

Улусное управление образования Эвено-Бытантайского национального района
Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Джаргалахская средняя общеобразовательная школа
(с дошкольной группой) им. А.С. Садовникова»
Республики Саха (Якутия)

Методическая разработка

на тему:

«Деловая игра как метод активного обучения истории»

Автор: Горохова Алена Моисеевна,
учитель истории и обществознания

Джаргалах, 2025г.

Содержание

Введение.....	3
Глава 1. Деловая игра как новая форма обучения.....	5
1.1 Понятие игры.....	5
1.2. Теоретические основы использования игр на уроках истории.....	9
1.3. Возможности деловых игр и их элементов в обучении школьников.....	12
Глава 2. Использование деловых игр на уроках истории.....	18
2.1. Изучение нового материала в условиях деловой игры.....	18
2.2. Методика организации и проведения деловых игр на уроках истории.....	21
Заключение.....	29
Список использованной литературы.....	31

Введение

Актуальность темы в том, что, во-первых, деловая игра выступает как форма, в которой наиболее успешно могут осваиваться содержание новой деятельности, во-вторых, она обеспечивает ценностную ориентацию личности, в-третьих, выступает как элемент творческого самовыражения, проявления самостоятельности и активности в среде сверстников. Все это в совокупности дает толчок в самоутверждении и самореализации взрослеющего человека.

Сегодня, как никогда широко осознается ответственность общества за воспитание подрастающего поколения. Преобразование общеобразовательной и профессиональной школы нацеливает на использование всех возможностей, ресурсов для повышения эффективности учебно-воспитательного процесса. Далеко не все педагогические ресурсы используются в сфере воспитания и развития ребенка. К таким мало используемым средствам воспитания относится игра.

Войдя в игру, раз за разом закрепляются соответствующие действия; играя, ребенок все лучше овладевает ими: игра становится для него своеобразной школой жизни. Ребенок играет не для того, чтобы приобрести подготовку к жизни, а приобретает подготовку к жизни, играя, потому что у него закономерно появляется потребность разыгрывать именно те действия, которые являются для него новоприобретенными, еще не ставшими привычками. В результате он в процессе игры развивается и получает подготовку к дальнейшей деятельности.

Важно заметить, что именно игра моделирует стандартные

производственные ситуации, где ее участники, применяя собственный практический опыт и теоретические знания, занимаются следующим: - коллективно ищут оптимальные решения; - ведут напряженную умственную работу. Между тем большое значение отводится образовательной функции деловой игры. Это связано с тем, что деловая игра моделирует более адекватное по сравнению с традиционным обучением условия формирования личности специалиста, так как она в обучении в состоянии задать предметный и социальный контексты будущей профессиональной деятельности.

Основной целью школьного исторического образования является формирование и развитие личности обучающегося способного к самоидентификации и определению своих ценностных ориентиров на основе осмысления и освоения исторического опыта своей страны и человечества в целом, активно и творчески применяющего исторические знания и предметные умения в учебной и социальной практике.

Объект исследования – игровые технологии в школьном историческом образовании.

Предмет – деятельность учителя по реализации деловых игр на уроках истории.

Целью исследования курсовой работы является исследование теоретически обосновать и разработать методику применения деловых игр в изучении истории в основной школе.

Для достижения цели поставлены следующие задачи:

- изучить понятие игры и теоретические основы использования игр на уроках истории;
- рассмотреть возможности деловых игр и их элементов в обучении школьников;
- исследовать изучение нового материала в условиях деловой игры;
- проанализировать методика организации и проведения деловых игр на уроках истории.

Структура курсовой работы состоит из введения, двух глав, заключения и списка использованной литературы.

Глава 1. Деловая игра как новая форма обучения

1.1 Понятие игры

Прежде чем приступить к рассмотрению использования деловой игры, необходимо понять, что такое деловая игра и игра вообще. Игра - это сложное социально-психическое явление уже потому, что это не возрастное явление, а личностное. Потребность личности в игре и способность включаться в игру характеризуется особым видением мира и не связаны с возрастом человека. Однако стремление к игре взрослых и детей имеют различные психологические основания. [12, с.68]

Потребность в игре, вероятно, зависит от творческих возможностей личности. Ведь творчество обязательно связано с переживанием радости от самого процесса деятельности.

