

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра теологии и религиоведения

**Роль игровых методов в образовательном процессе
(на примере предмета «Обществознание»)**

**АВТОРЕФЕРАТ ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ
БАКАЛАВРА**

студента 4 курса 461 группы
направления 44.03.01 «Педагогическое образование»
профиль «Обществознание»
философского факультета
Минаевой Анастасии Валерьевны

Научный руководитель
доцент кафедры теоретической и
социальной философии,
кандидат философских наук
доцент

_____ Д.А. Аникин
подпись, дата

Заведующий кафедрой
теологии и религиоведения,
доктор философских наук,
доцент

_____ М.О. Орлов
подпись, дата

Саратов 2020

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность исследования

Образование постоянно претерпевает изменения. Мы можем это наблюдать, когда создаются новые стандарты, новые концепции ведения какого-либо учебного предмета, новые учебники, рабочие программы и так далее. Вследствие этого меняются и требования к самим субъектам этого обучения, которые должны после завершения образования отправиться в мир, дающий им много возможностей для дальнейшей реализации. В связи с чем возрастает потребность в людях, способных самостоятельно мыслить, осознавать мотивы своей деятельности и последствия своих поступков, быть коммуникабельными, организованными и конкурентоспособными. Одновременно с этим сам человек нуждается в том, чтобы по окончании учебного заведения – он был готов к применению теоретического материала в реальной жизни, то есть к практической деятельности. Сегодня, согласно ФГОС ООО, образованием обращается внимание на становление личностных характеристик обучающегося, среди них – проявление активности и заинтересованности в познании окружающего мира, способность усваивать теоретические знания и применять полученные знания на практике, быть социально активным, уважать закон и правопорядок, соизмерять свои поступки с нравственными ценностями, осознавать свои обязанности перед семьёй, обществом, уметь вести конструктивный диалог, достигать взаимопонимания, сотрудничать для достижения общих результатов¹. По окончании 11 класса выпускник школы должен обладать определенными компетенциями. Основываясь на новых образовательных тенденциях в Национальном проекте «Образование» в разделе входящего в его состав федерального проекта «Современная школа» ставится одной из задач внедрение в российских школах

¹ Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования № 1897 – приказ от 17 декабря 2010 года с изменениями 2014 года [Электронный ресурс] // Федеральные государственные образовательные стандарты [Электронный ресурс]: сайт. – URL: <https://fgos.ru/> (дата обращения: 24.12.2019). – Загл. с экрана.

новых методов обучения и воспитания². В связи с этим требуется поиск новых подходов к обучению, что открывает нам возможность для поиска новых методов. Также в XXI веке, в веке цифровизации и инноваций, мы дополнительно сталкиваемся с тем, что ученики испытывают влияние огромного количества информации, поэтому учебный процесс становится для них все менее интересным. Исходя из возникших на сегодняшний день целей в образовании, из требований к образовательному процессу в нашем исследовании мы обратились к забытым на время, но эффективным игровым методам обучения. Игра является одним из способов познания мира, усвоения и получения бесценного социального опыта, а также является одной из основных деятельностей человека. Применяя данные методы в обучении, ученик раскрывается как самостоятельная личность, способная к анализу своих действий и поступков и имеющая определенный опыт поведения и разрешения ситуаций. Игровые методы открывают новый потенциал взаимодействия между учеником и учителем, и в то же время игра добавляет учащимся активности на уроке, помогая преодолеть их пассивное присутствие. Поэтому является важным рассмотреть и изучение роли образовательного аспекта игровых методов в учебной деятельности.

Степень научной разработанности проблемы

Проблема теоретического осмысления феномена игры изучается исследователями в рамках таких наук, как философия (Ю.М. Лотман³, М.М. Бахтин⁴, Х.-Г. Гадамер⁵, Р. Кайуа⁶, Е. Финк⁷, М.С. Каган⁸ и др.).

