

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой: <https://stuservis.ru/glava-diploma/240631>

Тип работы: Глава диплома

Предмет: Педагогика

Глава 2. Методика разработки и применения деловых игр на уроках истории в 8 классе 2

2.1. Требования к построению деловых игр 2

2.2. Практика использования деловых игр на уроках отечественной истории в 8 классе 9

2.3. Разработка деловой игры по отечественной истории в 8 классе 18

Заключение 25

Приложения 31

Глава 2. Методика разработки и применения деловых игр на уроках истории в 8 классе

2.1. Требования к построению деловых игр

Игра как способ получения и проверки знаний и умений применять их на практике известна с древнейших времен. Игрой называется форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры. Деловую игру определяют, как форму воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, характерных для данного вида практики [1, с.127].

Используя методику проведения деловой игры, учитель тем самым способствует развитию социально-психологической компетентности, то есть способности индивида эффективно взаимодействовать с окружающими его людьми в системе межличностных отношений. В состав социально-психологической компетентности входит умение ориентироваться в социальных ситуациях, правильно определять личностные особенности и эмоциональные состояния других людей, выбирать адекватные способы обращения с ними и реализовывать эти способы в процессе взаимодействия [5, с. 375]. Таким образом, использование деловой игры при изучении истории способствует реализации важнейшего требования коммуникативной методики – представить процесс овладения языком как постижение живой иноязычной культуры, индивидуализации обучения и развитие мотивации речевой деятельности учеников. Особое значение приобретает образовательная функция деловой игры, поскольку «деловая игра позволяет задать в обучении предметный и социальный контексты будущей профессиональной деятельности и тем самым смоделировать более адекватное по сравнению с традиционным обучением условие формирования личности» [6, с. 128]. Для успешного применения данного метода необходимо тщательно подготовиться и продумать все этапы, определить тему, время проведения занятия, состав участников, цели, стоящие перед каждым участником коммуникации, подвести итог и провести анализ результатов. Одним из возможных вариантов деловой игры может быть работа в парах или в малых группах (3-4 человека). Рассмотрим основные аспекты такой работы. Парная работа – это, прежде всего, тип взаимодействия на занятии, который предоставляет возможность не только для языковой и речевой практики, но и для развития навыка командной работы и сотрудничества.

Учителю следует способствовать тому, чтобы ученики от занятия к занятию работали с разными партнерами. Важным в парной и групповой работе является хронометраж. Важно определить временной промежуток, необходимый для проведения деловой игры. Во многих случаях десяти-пятнадцати минут вполне достаточно. Необходимо помнить, что на осуществление обратной связи потребуется не менее пяти минут. Таким образом, без тщательного управления временем на проведение деловой игры может уйти слишком большая часть урока.

Основная процедура парной работы заключается в следующем:

1. Представьте условие игры и прочитайте соответствующие входные данные, чтобы проверить понимание учениками их коммуникационных ролей и стоящие перед ними задачи.

2. Предоставьте ученикам возможность выбора партнера для работы в паре.

В том случае, если количество учеников в группе нечетное, учитель может стать партнером для одного из учеников или составить группу из трех человек.

3. Если перед занятием есть подготовительная фаза, решите, следует ли собрать всех Учеников А и

Учеников В по отдельности, или следует дать возможность ученикам готовиться самостоятельно. В данном случае учитель может попросить учеников принять решение.

4. Во время самого занятия передвигайтесь по аудитории и следите за активностью обучающихся. Делайте заметки о правильном или неправильном использовании лексики и речевых структур. В процессе работы учитель может записывать примеры языковых конструкций на доске.

5. Следующим шагом может быть предложение смены ролей. При этом необходимо следить за временем, чтобы оба участника парной работы получили равные шансы на реализацию коммуникативной задачи.

6. После проведения работы, как правило, ученики отчитываются. Форма отчета будет зависеть от характера деятельности. Вы можете обобщить результаты по проблеме или вопросу для группы в целом (или попросить учеников сделать это). Если ученики были настроены на решение проблемы, выясните, какое решение было предпочтительным и почему. Это может привести к более продолжительной дискуссии, поэтому немаловажным остается вопрос соблюдения временных рамок.

7. Можно каждый раз предлагать продемонстрировать деловую игру перед другими членами группы разным парам обучающихся. Необходимо также стимулировать слушающих к конструктивной критике этих выступлений. 8. В качестве первого этапа опроса поинтересуйтесь у учеников, какие аспекты работы вызвали у них наибольшие затруднения.

9. Затем учителю важно предоставить ученикам обратную связь о работе пар в целом. Следует соблюдать баланс между обратной связью по языковому и коммуникативному аспектам деятельности.

10. Обобщите основные речевые структуры, на которые ученикам желательно обратить большее внимание и запомнить. Предложите им записать их.

