

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

Кафедра теологии и религиоведения

**Специфика применения игровых технологий  
на уроках обществознания в современной школе  
АВТОРЕФЕРАТ МАГИСТЕРСКОЙ РАБОТЫ**

студента 2 курса 262 группы  
направления 44.04.01 Педагогическое образование  
(профиль «Обществознание»)  
философского факультета  
Молибоженко Марии Павловны

Научный руководитель  
доцент кафедры  
теологии и религиоведения,  
кандидат философских наук

\_\_\_\_\_ М.В. Каткова  
подпись, дата

Заведующий кафедрой  
теологии и религиоведения,  
доктор философских наук,  
доцент

\_\_\_\_\_ М.О. Орлов  
подпись, дата

## **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ**

### ***Актуальность исследования***

Актуальность обусловлена тем, что правовое образование занимает одну из ведущих позиций в условиях трансформации российской образовательной системы. Это подтверждает концепция методического письма «О гражданско-правовом образовании и воспитании учащихся в общеобразовательных учреждениях Российской Федерации», которое закрепляет положение о том, что процесс правового образования должен стать непрерывным, то есть начинаться с дошкольного учреждения и завершаться в старших классах. Это представляется вполне реальным в рамках учебной дисциплины «Обществознание».

Коррелируя с положениями данного нормативно-правового акта, в положениях ФГОС второго поколения от педагогов требуется применение эффективных методик, обеспечивающих максимальную вовлеченность в процесс образования со стороны учеников для формирования адекватной самооценки, саморазвития и самообразования. Однако, данная цель становится труднодостижимой в современных реалиях, потому как наблюдается тенденция снижения заинтересованности учащихся в учебном процессе. Это детерминирует трудности по организации продуктивного занятия, которое способно заинтересовать учеников.

Решение вопроса о применении разных форм и методов обучения по хранению, передаче и обработке учебной информации становится все более популярным, потому как объем знаний отдельного индивида и социума в целом непрерывно увеличивается. Учитывая тот факт, что в рамках данной темы мы рассматриваем учеников среднего и старшего звена, целесообразно обратиться к применению игровых технологий, позволяющих осуществлять процесс обучения в понятной и интересной для них форме – игровой.

Применение игровой деятельности развивает активный интерес к изучаемому материалу, формируются необходимые личностные компетенции и выстраивается коммуникация с окружающими, стимулируется мотивация к учебной деятельности.

***Степень научной разработанности проблемы.*** Школьное обучение детей и подростков занимает особое место в педагогической науке. К вопросам применения игровой деятельности во время уроков неоднократно изучено и представлено в педагогическом научном сообществе.

Игровая деятельность находит свое отражение в работах выдающихся философов: И. Канта, И.К.Ф. Шилера, Г.Г. Гадамера, И. Хейзинга, Я.А. Коменского, Ф. Фребеля, М. Монтессори и других.

Впервые к исследованию игр непосредственно в рамках обучения обратились такие выдающиеся ученые, как: Л.С. Выготский<sup>1</sup>, Эльконин<sup>2</sup>, Н.Я. Михайленко<sup>3</sup>.

Освещение теоретических аспектов игровых технологий находит отражение в трудах В.М. Полонского<sup>4</sup>, Б. И. Кононенко<sup>5</sup>.

Пропагандой игровой деятельности и сторонниками ее внедрения в процесс обучения являются Е.В. Карпова<sup>6</sup>, С. А. Морозова<sup>7</sup>, З.М. Бексултанова<sup>8</sup>.

Неподдельный интерес вызывают труды А.К. Колеченко, В.П., А.С. Митькиной, В.С. Кукушкина, Е. Л. Бака, Л.Д. Якуниной, в которых ученые

---

<sup>1</sup> Выготский, Л.С. Педагогическая психология. – М., 1999. – 536 с.

<sup>2</sup> Эльконин, Д.Б. Психология игры. – М., 1978. – 301 с.

<sup>3</sup> Михайленко, Т.М. Игровые технологии как вид педагогических технологий / Педагогика: традиции и инновации: материалы Междунар. науч. конф. (Челябинск, октябрь 2011 г.). Т. I. – Челябинск, 2011 – С. 140-146.

<sup>4</sup> Полонский, В.М. Словарь по образованию и педагогике. – М., 2004 – 344с.

<sup>5</sup> Кононенко, Б.И. Большой толковый словарь по культурологии. –М., 2000. – 512 с.

<sup>6</sup> Карпова, Е.В. Дидактические игры в начальный период обучения. –Ярославль, 1997 – 476 с.

<sup>7</sup> Морозова, С.А. Методика преподавания права в школе. – М., 2004 – 224 с.