² См.: Национальный проект «Образование». Федеральный проект «Современная школа» (на 9 октября 2019 года) [Электронный ресурс] // Минпросвещения России [Электронный ресурс]: официальный сайт. – URL: <https://edu.gov.ru/national-project/> (дата обращения: 23.12.2019). – Загл. с экрана.

³ См.: Лотман, Ю.М. Структура художественного текста. – М., 1970. – 285 с.

⁴ См.: Бахтин, М.М. Эстетика словесного творчества. – М., 1979. – 424 с.

⁵ См.: Гадамер, Х.-Г. Истина и метод. – М., 1988. – 704 с.

⁶ См.: Кайуа, Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. – М., 2007. – 304 с.

⁷ См.: Финк, Е. Основные феномены человеческого бытия. – М., 2017. – 432 с.

⁸ См.: Каган, М.С. Человеческая деятельность. – М., 1974. – 328 с.

психология (Л.С. Выготский⁹, Э. Берн¹⁰, А.Н. Леонтьев¹¹, Д.Б. Эльконин¹², С.Л. Рубинштейн¹³, Г.К. Селевко¹⁴ и др.), культурология (Й. Хейзинга¹⁵, Ф. Шиллер¹⁶, К. Гросс¹⁷ и др.). В рамках педагогики тема игры рассматривается в работах отечественных педагогов А.С. Макаренко¹⁸, В.А. Сухомлинского¹⁹, К.Д. Ушинского²⁰, А.В. Запорожец²¹, О.С. Газмана²², Н.П. Аникеевой²³, С.А. Шмакова²⁴ и др.

Рассмотрением потенциала игры в качестве метода обучения и ролевых игр в частности на уроках обществознания в своих работах занимаются следующие исследователи-педагоги: И.А. Щуринова, Е.И. Белянкова²⁵, В.В. Филипп²⁶, Л.Н. Боголюбов²⁷, С.В. Лукина²⁸, И.Е. Бойкова²⁹,

⁹ См.: Выготский, Л.С. Психология развития ребенка. – М., 2004. – 512 с.

¹⁰ См.: Берн, Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. – М., 2015. – 576 с.

¹¹ См.: Леонтьев, А.Н. Избранные психологические произведения. В 2 т. Т. 1. – М., 1983. – 392 с.

¹² См.: Эльконин, Д.Б. Психология игры. – М., 1999. – 360 с.

¹³ См.: Рубинштейн, С.Л. Основы общей психологии. – СПб., 2002. – 720 с.

¹⁴ См.: Селевко, Г.К. Энциклопедия образовательных технологий. В 2 т. Т. 1. – М., 2005. – 556 с.

¹⁵ См.: Хейзинга, Й. Homo ludens. Человек играющий. – СПб., 2011. – 416 с.

¹⁶ См.: Шиллер, Ф. Собрание сочинений. В 7 т. Т. 6. Статьи по эстетике. – М., 1957. – С. 251-358.

¹⁷ См.: Гросс, К. Душевная жизнь ребенка. – СПб., 1906. – 304 с.

¹⁸ См.: Макаренко, А.С. О воспитании. – М., 1988. – 256 с.

¹⁹ См.: Сухомлинский, В.А. Творческая игра и ее роль в воспитании пионеров // Методика воспитания коллектива. – М., 1981. – 192 с.

²⁰ См.: Ушинский, К.Д. Человек как предмет воспитания. Опыт педагогической антропологии // Собрание сочинений. В 12 т. Т. 2. – М., 2014. – 628 с.

²¹ См.: Запорожец, А.В., Маркова, Т.А. Игра и ее роль в развитии ребенка дошкольного возраста. – М., 1998. – 572 с.

²² См.: Газман, О.С. Неклассическое воспитание: от авторитарной педагогики к педагогике свободы. – М., 2002. – 296 с.

²³ См.: Аникеева, Н.П. Воспитание игрой: кн. для учителя. – М., 1987. – 144 с.

