

Из опыта работы
Главацких О.Н.
учитель истории и обществознания
МБОУ «ВОК» СП Школа 121

Методическая разработка «Игра – марафон по обществознанию «Полиглот» для обучающихся 9 классов»

Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования сегодня предъявляет новые требования к качеству историко-обществоведческого образования. Основное внимание направлено на развитие способности учащихся, применять полученные в школе знания и умения в жизненных ситуациях, т.е. на формирование универсальных учебных действий школьников.

Педагогическая практика показала, что многие учащиеся недостаточно умеют работать с информацией, переводить её в знаковые формы, не всегда могут выделить, понять и принять позицию другого человека, установить причинно - следственные связи событий, процессов, явлений. Ученики часто испытывают трудности при организации и планировании самостоятельной деятельности, не обладают достаточным уровнем сформированности аналитических умений. Данная ситуация ведет к снижению качества знаний по предметам, недостаточно высокими результатами обучающихся на государственной итоговой аттестации по истории и обществознанию.

Причину сложившейся ситуации вижу в использовании на уроках заданий, содержание которых направлены на воспроизведение информации, что не позволяет обеспечить качественное формирование предметных и метапредметных результатов.

Таким образом, возникает **противоречие** между:

-высокими государственными требованиями к качеству историко-обществоведческого образования и реальной ситуацией, сложившейся в процессе преподавания предметов.

Выделенное противоречие позволило сформулировать **проблему**: как научить школьника работать с информацией, самостоятельно получать новые знания, использовать и применять их в реальных социально-ориентированных ситуациях, успешно готовиться к государственной итоговой аттестации по истории и обществознанию?

Это определяет актуальность методической разработки «Игра-марафон «Полиглот» по обществознанию для учащихся 9 классов». Считаю, что разработка цикла интеллектуальных игр по обществознанию позволит повысить познавательный интерес к предмету, решит проблему формирования универсальных учебных действий школьников и позволит повысить качество подготовки обучающихся на ГИА.

Выбор игровой технологии обусловлен необходимостью развитию у обучающихся навыка самостоятельно находить решение проблемы на основе учебных заданий в психологически комфортной ситуации, где для каждого участника создаётся ситуация успеха. Применение данной технологии подразумевает коллективную работу. Благодаря работе в команде, взаимобмену знаниями у обучающихся формируются коммуникативные УУД, ликвидируются пробелы в усвоении изучаемого материала. Игровая технология способствует формированию личностных качеств обучающихся, стимулирует их успех и подчёркивает личные достижения.

При создании методической разработки было изучено определение понятия «интеллектуальная игра». Б.Р. Мандель называет «интеллектуальной игрой», игру, при которой «обучающиеся индивидуально или (чаще) коллективно решают задания, требующих применения продуктивного мышления для познания предметной и социальной действительности в условиях ограниченного времени и соревнования», он отмечает, что интеллектуальные игры объединяют в себе черты игровой и учебной деятельности.

Цель методической разработки: описание опыта проведения игры – марафона по обществознанию, создание условий для формирования универсальных учебных действий школьников для успешной сдачи ГИА по обществознанию.

Задачи:

1. Изучить содержательные и технологические аспекты интеллектуальных и дидактических игр.
2. Разработать и использовать на практике интеллектуальную игру - марафон по обществознанию «Полиглот».
3. Оценить эффективность использования интеллектуальной игры - марафона «Полиглот» во внеурочной деятельности.

Прогнозируемые результаты:

1. Умение обучающихся работать в команде и формирование способности совместного решения учебных задач.
2. Нахождение рационального решения поставленных проблем и аргументация собственных точек зрения.
3. Усовершенствование аналитических навыков.
4. Положительная динамика результатов ГИА по обществознанию.
5. Положительная динамика формирования универсальных учебных действий школьников.

Практическая значимость работы состоит в возможности использования заданий игры – марафона по обществознанию «Полиглот» учителями истории и обществознания ВГО на уроках и внеурочной деятельности.

Интеллектуальная игра – марафон по обществознанию «Полиглот» проводится на муниципальном уровне среди обучающихся 8-9-х классов. Формат проведения игры-дистанционный, что позволяет расширить «географию» участников данного мероприятия. Интеллектуальная игра – марафон по обществознанию «Полиглот» состоит из 7 игр, разработанных по темам курса «Обществознание» основной школы.