<sup>8</sup> Бексултанова, З.М. Инновационные педагогические технологии. – Казань, 2015. – 208 с.

рассматривают возможности различного вида игр в рамках педагогической деятельности.

### ***Объект и предмет исследования***

**Объект исследования** – игра и игровые технологии в образовательном процессе.

**Предмет исследования** – процесс внедрения игровых технологий на уроках обществознания.

### ***Цель и задачи исследования***

**Цель исследования** – теоретическое обоснование феномена «игровая деятельность», а также оценка эффективности педагогических условий и возможностей внедрения игровой деятельности на уроках обществознания.

Поставленная цель достигается решением следующих **задач**:

1. Исследовать понятие, классификацию, функции игры и игровой деятельности;
2. Изучить педагогические условия использования и этапы проведения игровых технологий на уроке;
3. Проанализировать эффективность использования игровых технологий в современной школе;
4. Организовать игровую деятельность в рамках изучения социологических тем курса обществознания.

**Методологической базой исследования** выступают психолого-педагогические и философские идеи о личности педагога и ученика, как о субъектах деятельности и взаимодействия. Также нами был использован личностно-ориентированный подход к эффективному развитию активной личности, который организован на базовых принципах психологии и педагогики.

Методы исследования, использованные в данной работе следующие:

- теоретические (анализ и синтез, историзм, обобщение результатов исследования, герменевтика);

– эмпирические (анализ психолого-педагогической литературы, наблюдение, педагогическое моделирование, обработка и интерпретация результатов исследования).

**Научная новизна исследования** состоит в том, что нами всесторонне проанализированы сущность таких категорий, как: «игра», «игровая деятельность» и «игровые технологии». Выделены и структурированы основные подходы к обозначению ведущего определения – «игра». Также определены ключевые средства, этапы, классификации и принципы, позволяющие сформировать модель педагогической игры в рамках изучения гуманитарных дисциплин. В эмпирической части исследования мы констатировали и обосновали эффективность внедрения игровых технологий обучения на процесс изучения предмета «обществознание».

***Положения, выносимые на защиту:***

1. Уточненное понятие «игровые технологии» в авторской интерпретации;
2. Структура игровой деятельности включает в себя игровые технологии обучения с характерными для нее этапами, средствами формирования, уровнями и принципами, необходимыми для продуктивного усвоения изучаемого материала по предмету «Обществознание»;
3. Оценена эффективность педагогических условий, возможностей использования игровой деятельности на уроках обществознания;
4. Рассмотрены технологии внедрения системы дидактических игр, которые детерминируют успешное усвоение пройденного учебного материала.

***Теоретическая и практическая значимость результатов исследования***

**Теоретическая значимость** результатов исследования заключается в том, что нами конкретизированы ключевые компоненты структуры игровой деятельности и игровой технологии, теоретически обоснована актуальность применения дидактических игр разных модификаций во время изучения гуманитарных дисциплин, обозначены технологии по реализации успешного усвоения учебного материала с помощью игровых технологий.

**Практическая значимость** результатов исследования заключается в том, что представленные в эмпирической части дидактические игры способствуют формированию ключевых навыков и умений, рекомендованных ФГОС у учащихся. Расширены представления и знания об условиях и возможностях применения игровой деятельности в процессе обучения по дисциплине «Обществознание». Полученные данные исследования игровых методик на академических занятиях могут быть применены другими преподавателями в своей практической деятельности для оптимизации учебно-познавательного процесса.

### ***Структура магистерской работы***

Магистерская работа состоит из введения, двух глав по два параграфа, заключения, списка использованных источников и двух приложений.

## **ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ**

**Во Введении** определяется актуальность выбранной темы, степень научной разработанности проблемы, объект и предмет исследования, выделяются цель и задачи, методологическая база исследования, формулируются теоретическая и практическая значимость результатов исследования, научная новизна и положения, выносимые на защиту, а также апробация магистерской работы и ее структура.

Дополнительно мы обращаемся к применению игровых технологий, позволяющих осуществлять процесс обучения в понятной и интересной для учащихся форме – игровой. Выделены и структурированы основные подходы к обозначению ведущего определения – «игра». Также определены ключевые средства, этапы, классификации и принципы, позволяющие сформировать модель педагогической игры в рамках изучения гуманитарных дисциплин. Нами был использован личностно-ориентированный подход к эффективному развитию активной личности, который организован на базовых принципах психологии и педагогики.

**В первой главе** «Теоретические основы применения игровых технологий на уроках обществознания» на основании изученной литературы мы полагаем,

что использование игрового метода на уроках является востребованной и эффективной технологией. Это способствует усвоению учебного материала в доступной для учащихся форме и помогает сформировать адекватную современным требованиям личность, успешно адаптирующуюся в динамично изменяющемся мире. Мы резюмируем, что игровая деятельность является сложным и многогранным явлением и необходимым элементом для организации урока.