²⁴ См.: Шмаков, С.А. Игры учащихся – феномен культуры. – М., 1994. – 240 с.

²⁵ См.: Щуринова, И.А., Белянкова, Е.И. Игра на уроках истории и обществознания как средство достижения личностных, метапредметных и предметных результатов обучения // Лучшая научно-исследовательская работа 2016: сборник статей III Международного научно-практического конкурса. – Пенза, 2016. – С. 96-104.

²⁶ См.: Филипп, В.В. Применение интерактивных форм проверки знаний и умений школьников на уроках обществознания // Проблемы социально-гуманитарного образования на современном этапе модернизации российской школы: материалы шестой международной научно-практической конференции. – Барнаул, 2018. – С. 90-92.

О.Б. Соболева³⁰, Е.Н. Корнеева³¹, Е.Н. Родина³², А.Ю. Созонова³³, В.А. Гушин³⁴, Л.А. Задоя³⁵, И.Н. Суслов, П.И. Фролова³⁶, А.П. Суходимцева³⁷.

Объект и предмет исследования

Объектом исследования является процесс обучения на уроках обществознания.

Предмет исследования – ролевые игры в контексте педагогической практики по предмету «Обществознание».

²⁷ См.: Боголюбов, Л.Н. Методика преподавания обществознания в школе: учеб. для студ. пед. высш. учеб. заведений. – М., 2002. – 304 с.

²⁸ См.: Лукина, С.В. Формирование правосознания учащихся на уроках обществознания в условиях федеральных государственных образовательных стандартов // Вопросы науки. – 2014. – №1. – С. 44-48.

²⁹ См.: Бойкова, И.Е. Использование игровых моментов на уроках истории и обществознания как способ активизации познавательной деятельности обучающихся [Электронный ресурс] // Мультиурок [Электронный ресурс]: проект для учителей. – URL: <https://multiurok.ru/index.php/files/ispol-zovaniie-ighrovyykh-momentov-na-urokakh-isto.html> (дата обращения: 28.02.2020). – Загл. с экрана.

³⁰ См.: Соболева, О.Б. Методика обучения обществознанию [Электронный ресурс] // Studme.org [Электронный ресурс]: учебные материалы для студентов. – URL: https://studme.org/188331/pedagogika/metodika_obucheniya_obschestvoznaniyu (дата обращения: 19.02.2020). – Загл. с экрана.

³¹ См.: Корнеева, Е.Н. Активные методы социально-психологического обучения: уч. пособие [Электронный ресурс] // ЯГПУ им. К.Д. Ушинского [Электронный ресурс]: отдел образовательных информационных технологий. – URL: <http://cito-web.yspu.org/link1/metod/met110/met110.html> (дата обращения: 26.11.2019). – Загл. с экрана.

³² См.: Родина, Е.Н. Возможности применения методов интерактивного обучения на уроках обществознания // Приоритетные направления развития науки и образования. – Пенза, 2018. – С. 46-53.

³³ См.: Созонова, А.Ю. Игра – интерактивный метод обучения [Электронный ресурс] // Концепт [Электронный ресурс]: научно-методический электронный журнал. – URL: <http://e-koncept.ru/2013/53516.htm>. (дата обращения: 08.02.2018). – Загл. с экрана.

³⁴ См.: Гушин, В.А. Игра как средство личностной социализации студентов: автореф. дис. ... канд. филос. наук. – Чебоксары, 2005. – 24 с.

³⁵ См.: Задоя, Л.А. Дидактическая игра как средство социализации старшеклассника (на примере уроков обществознания, 10-11-е классы): автореф. дис. ... канд. пед. наук. – СПб., 2007. – 27 с.

³⁶ См.: Суслов, И.Н., Фролова, П.И. Сущность и функции игры в образовательном процессе [Электронный ресурс] // КиберЛенинка [Электронный ресурс]: научная электронная библиотека. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/suschnost-i-funktsii-igrы-v-obrazovatelnom-protssesse> (дата обращения: 14.12.2019). – Загл. с экрана.