11. Попросите учеников оценить полезность проведенной работы в паре. В ходе проведения деловой игры ученики могут быть разбиты не только на пары, но и работать втроём или вчетвером, а один или двое учеников могут исполнять роль наблюдателей.

На уроках истории игра выступает как модель реальных исторических событий и ситуаций, исход которых известен, или используется как модель вероятностных исторических событий.

Учебным деловым играм присущи общие характеристики, среди которых следует отметить следующие: всё, что относится к игре, находится в её игровом пространстве, служа средством передачи социального опыта и побуждая учащихся к активной творческой деятельности; учитель и учащиеся являются участниками игры, их права определены правилами игры, регулирующими их отношения; структура игры, её смысловое содержание и правила предполагают создание эвристической среды, постоянно стимулирующей творческую активность школьников [7, с. 18–20].

Деловая игра имеет определенную структуру. Условно ее можно разделить на несколько частей [16].

1) Подготовительная часть. Сначала определяется тема, цель, разрабатывается сценарий. Для участников разрабатываются методические инструкции. Они знакомятся с регламентом и правилами проведения игры, проходят инструктаж.

До начала игры учитель объявляет учебной группе о ее проведении, разъясняет условия, место, время и порядок ее проведения. Выявляется проблемная ситуация. Распределяются роли и формируются творческие коллективы. При необходимости инструктируется каждый участник. Обязательно разрабатывается система оценивания действий игроков.

При подготовке к деловой игре по правовой дисциплине педагог дает ученикам перечень нормативных правовых актов, с которыми им надо познакомиться. Каждый обучающийся получает задание, которое необходимо выполнить до начала игры.

Перед началом игры педагог проводит консультацию, проверяет готовность обучающихся к игре. При необходимости оказывает ученикам помощь.

2) Основная часть. Проведение деловой игры по сценарию: инсценировка ситуаций, разработка планов и документов, принятие и оформление решений. Неверные действия участников обсуждаются и корректируются.

Участники предлагают способы выхода из проблемной ситуации.

3) Заключительная часть.

Подводятся итоги работы.

Анализируются действия участников. Выявляются ошибки моделирования ситуации. Наиболее активные участники поощряются. По мере необходимости сценарий игры корректируется.

На этом этапе игры педагог оценивает работу участников. Ученики анализируют свои действия. Группы сравнивают свою стратегию и стратегию конкурентов. Оптимальный вариант детально разбирается. Все идеи учеников и их решение в ходе игры оцениваются практиками. Без такой оценки у игры нет

логического завершения.

Проводится общая дискуссия по итогам игры. Ученики высказывают мнение. Если этой возможности у учеников нет, они не всегда удовлетворены итогами игры.

Рефлексия позволяет участникам осмыслить ход игры, собственный вклад в принятие решений, выявить поучительные моменты, незапланированные результаты. Руководитель дает интерпретацию полученных профессиональных и игровых фактов, анализирует ход игры и ее результаты.

Готовясь к проведению игры, педагог должен учитывать обстоятельства, влияющие на качество ее организации и проведения [16].

Организатор должен ориентироваться на конкретный результат, что позволяет правильно выстроить структуру и методику проведения занятия. В сценарии отражаются цели, предполагаемые знания, умения и навыки, которыми должен овладеть студент.

При постановке целей деловой игры необходимо различать учебные цели (их формулирует учитель) и игровые цели её участников, исходящие из игровых ролей.

К учебным целям мы относим цели, отражённые во ФГОС общего образования, предмет «История» (базовый уровень), предполагающие владение учащимися навыками проектной деятельности и исторической реконструкции с привлечением различных источников, а также сформированность умений вести диалог, обосновывать свою точку зрения в дискуссии по исторической тематике.

Базовым элементом деловой игры на уроках истории является её сценарий, который должен включать этапы её проведения, инструкции каждому игроку и экспертам, полный комплект ролей, время игры, место игры, рекомендуется вводный материал или лекцию, порядок использования технических средств и т. п. Помимо этого, в сценарии деловой игры должен быть представлен игровой конфликт, как «столкновения разноплановых явлений..., противоречивости критериев принятия решений» [4, с. 46].

Следующий этап организации игры, который следует выделить особо, – это разработка правил игры и её сценария.

Мы полагаем, что они могут включать такие параметры, как общее описание игрового пространства и атрибутов игры; список участников команд, игровое время; главную сюжетную линию, а также правила поведения игроков и ведущего игры. Анализ историко-методической литературы показывает, что старшие подростки принимают активное участие в подготовке и проведении деловых игр.