***В первом параграфе первой главы «Понятия, классификации, функции игры и игровой деятельности»*** мы рассматриваем, что именно в процессе игры, учащиеся приобретают навыки доверия друг к другу и самим себе, обретают веру в свой потенциал и учатся объективно оценивать чужое мнение, формируя при этом собственную критическую позицию. Игра выступает эффективным ресурсом в рамках дифференцированного подхода при освоении материала и индивидуальном подходе к каждому учащемуся, что является неоспоримым достоинством для педагога. Принцип активности ученика в процессе обучения также является главным. С помощью этого принципа обуславливается характер деятельности, нацеленной на становление высокого мотивационного уровня освоения новых знаний и навыков, а также развитию стремления личности соответствовать общественным ожиданиям, демонстрировать поведение, соответствующее социальным нормам.

***Во втором параграфе первой главы «Педагогические условия использования и этапы проведения игровых технологий на уроке»*** мы обращаемся к определению такой категории как «игровые технологии», включающей в себя существенную группу приемов и методик по организации процесса обучения форме различных игр. Согласно современной педагогической практике, мы наблюдаем, что игровые технологии недооценены, потому что у педагогов формируются стойкие субъективные убеждения об играх, как о развлекательном мероприятии во время игровых занятий, что, как правило, подразумевает отвлечение от истинного учебного процесса.

Однако, в результате применения игровых технологий объективно очевиден кумулятивный эффект увеличения мотивации учащихся к учебному предмету и учебе в целом.

Таким образом, необходимым элементом для организации урока-игры являются педагогические условия, которые обладают специфическими признаками и особенностями. Игровая деятельность не представляется без выделения четкой структуры и поэтапной иерархии, куда входят: подготовительный этап, непосредственное проведение игры и заключительный этап.

*Во второй главе «Практические рекомендации по реализации игровых технологий в работе учителя обществознания»* результаты проведенного эксперимента доказывают, что игровые технологии целесообразно применять для повышения познавательной активности учащихся особенно в условиях сельских школ. Поэтому применение игровых технологий на уроках не только допустимо, но и необходимо.

Таким образом, анализ полученных результатов достоверно показывает, что занятия с использованием игровых технологий, разработанные нами, являются эффективным средством развития познавательных интересов школьников.

*В первом параграфе второй главы «Критерии эффективности использования игровых технологий на уроках обществознания»* целью исследования является изучение возможности использования игровых технологий в развитии образовательного процесса на уроке «обществознание» учащихся 5-6 классов. На основании полученных результатов мы рекомендуем педагогам включать игровые технологии в учебный процесс и во внеурочную деятельность на уроках «обществознание» для повышения эффективности обучения и развития познавательных интересов школьников.

*Во втором параграфе второй главы «Опыт организации игровой деятельности в рамках изучения социологических тем курса обществознания»* был проведен комплекс уроков по обществознанию с использованием игровых

технологий. На занятиях с экспериментальной группой проводились уроки с внедрением игры, контрольная группа обучалась по стандартам программы. Помимо проведения уроков с использованием игр, мы использовали различные игровые ситуации и упражнения на других уроках.

Эффективность использования игровых технологий на уроках обществознания зависит от правильно организованных педагогических условий. Включение игровых элементов способствует улучшению понимания социальных концепций. Повышению мотивации учащихся и их активному участию в учебном процессе. Оценка показывает, что применение игр в преподавании обществознания позволяет достичь лучших образовательных результатов и укрепить познавательную активность учащихся.

**В Заключении** мы приходим к выводу, что игра, с точки зрения науки является сложным и противоречивым явлением, что подтверждает отсутствие единого понимания данного феномена в научном сообществе. Как удалось установить, введение в процесс обучения игр способствует углублению познавательного интереса, повышению мотивации учебной деятельности, развитию коммуникативных умений. Одна из существенных задач использования игр на уроках – формирование навыков самостоятельной работы, развитие познавательной активности школьников.

Таким образом, игровые технологии в системе деятельностно-ориентированного обучения школьников максимально эффективны, задачи, поставленные в начале работы, были решены, цель исследования достигнута, гипотеза подтверждена.

***В приложениях:***

1. Показатели уровня сформированности познавательных интересов на констатирующем этапе эксперимента, указаны в таблице 1, Приложение А.

2. Показатели уровня сформированности познавательных интересов на контрольном этапе эксперимента представлено в таблице 2, Приложение А.

3. С целью изучения школьной мотивации мы использовали методику Н. Лускановой (см. Приложение Б, Приложение 1).

4. Примеры проведения игр на уроках обществознания (см. Приложение Б, Приложение 2).