³⁷ См.: Суходимцева, А.П. Методические приемы развития метапредметных умений старшеклассников // Инновационные научные исследования: теория, методология, практика: сборник статей победителей VII Международной научно-практической конференции. – Пенза, 2017. – С. 166-170.

Цель и задачи исследования

Цель исследования – обосновать потенциал ролевой игры в образовательном процессе в средней и старшей школе и определить ее место в контексте современной педагогической практики.

Поставленная цель потребовала решения следующих **задач**:

1. Обосновать эффективность применения игровых методов в образовательном процессе в средней и старшей школе.
2. Изучить особенности и функции ролевых игр и определить их потенциал на уроках в средней и старшей школе.
3. Определить возможность применения ролевых игр в контексте преподавания предмета «Обществознание».
4. Доказать эффективность применения ролевых игр в рамках предмета «Обществознание».

Методологическая база исследования

Для решения поставленных задач были использованы следующие методы: теоретические (анализ психолого-педагогической, учебно-методической, философской, культурологической литературы по проблеме исследования, сравнение различных подходов к понятию «игра», сравнение и обобщение результатов опроса, метод классификации при систематизации указанных в работе подходов и этапов), эмпирические (наблюдение и опрос, позволяющие получить сведения о месте ролевых игр в контексте современного образования).

Научная новизна исследования

В качестве научной новизны исследования предлагается следующее утверждение – игра является одной из основных деятельности человека, что указывает на ее естественность в качестве метода познания окружающего мира, вне зависимости от возраста. В связи с этим применение игровых методов, а именно ролевых игр, рекомендуется рассматривать в качестве необходимых, неотъемлемых и эффективных методов обучения в условиях реализации предмета «Обществознание» у учеников средней и старшей школы.

Положения, выносимые на защиту

1. Опираясь на деятельностный подход, мы определили, что игра – это одна из основных деятельностей человека, позволяющая ему в естественной для него форме познавать окружающую действительность и самореализовываться при помощи создания условных ситуаций, воссоздающих общественный опыт. Основываясь на данном определении и понимая под игровыми методами организацию познавательной и практической деятельности учащегося по усвоению социального опыта в процессе игры, а также принимая во внимание возрастную психологию, – мы считаем необходимым применение игровых методов в средней и старшей школе.

2. Среди игровых методов (деловые игры, имитационные, предметные, сюжетные, игры-драматизации) ролевые игры являются универсальными для применения в обучении классов средней и старшей школы, так как они могут применяться при изучении нового материала, а также при его закреплении, могут занимать полноценный урок, а могут стать его элементом, позволяют развивать необходимые знания, умения и навыки, и результаты, требуемые ФГОС ООО и ФГОС СОО.

3. На основании анализа проведенного нами опроса, который выявил высокий уровень применения игровых методов на уроках в целом и неоднозначный результат их применения на обществознании (очный опрос выявил применение в одном лицее (67,3% от общего количества опрошенных)), и отрицательные показатели в 10 городах (70% от общего количества опрошенных)), а также основных подходов к обучению обществознанию (развивающее обучение, системно-деятельностный подход, личностно-ориентированный подход, компетентностный подход) мы пришли к выводу, что использование игровых методов в образовательном процессе зависит от учителя-предметника – видит ли он потенциал в их применении или нет. Так как педагог самостоятельно выбирает, какими методами он будет пользоваться, чтобы подавать материал и достигнуть поставленных учебных задач.

4. Проведя анализ учебников по обществознанию Л.Н. Боголюбова (5-11 классы), рабочих программ, поурочных разработок и опыта учителей, включающих игровые методы в образовательный процесс преподавания обществознания – мы смогли выделить в каждом классе средней и старшей школы темы, в которых наиболее продуктивно проведение ролевых игр. Поэтому мы считаем, что они должны стать неотъемлемым методом обучения в условиях реализации предмета «Обществознание».