График проведения игр:

Тема	Время проведения
Человек и общество	октябрь
Экономика	ноябрь
Социальная сфера	декабрь
Сфера политики и социального управления	январь
Право	февраль
Сфера духовной жизни	март
Итоговая игра	апрель

Задания направлены на решение социально - ориентированных, нестандартных ситуаций. Формулировки заданий аналогичны тестовым заданиям ГИА по

обществознанию, что способствует снижению стрессового состояния во время экзаменационных испытаний обучающихся.

Описание игры-марафона «Полиглот».

Интеллектуальная игра – марафон по обществознанию «Полиглот» была апробирована в Верещагинском муниципальном районе в 2016 – 2017 и 2017 – 2018 учебных годах. С 2018-2019гг. игра – марафон проводится дистанционно, что позволяет увеличить количество команд – участниц, к участию в игре привлекаются обучающиеся сельских школ, а дистанционный формат игры решает проблему подвоза участников из отдалённых территорий.

Игра - марафон позволяет участникам расширить свой кругозор, применить собственные знания, эрудицию и логическое мышление в нестандартной ситуации, вырабатывает умение работать в команде в условиях ограниченного времени.

Данная игра адресована учащимся 8 – 9-х классов, проявляющим интерес к обществознанию и желающим качественно подготовиться к государственной итоговой аттестации по предмету

Игра - марафон «Полиглот» состоит из 7 игр (одна игра в месяц с октября по апрель включительно).

Это командно-личное соревнование, в котором учащиеся соревнуются в решении практико-ориентированных и логических заданий.

Цель игры- марафона: подготовка к ГИА по обществознанию за курс основной школы.

Задачи:

- раскрыть интеллектуальный потенциал обучающихся,
- поддержать устойчивый интерес к предмету,
- создать единое поле для общения и взаимодействия,

Основной результат - готовность обучающихся 9 класса теоретическая, практическая, психологическая к успешной сдаче государственной итоговой аттестации, как

Методика использования игры-марафона «Полиглот».

Длительность игры -45-60 минут. Каждая игра состоит из трёх туров. Для каждого тура разработана инструкция, где указана форма проведения и время.

1 тур – индивидуальный. Включает в себя 15 заданий с сайта Федерального института педагогических измерений.

Обязательно выявляется лидер первого тура в каждой игре.

2 тур – командный. Трудность у обучающихся вызывает работа по извлечению и анализу внетекстовой информации (диаграммы, таблицы, фотоиллюстрации и др.), а также информации из текста. Поэтому во втором туре представлены подобные задания. Все задания также берутся с сайта Федерального института педагогических измерений.

3 тур – командный (решение логических задач, кроссвордов, ребусов, компетентностно – ориентированных заданий и т.д.)

Подведение итогов проводится по каждой игре. Победителем игры является команда, которая правильно ответила на большее количество вопросов. В случае равенства количества правильных ответов, команды считаются разделившими призовые места. Победитель и призеры получают дипломы, остальные команды - сертификат участника. Абсолютный победитель игры – марафона определяется по сумме призовых мест в конце учебного года и награждается дипломом.

Об эффективности использования интеллектуальной игры-марафона «Полиглот» во внеурочной деятельности свидетельствуют следующие **результаты**:

-наблюдается положительная динамика сформированности УУД школьников:

Познавательные УУД от 17 до 82% (высокий уровень);

Регулятивные УУД от 14% до 85% (высокий уровень);

Личностные УУД от 15% до 67% (высокий уровень);

Коммуникативные УУД от 15% до 86% (высокий уровень);

-наблюдается положительная динамика результатов ГИА школьников:

Результаты ОГЭ по обществознанию:

Год	Уровень	Балл	Уровень	Балл	Динамика
2017	Район	53,6	Край	53,3	+
2018	Район	52,4	Край	49	+
2019	Район	52,5	Край	50,8	+

Таким образом, опыт проведения игры-марафона «Полиглот»:

- развивает умения обучающихся применять знания в практической деятельности, действовать в социально-значимой ситуации;

-формирует УУД школьников и работает на повышение качества подготовки обучающихся к ГИА по обществознанию.

В перспективе планируем разработать игру-марафон «Полиглот» для учащихся 10-11 классов. Методическая разработка была апробирована на муниципальном уровне и получила высокую оценку коллег.