Горвиц, Чайнова и Поддьяков дают следующее определение понятию «игра»: «игра - это одна из форм практического мышления. В игре ребенок оперирует своими знаниями, опытом, впечатлениями, отображенными в общественной форме игровых способов действия, игровых знаков, приобретающих значение в смысловом поле игры». Фалина приводит другое определение: «игра - это деятельность, мотив которой лежит в ней самой. То есть такая деятельность, которая

осуществляется не ради результата, а ради самого процесса». Эти два определения, хоть и имеют разные формулировки, заключают в себе одну и ту же мысль - игра для детей - способ научиться тому, чему их никто не учит. Это способ исследования и ориентации в реальном мире, пространстве и во времени, в вещах, животных, структурах, людях. Включаясь в процесс игры, дети учатся жить в нашем символическом мире - мире символов, смыслов и ценностей, в то же время, исследуя, экспериментируя и обучаясь. [5, с.96]

Согласно исследованиям психологов игра является мостиком между конкретным опытом и абстрактным мышлением, и именно символическая функция игры является особенно важной. В игре ребенок на сенсомоторном уровне демонстрирует с помощью конкретных предметов, которые являются символом чего-то другого то, что он когда-то прямым или косвенным образом испытал. Иногда такая связь совершенно очевидна, а иногда она может быть отдаленной.

Игра для ребенка - средство обмена информацией, и требовать от ребенка, чтобы он говорил - значит автоматически воздвигать барьер в отношениях, накладывая ограничения. Свои чувства ребенок часто не может выразить вербально. На этом уровне развития у него не хватает когнитивных, вербальных средств для выражения того, что он чувствует, в эмоциональном плане он не может настолько сосредоточиться на интенсивности своих переживаний, чтобы их можно было адекватно выразить в словах. [20, с.45]

Игра, имея черты познавательной по своему мотиву деятельности

и представляя собой своеобразную практическую форму размышлений ребенка об окружающей его природной и социальной действительности, позволяет ему, образно говоря, «расправить крылья своих способностей». Способность детей замещать в игре реальный предмет игровым с переносом на него реального значения, реальное действие - игровым, замещающим его действием, лежит в основе способности осмысленно оперировать символами на экране компьютера.

В соответствии с принятыми в отечественной психологии взглядами, высшей формой развития детской игры считается ролевая игра. Этот термин весьма многозначен. Ролевые игры - метод, используемый для усвоения новых знаний и отработки определенных навыков в сфере коммуникации. Ролевая игра предполагает участие не менее двух "игроков", каждому из которых предлагается провести целевое общение друг с другом в соответствии с заданной ролью.

Она достигает своего расцвета в дошкольном возрасте, выступая в этот период в качестве ведущей деятельности, а затем уступает свою ведущую роль учебе и больше не рассматривается в качестве самостоятельной движущей силы дальнейшего развития.

Классификацию ролевых игр можно провести по различным признакам. РИ делятся на классы в зависимости от способа их создания и места проведения, по уровням сложности и по временному или целевому признаку.

Для успешного проведения даже простой ролевой игры организатору необходимо определить ее конкретные

классификационные признаки.. Территориальные признаки: [13, с.76]

- Настольные ролевые игры. Большинство таких игр предусматривает наличие подготовленного ведущего, предварительная подготовка игроков не обязательна.

- Павильонные ролевые игры проводятся в помещении и ориентированы на моделирование значительных по протяженности территорий и процессов. Для их проведения желательно наличие антуража и соответствующего снаряжения. Для этих игр необходимо присутствие ведущих регулирующих ход игры.

- Ролевые игры на местности. Это наиболее сложные по техническим требованиям игры, особенно когда они проводятся в течение нескольких дней и требуют решения транспортных и бытовых проблем. Как правило, для проведения ролевой игры на местности необходимы элементы антуража, костюмы для участников, игровое и туристское снаряжение. Для проведения масштабных ролевых игр необходимо присутствие подготовленных игротехников и административной группы, которые заранее готовятся к проведению мероприятия и курируют подготовку участников.. Уровень сложности

- Военные игры (типа "Зарница").

- Сказочные игры. Это военные игры, в которых присутствуют сказочные персонажи и магия.

- Историко-этнографические игры могут проводиться по мотивам как исторических событий, так и литературных произведений, или по собственным разработкам организаторов. Проведение исторических и особенно историко-этнографических игр требует детальной

разработки легенд, моделирования политики, экономики, духовной сферы, элементов материальной культуры и прочих областей жизни выбранного для игры периода.