Теоретическая и практическая значимость результатов исследования

Теоретическая значимость исследования состоит в обобщении взгляда на применение игровых методов и в выделении ролевой игры как важного метода в обучении средних и старших школьников на уроках обществознания. В результате исследования мы доказываем, что на основе потребности введения новых подходов к обучению и возрастных особенностей школьников – игровые методы могут быть использованы как одни из основных методов ведения уроков по обществознанию.

Практическая значимость исследования заключается в том, что были разработаны рекомендации по подготовке и проведению ролевой игры, были выделены темы в предмете «Обществознание», на которых ролевая игра может быть применима, а также была разработана ролевая игра на тему законотворческого процесса в РФ.

Апробация результатов исследования

Апробация результатов исследования осуществлялась на выступлении в следующей конференции:

1. Всероссийская научно-практическая конференция молодых ученых по гуманитарным и социальным наукам «Молодежь в изменяющемся мире: мировоззренческие векторы и стратегии социализации», 25 февраля 2020 года, Саратов, СГУ. Тема доклада «Роль игровых методов в образовательном процессе преподавания предмета “Обществознание”».

Основные научные результаты исследования были опубликованы в следующем издании:

1. Минаева, А.В. Роль игровых методов в образовательном процессе преподавания предмета «Обществознание» / А.В. Минаева // Молодежь в изменяющемся мире: мировоззренческие векторы и стратегии социализации / под ред. М.О. Орлова. – Саратов: Наука, 2020. – С. 118-123.

Структура выпускной квалификационной работы

Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, четырех параграфов, заключения, списка использованных источников и приложений.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во Введении обосновывается актуальность темы выпускной квалификационной работы, выделяются ее объект и предмет изучения, выявляются ее научная разработанность и новизна, формулируются основные цели и задачи работы, определяется методологическая база исследования, излагаются положения, выносимые на защиту.

В первой главе «Теоретическое обоснование применения игр в образовательном процессе» исследование посвящено теоретико-методологическому анализу понятия «игра», обоснованию эффективности применения игровых методов в обучении учащихся средней и старшей школы. Основной упор сделан на рассмотрение такого вида игровых методов, как ролевые игры, изучены их особенности и функции.

В первом параграфе первой главы «Игра как необходимое средство обучения в школе» анализируются основные подходы к определению понятия «игра» и ее феномена. Также приводится обоснование эффективности применения игровых методов с точки зрения педагогики и возрастных особенностей учащихся средней и старшей школы. В рамках культурологического подхода игра рассматривается как основа развития культуры, как способ бытия человека и средство постижения окружающего мира. В контексте психологического подхода игра предстает средством

адаптации человека к жизни, с ее помощью он может реализовать свои потребности, которые не могут быть удовлетворены «здесь и сейчас» и активизировать психические процессы для познания мира. Согласно деятельностному подходу игра сопоставляется с трудом и выполняет функцию, благодаря которой человек может реализовать свой творческий потенциал, проявляя себя, оценивая свои силы. Таким образом, он учится смотреть на необходимую деятельность как на то, от чего будет получать удовольствие от реализации своей творческой природы, проявляющейся через трудовую деятельность. Проведенный анализ позволяет нам выделить деятельностный подход и опираясь на него определить, что игра – это одна из основных деятельностей человека, позволяющая ему в естественной для него форме познавать окружающую действительность и самореализовываться при помощи создания условных ситуаций, воссоздающих общественный опыт. В педагогике игра рассматривается как средство воспитания и обучения. Во время игры ребенок использует свои собственные знания, а также получает новые, что позволяет свои уже полученные знания, умения и навыки еще более усовершенствовать и применять на практике. Игровые методы обучения – это организация познавательной и практической деятельности учащегося по усвоению социального опыта в процессе игры. Они позволяют в рамках игрового процесса столкнуться с моделью реальной действительности. Согласно возрастной психологии в поведении учеников средней школы наблюдается снижение способности к учебной деятельности, но в то же время обостряется интенсивное самовосприятие, самонаблюдение, познание мира собственных переживаний. В поведении старшего школьника также наблюдается необходимость самоопределения и повышается интерес к обучению, но в то же время ученик начинает избирательно относиться к образовательному процессу. В этот период он уже может анализировать, сравнивать получаемую информацию, оценивать, а также проявлять потенциал к исследованию, экспериментам, поиску решений. Задача педагога в данные периоды не подавить эти стремления, а помочь ученику в его развитии.

