

## **ИГРА КАК СРЕДСТВО ВКЛЮЧЕНИЯ УЧАЩИХСЯ В СОЦИАЛЬНОЕ ТВОРЧЕСТВО НА УРОКАХ ОБЩЕСТВЕННЫХ ДИСЦИПЛИН**

*О. Ф. Рожкова  
(Ярославский педагогический университет)*

Ведя поиск наиболее эффективных форм развития творческой активности, мы пришли к выводу, что мотивация участия учащихся в социальном творчестве значительно выше, если разнообразить формы их познавательной деятельности. В связи с этим нами были выделены те формы, которые обеспечивают наибольшую включенность старшеклассников в творческую деятельность в процессе изучения общественных дисциплин.

Как известно, формирование мотивации познавательной деятельности осуществляется более успешно, если обеспечить максимальное включение учащихся в процесс познавательного поиска. Именно это происходит наиболее эффективно на основе включения учащихся в имитационные игры.

Включение учащихся в творческое решение социальных проблем через различные игровые формы позволяет формировать у них чувство новизны, мотивы творческой деятельности на более высоком уровне, при этом важен инновационный характер организуемых с учащимися различных игр в учебной и внеучебной деятельности. В основе этих игр - поиск нестандартных решений социальных проблем. На уроке по теме "Социальные прогнозы будущего развития" нами проводилась игра "Взгляд", в процессе которой на основе мозгового штурма учащиеся включались в инновационное решение актуальных социальных проблем.

На первом этапе игры мы, разбив класс на группы, предлагали каждой из них разработать свои идеи в проект развития города.

На пленарном заседании (с участием всех групп) по итогам первого этапа учащиеся раскрывали эти идеи, другие группы выступали в качестве оппонента к докладчику.

На втором этапе в микрогруппах шла разработка проектов. После завершения этой деятельности проводилась так называемая "кросс-экспертиза", в период проведения которой представители групп сообщали результаты своей работы в других группах. При этом учителем определялись "группы-критики" и "группы-помощники", которые с позиций определенных им ролей давали оценку проекту.

На третьем этапе игры шла доработка проекта в соответствии с замечаниями и предложениями, высказанными в других группах.

На итоговом пленарном заседании докладывались окончательные варианты проектов и давалась им оценка как группами, так и учителем.

На уроке истории для 11 класса по теме "Варианты послесталинского развития" нами использовалась игра "Ученый совет", в процессе которой учащиеся также осуществляли поиск нестандартных решений социальных проблем.

Учитель предлагает ученикам внимательно прочитать учебный текст (в течение заданного отрезка времени). Докладчик, два оппонента готовятся заранее.

На "ученом совете" присутствуют его члены, докладчик, оппоненты. Каждый играет свою роль на уроке.

Члены "ученого совета" задают вопросы, оценивают выступления, имеют право добавить и дополнить выступления. Выигрывает самый оригинальный, наиболее интересный выступающий член "ученого совета".

Имитационные формы позволяют преодолеть отчуждение учащихся от изучаемого материала даже тогда, когда речь идет о далекой древности или явлениях, казалось бы, не связанных с современной жизнью. В этом плане эффективной зарекомендовала себя обучающая игра "Античность".

Учитель, обращаясь к учащимся, объясняет им, что такое античность и предлагает включиться в игру:

Античность - это история и культура Древней Греции и Древнего Рима. Представьте, что

вы все жители города-государства Афин.

1. Вам предлагается испробовать свои силы в таком столь прославленном виде человеческой деятельности, как ораторское искусство. Вы должны доказать, что специфическими особенностями древнегреческой цивилизации являются:

- классическое рабство;

- полис как единство политической структуры и гражданского общества.

2. Представьте, что вы граждане Афин, собравшиеся для принятия трех основных законов. Каждый может высказать свои предложения, а затем после голосования эти законы будут приняты.

3. Трудно представить античный мир без олимпийских игр. Провести их по полной программе мы не имеем возможности, ограничимся лишь общими впечатлениями, комментариями. Вам предлагается стать комментатором, пусть даже напоминающим современных спортивных обозревателей. Итак, минутный репортаж с древних олимпийских игр готовит и демонстрирует группа учащихся.

Главное - не спортивные подробности, а эффективность комментария, оригинальность его автора.

4. Коснемся и античного искусства. Наиболее полно его отражает театр, соединивший литературу, музыку, изобразительное искусство, танец. Разбейтесь на небольшие творческие группы и пусть каждый коллектив инсценирует любой древний эпос или же одну из басен Эзопа, известных многим в переложении И.А. Крылова.

Одной из важных задач, которая стоит перед нами, является включение учащихся в программирование своего творческого роста в области изучения общественных дисциплин.

Для этого нами была разработана специальная игра "Машина времени". Суть ее заключается в том, что учащиеся должны увидеть себя и своих предков в прошлом, и представить себе: если бы они что-то изменили в прошлом, что могло измениться в настоящем.

На втором этапе игры учащимся предлагается увидеть себя в будущем и свое участие в политической жизни страны. При этом им предлагается не только рассказать, но и показать в игровой форме как, они представляют свое будущее.

На третьем этапе старшеклассникам предлагается составить программу своего творческого роста, которая позволила бы достичь запланированного статуса в социальной жизни в будущем.

Такая игра проводится в конце каждого учебного года и позволяет реализовывать задачи развития творческой активности, в ряде случаев разработать учащимся программу реализации своей социальной позиции.

При определении форм участия старшеклассников в социальном творчестве учитываются их психические возможности: осознанное стремление к активной жизненной позиции, потребность в самопознании, самообразовании; возросшие возможности умственного развития; стремление к обмену информацией со сверстниками в процессе общения. Учитываются также возможности эмоциональной оценки происходящего.

В целом включение учащихся в игровые формы работы позволяет существенно повысить уровень их интереса к общественным дисциплинам, сформировать у большинства мотивы социального творчества.

*Об авторе: Рожкова Ольга Федоровна, доцент кафедры отечественной истории, кандидат педагогических наук.*