

ГОЛУБНИЧИЙ Р. В.

«РОЛЬ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

В ПРОЦЕССЕ КОНТРОЛЯ И ПРОВЕРКИ ЗНАНИЙ УЧАЩИХСЯ

ПО ОБЩЕСТВОЗНАНИЮ

(ИЗ ОПЫТА ПРЕПОДАВАНИЯ ПРАВА В ШКОЛЕ)»

*«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

Эффективные средства для контроля (проверки) знаний одаренных детей по обществознанию

Игровые технологии. Их применение позволяет объективно оценить знания и умения учащихся, а также привлечь их к контролирующей деятельности, что способствует воспитанию таких качеств личности как ответственность, уважение к мнению других.

Пути достижения эффективности контроля и проверки знаний

- - игры: отбираются и конструируются в соответствии с содержанием изучаемой темы, с целями и задачами уроков; используются в сочетании с другими формами, методами и приемами, эффективными при изучении нового материала; четко организуются; соответствуют интересам и познавательным возможностям учащихся;
- - уровень познавательной деятельности учащихся, в т.ч. одарённых детей имеет преобразующий (для игр с правилами) и творческо-поисковый характер (для ролевых и комплексных игр).

Игровой метод

В школах деловая игра представляет собой форму воссоздания будущей профессиональной деятельности, её моделирование. Игровой метод позволяет воспроизвести профессиональную обстановку (так называемую условную практику), где реализуется форма коллективной учебной деятельности. Например, по предмету «Обществознание» при изучении темы «Процессуальные отрасли права» целесообразно использовать игровой метод. Необходимо хорошо знать состав играющих, их интеллектуальное развитие, уровень общения

ИГРОВАЯ СИТУАЦИЯ

Деловая игра сочетает в себе учебный и профессиональный элементы. Знания и умения усваиваются учащимися и проверяются у них не абстрактно, а в реальном игровом процессе. Создание проблемной ситуации происходит через введение игровой ситуации: проблемная ситуация проживается участниками в ее игровом воплощении, основу деятельности составляет игровое моделирование, часть деятельности учащихся происходит в условно-игровом плане. Например, имитация ролей участников юридического процесса (предмет «Обществознание»). Отход от традиционного построения урока и введение игрового сюжета привлекают внимание учащихся всего класса. В игре учащиеся попадают в ситуацию, позволяющую им критически оценивать свои знания в действии, привести эти знания в систему. В игре, в той или иной роли, участвует каждый учащийся класса и учитель оценивает уровень его знаний индивидуально, в зависимости от степени активности участия в игре и умения применить свои знания в процессе моделирования реальной жизненной (практической) ситуации.

СХЕМА ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

- этап подготовки – разработка игры (разработка сценария, плана игры);
- этап проведения – коллективная работа над заданием;
- этап анализа и обобщения – выводы по результатам игры.
- Деловая игра включает в себя следующие структурные элементы:
- имитационный аспект (цели, предмет игры, система оценивания);
- игровой аспект (сценарий, правила, роли и функции игроков);
- техническое обеспечение игры.
- заключительное обсуждение игры (учитель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует окончательный итог занятия).

Игровое занятие «Судебное заседание».

Игровое занятие «Судебное заседание».

- **Подготовительная часть.**
- 1. объявляется, что судебное разбирательство открыто, сообщается каким судом и какое дело подлежит разбирательству.
- 2. Секретарю предлагается сообщить о явке вызванных в судебное заседание лиц.
- 3. Свидетели удаляются из зала судебного заседания.
- 4. Объявляется, кто является судьей, истцом, ответчиком, секретарем судебного заседания.
- 5. Участникам разъясняются их права в судебном заседании.
- 6. Участники процесса опрашиваются, имеются ли у них ходатайства о вызове новых свидетелей, истребовании вещественных доказательств и документов.

Судебное следствие

- 1. Слово истцу с объяснениями сути иска.
- 2. Слово ответчику для объяснения по делу
- 3. Допрос свидетелей.
- 4. Осмотр вещественных доказательств.
- 5. Оглашение документов.
- 6. Судебное следствие окончено, суд переходит к судебным прениям.
- ***Судебные прения.***
- 1. Слово истцу.
- 2. Слово ответчику
- ***Вынесение решения***
- 1. Судья удаляется для вынесения решения.
- 2. Оглашается решение и объясняется порядок его обжалования.
- 3. Объявляется, что судебное заседание окончено.

ВЫВОД

- процесс организации и проведения деловых игр является основой для эффективного контроля (проверки) знаний учащихся, их саморазвития, самообразования. Важно учесть, деловая игра обеспечивает развитие мышления учащихся, формирует умение грамотно вести диалог и дискуссию, развиваются речь, память, внимание, воображение, воля и мышление учащихся и формируются такие качества личности, как способности, склонности, интересы и потребности.
- Эти качества особенно важны для учащихся, которые в будущем собираются заниматься юридической деятельностью. Проведение деловой игры целесообразно в тех случаях, когда необходимо выработать опыт коллективного мышления, направленный на разрешение проблемной ситуации.



ПОТЕРПЕВШИЙ

АДВОКАТ

ПРОКУРОР



ПОДСУДИМЫЙ







СЕКРЕТАРЬ
СУДЕБНОГО
АСЕДАНИЯ

СУДЬЯ





ПОТЕРПЕВШИЙ

АДВОКАТ

ПРОКУР





СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!