Причины их участия различны. Л. П. Борзова, исследовавшая мотивы участия школьников в играх на уроках истории, отмечает, что некоторые подростки участвуют в играх, чтобы реализовать свои потенциальные возможности и способности, не находящие выхода в других видах учебной деятельности; другие – чтобы получить высокую оценку, третьи – чтобы показать себя перед коллективом, четвёртые решают свои коммуникативные проблемы и т. п. [1, с. 53].

Библиографический список

1. Вяземский, Е. Е., Стрелова, О. Ю. Методика преподавания истории в школе / Е.Е. Вяземский, О.Ю. Стрелова. - М., 2019. - 120 с.
2. Вяземский, Е. Е., Стрелова, О. Ю. Методические рекомендации учителю истории. Основы профессионального мастерства / Е. Е. Вяземский, О. Ю. Стрелова. - М., 2011. - 165 с.
3. Гаврилов, Г. А. Вопросы наглядного изучения истории культуры в школе / Г. А. Гаврилов // Преподавание истории в школе. - 2018. - № 1. - С. 19 - 23.
4. Гора, П. В. Методические приемы и средства наглядного обучения истории в средней школе / П. В. Гора. - М.: Просвещение, 1971. - 239 с.
5. Данилов А. А. Рабочая программа и тематическое планирование курса «История России. 6-9 классы: учеб. пособие для общеобразоват. Организаций / А. А. Данилов, О. Н. Журавлева, И. Е. Барыкина. - М.: Просвещение, 2016. - 77 с.
6. Данилюк, Т. В., Филимонова М. Н. Педагогические приемы для формирования универсальных учебных действий / Т. В. Данилюк, М. Н. Филимонова [Электронный ресурс] // Режим доступа: <http://xn--i1abbnckbmc19fb.xn--p1ai/%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%8C%D0%B8/647870/>
7. Евстратова, Е. Н. Историческая живопись В. М. Васнецова / Е. Н. Евстратова // Преподавание истории в школе. - 2015. - № 9. - С. 2-10.
8. Журавлева О. Н. История России. Поурочные рекомендации. 7 класс: пособие для учителей общеобразоват. Организаций / О. Н. Журавлева. - М.: Просвещение, 2015. - 160 с.
9. Зверева, К. Е. Организация историко-познавательной деятельности школьников при изучении региональной истории / К. Е. Зверева [Электронный ресурс] // Режим доступа:

<https://cyberleninka.ru/article/n/organizatsiya-istoriko-poznavatelnov-deyatelnosti-shkolnikov-pri-izuchenii-regionalnoy-istorii>

10. Измайлова, Т. А., Ползикова-Рубец, К. В. Объяснение к рисункам учебника истории древнего мира для 5 и 6 классов средней школы / Т. А. Измайлова, К. В. Ползикова-Рубец. - М.: Учпедгиз, 1949. - 72 с.
11. Информационные компетентности специалиста в системе дополнительного профильного образования [http:// w.w.w.eidos.ru/2017](http://w.w.w.eidos.ru/2017)
12. Апанасенкова Е.Д. Формирование УУД на уроках истории и обществознания как основа современного образовательного процесса / Е.Д. Апанасенкова // Государственные образовательные стандарты: проблемы преемственности и внедрения. 2015. № 2. С. 525-263.
13. Галушко, Д.И. Деловые игры / Д.И. Галушко. — Киев: Урожай, 1989. — 208 с.
14. Деловая игра как метод активного обучения // <http://do.gendocs.ru/docs/index-213074.html>.http://www.akvobr.ru/delovaja_igra_v_processe_obrazovania.html.
15. Порывкина, А.А. Деловая игра как метод интерактивного обучения на уроках обществознания в образовательных учреждениях СПО / А.А. Порывкина. — Текст: непосредственный // Молодой ученый. — 2015. — № 3 (83). — С. 841-844. — URL: <https://moluch.ru/archive/83/15251/> (дата обращения: 21.11.2020).
16. Хруцкий, Е.А. Организация проведения деловых игр: учебно-методическое пособие для преподавателей средних специальных учебных заведений / Е.А. Хруцкий. — М: Высшая школа, 1991. — 320 с.
17. Яикова Н.П. Проблема формирования умений у старшеклассников на уроках истории / Н.П. Яикова // Студенческий электронный журнал Стриж. 2016. № 4. С. 93-96.
18. Атаманова Р. И., Толстой Л. Н. Деловая игра: сущность, методика конструирования и проведения: Учеб. пособие. М.: Высш. шк., 2017
19. Полат Е. С. Организация дистанционного обучения в Российской Федерации // Информатика и образование. - 2015. -№ 4,С.13-18
20. Полат Е.С. Современные педагогические и информационные методики в системе образования: учебное пособие для студ. вузов / Полат Е.С.; Бухаркина М.Ю. - 2-е изд., стер. - М: Академия, 2016. - 368 с.

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой: <https://stuservis.ru/glava-diploma/240631>