дорогу. Видит: идет человек и ведет за собой ребенка.

-Что ты тут делаешь, старик? - спросил человек.

-Жду тебя!- ответил старик

- Тебе ведь доверили этого ребенка на воспитание?

- Верно!- удивился человек.

- Если захочешь посадить человеку дерево, посади плодородное дерево.

- Если захочешь подарить человеку лошадь, дари лучшего скакуна.

- Если отважился воспитать человеку ребенка, верни его крылатым.

- Как я это сделаю, если сам не умею летать?

-А ты попробуй! - сказал старик и закрыл глаза.

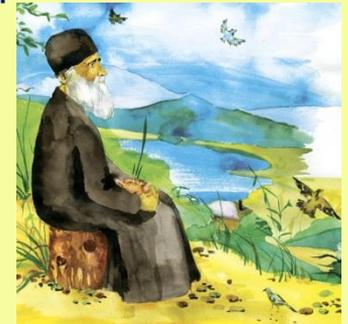
Прошли годы... Старик сидел на том же месте и смотрел в небо.

Видит: летит ребенок, а за ним - его Учитель. Они приблизились к старику, опустились на землю и поклонились.

- Я возвращаю ребенка крылатым!- и гордо посмотрел на своего питомца.

А старик посмотрел на крылья Учителя и произнес:

- А меня больше всего радуют твои крылья..."



Нам, Учителям, нужно приложить много усилий, чтобы не только воспитать крылатого ребенка, а самим **научиться летать.**



Надо продолжать поиск себя и путей сотрудничества со своими учениками. Наш девиз: **«Учу учась, воспитываю воспитываясь».**



Шесть шляп мышления