Решение этого мы видим в применении игровых методов, так как во время игры ученик становится активным субъектом учебного процесса, что развивает в нем исследовательское и рефлексивное мышление, а также дает возможность получить собственный опыт. Потому можно утверждать об актуальности применения игровых методов в образовательном процессе и говорить об игре как необходимом средстве обучения в средней и старшей школе.

Во втором параграфе первой главы «Особенности и функции ролевых игр» исследуются функции ролевых игр (социокультурная, коммуникативная, воспитательно-социализирующая, познавательная, психотерапевтическая, обучающая, ориентирующая, деятельная) и их особенности, приводятся этапы подготовки и проведения. С точки зрения педагогики у ролевой игры есть множество преимуществ, а именно: она позволяет одновременное включение в игру всего класса, обучает навыкам осуществления и смены социальных ролей, предоставляя возможность получить разный по своему содержанию опыт; обеспечивает межличностное общение между учениками; улучшает взаимоотношения педагога и учеников; создает атмосферу сотворчества; развивает навыки речи, организации, самоорганизации, рефлексии и оценки результатов своей деятельности; позволяет попробовать ученикам применить уже полученные знания, умения и навыки; посредством оценки результатов игры позволяет выявить пробелы в изученном материале и скорректировать их при последующем изучении. В связи с чем мы видим богатый воспитательный и обучающий потенциал ролевых игр и приходим к пониманию целесообразности и важности включения их в процесс обучения на уроках в средней и старшей школе.

Во второй главе «Применение ролевых игр в рамках предмета «Обществознание»» рассматриваются практические возможности применения ролевых игр в рамках предмета «Обществознание».

В первом параграфе второй главы «Ролевые игры в современном контексте развития образования» комплексная работа по изучению современных тенденций образования, подходов к обучению предмету

«Обществознание» и результатов проведенного опроса, позволяют сделать вывод о возможном и необходимом применении ролевых игр на уроках обществознания. На пути стремления к совершенствованию и активизации учебного процесса, повышению навыков и компетенций у выпускников школ, возрастает потребность в поиске новых методов обучения. Педагог самостоятельно выбирает, какими методами он будет пользоваться, чтобы подавать материал и достигнуть поставленных учебных задач. И вследствие этого мы считаем, что применение игровых методов, а именно ролевых игр, должно быть неотъемлемым от обучения учеников средней и старшей школы на предмете «Обществознание».

Во втором параграфе второй главы «Ролевые игры как средство формирования практических навыков» нами было определено, что участие в учебных ролевых играх: готовит ученика к самостоятельному поиску методов решения практических задач в каждой из сфер жизни общества; дает опыт для избрания модели поведения в ситуациях реальной жизни; учит характеризовать явления и процессы; выделять причинно-следственные связи; не бояться выражать свое мнение и находить аргументацию; работать в группе; достигать разрешения конфликтов; вести диалог; развивает навык организации деятельности, самоорганизации; позволяет увидеть себя с позиции другого участника; формирует активную жизненную позицию; заинтересованность в явлениях действительности и многое другое. Также были представлены рекомендации по подготовке и проведению ролевой игры. Было отмечено, что проведение ролевых игр по обществознанию возможно в любом классе и данный игровой метод является важным и эффективным как самостоятельным, так и дополнительным к проведению уроков обществознания, который органично вписывается в образовательный процесс.

В Заключении подводятся итоги о проделанной работе.