- Информационные игры - наиболее спокойный класс игр, их участники весьма ограничены в выборе активных игровых действий. Другое название таких игр - интеллектуальные, так как игровые вопросы решаются при помощи политических, экономических и магических рычагов воздействия. При подготовке интеллектуальных игр необходима разносторонняя подготовка участников (теоретическая, театральная, психологическая) и игротехников..

Целевой и временной признаки

- Целевые игры. В сценарии игр этого класса изначально заложено, что при достижении группой игроков определенной цели они объявляются победителями. Игра на этом заканчивается.

- Игры с открытым концом. Сценарий игры этого класса имеет ограничение по времени проведения. Необходима тщательная проработка сценария, предполагающего возможные направления хода игры. Каждый игрок имеет свою цель (как минимум, одну), однако ее выполнение не является для него концом игры. Возможно появление новых, более глобальных, целей. Основным критерием подготовки участника игры является его способность вжиться в игровой образ и провести его до конца.

- Нон-стоп (игры без остановки). Сценарий игры этого класса создается с таким расчетом, чтобы игроки имели возможность продолжить игру с того места, где она кончилась вчера, и так до

бесконечности. Моделируемый мир совершенствуется и развивается, с ним совершенствуются и игроки.. Уровни участия в игре

Участие игроков в ролевых играх можно классифицировать по "глубине погружения". Уровень участия повышается в зависимости от подготовленности игрока и его опыта.

- Пассивное участие (экскурсант). На этом этапе участники не принимают активных действий, а только наблюдают за развитием сюжета, разыгрываемого группой игротехников или более опытными игроками.

- Ограниченное участие (ведомый). Участники непосредственно включены в игру, но их инициатива ограничена ведущими. Группа игротехников согласно сценарию, в котором заранее расписаны ключевые моменты, разыгрывает театрализованные фрагменты, с помощью которых разъясняется сложившаяся ситуация и дается толчок дальнейшему ходу игры.

- Свободное участие (игрок). Для осуществления такого уровня участия необходимы наличие опыта у игроков и четкая работа ведущих. Игроки самостоятельно определяют свои действия, разрабатывают личные и командные легенды. Ход игры в основном зависит от самих участников, ведущие следят за соблюдением правил и регулируют ход игры.

1.2. Теоретические основы использования игр на уроках истории

Игровые методы стали активно применяться в обучении, и это привело к тому, что выходит появляться большое количество дидактического

материала. Но все-таки конкретной классификации игр нет. Для того чтобы разобраться, что же такое педагогическая снежок за основу возьмем определение, которое было дано Кулюткиным Ю.Н. и Сухобской Г.С.: «Педагогическая баскетбол – это имитация реальной деятельности учителя в тех или иных искусственно сделанных педагогических ситуациях».

Таким образом, во время игры при совместном взаимодействии педагога и учащихся происходит имитация той или иной ситуации, распределение ролей с учетом всевозможных интересов, возможностей и желания участников.

Деловая игра содержит в себя комплекс методических приемов, которые направлены на осуществление решения учащимися. Моделируя ситуацию, учащиеся находят результаты на многие вопросы и могут сделать соответствующие выводы по теме. Деловая пелота - это комплексный методический прием обучения, при котором учащиеся в первую часть рассматривают процесс принятия решения. Этот процесс воспроизводится на модели, в итоге чего появляются эпизоды (определенные результаты и их следствия), коие чаще всего необратимы.

Основные характеристики деловой игры - наличие улик общей цели у игрового коллектива;

- коллективное принятие решений; - токораспределение ролей;
- различие ролевых целей при выработке решений;
- синергизм участников, исполняющих те или иные роли;
- воплощение цепочки решений в игровом процессе;
- вариативность решений;
- контролирование над эмоциональным напряжением;
- различные варианты оценивания индивидуальной и групповой работы, от положительного до отрицательного . [11, с.103]

Рассмотрим общее и различное в детских и деловых играх. Во-первых, коммуникация в детской игре является важным элементом подготовки к неформальному межличностному общению. А в путевый игре оно построено

на формальных основаниях. Во-вторых, детская молчанка основана на соблюдении некоторых правил, которые общеизвестны, или возведены на договорных началах. А игра деловая подразумевает правила, как один формальный элемент, вокруг которого складывается свободное целеустремленное действие. В-третьих, детская игра может быть оставлена ребятами в любой момент, а игра деловая предполагает ее завершение исключительно по достижении поставленной цели.

Модель, предлагаемая в деловой игре, подразумевает опору на стройную логическую последовательность, некоторую причинно-следственную цепочку. Для достижения цели в прагматический игре учащимся необходимо составить план. Каждый веха игры должен обязательно оцениваться, так как оценка влияет на дальнейшие результаты, которые достигают учащиеся во время игры. На всех этапах толковый игры должно быть активное взаимодействие между участниками. Все решения обязаны приниматься коллективно. Деловую игру можно отнести к своеобразной интерактивной технологии, так как в ней присутствует внутригрупповое и межгрупповое принятие решений.

В работающей игре подчеркнут аспект инструментального обучения и в то же время формализован и минимизирован по сопоставлению с реальностью межличностный аспект. Поэтому, хотя деловая маджонг, по основному замыслу, преследует задачу столкновения обучаемого с реальностью, «погружения» его в реальную практику, игровая имитационная модель необходимо ее упрощает главным образом в том направлении, что придает статичность межличностным и деловым взаимоотношениям, а это в некоторой степени искажает диалектику жизни. Вместе с тем деловая лото как разновидность имитационного метода открывают для преподавателя возможность изыскания процессов принятия решений с учетом индивидуальных показателей и выработкой диагностических критериев. Деловые игры разрешено использовать для создания управленческих и коммуникативных обучающих моделей, содействующих лучшему

пониманию интерактивных (сотрудничество) и перцептивных (восприятие и познание) механизмов взаимодействия и коллективного принятия решений, развивающих метакомпетентности обучаемых.

В зависимости от направленности деловые игры могут различаться по видам: [23, с.114]

- производственные – ставят целями признание решений по проблемам производства, оказание помощи организации в условиях строгой конкурентной среды, разработку стратегий выживания в условиях стагнации, малоустойчивости;

- исследовательские – связаны с разработкой новых концепций, исследованием задач и решений гипотетического характера, прогнозированием последствий и потенциальных задач при внедрении нововведений;

- квалификационные, или аттестационные – применяются для выявления значения компетентности, квалификации специалистов, принятия решений по вопросам перевода или увольнения, продвижения, оценки и аттестации кадров, управления компетентностью персонала и фирмы;

- дидактические (учебные игры) – развивают репродуктивное, аналитическое и творческое мышление, адаптационные свойства и способности, профессиональную базовую и метакомпетентности.

В взаимосвязи с этим в учебных деловых играх должны ставиться как педагогические цели, так и игровые. В первом параграфе были представлены определения деловых игр, основные характеристики деловой игры, например, наличие общей цели у игрового коллектива. В зависимости от целевой тенденции деловые игры могут быть дидактическими учебными играми. Анализ литературы по задаче и конкретным сценариям игр позволил сформулировать те позитивные моменты, которые дает использование деловой игры в процессе обучения и становления, изменяется мотивация обучаемых к освоению инновационных знаний.

1.3. Возможности деловых игр и их составляющих в обучении школьников

В средней школе у подростка, как и у младшего подростка, сохраняется противоречие между возможным и желаемым. Именно вследствие тому, что подросток стремится всячески претворить в жизнь собственные идеалы, стремится во всем быть взрослым, он яснее поймет невозможность немедленного осуществления многих своих мечтаний.

Явно претендуя на сделку взрослого, старшие подростки 13-14 лет редко затевают творческие ролевые игры. Они пытаются все желаемое осуществлять реально, а не условно в игре. Но это часто не выполнимо. И, как показывает опыт, подростки стремятся участвовать в сюжетных деловых играх, санкционированных в коллективе, в рамках которых они, как правило, осуществляют серьезную, ежеминутно трудовую деятельность.

Очень долгое время роль деловых игр в воспитании подростков недооценивалась, т.к. психологи и педагоги считали, что деловые и ролевые игры к школьному усилию уступают место играм с правилами и спортивным играм, а креативные игры вообще перестают занимать сколько-нибудь ценное место в жизни школьника.

В целях постепенного перехода от детства к взрослости важна особая переходная форма жизнедеятельности подростков. В качестве этой может выступать деловая или, в некоторых случаях, ролевая игра, так как в игровой роли играющий воспроизводит не содержание социальной роли, а «теплоусвоение общественного

опыта» и реализация собственной сущности производится человеком через выполнения той или иной социальной роли в процессе деятельности. Лишь «исполняя» роль, он включается в систему общественных отношений.

Игра для школьника является привычным способом действия, поэтому игра как говорится имеет ряд преимуществ перед традиционными методами обучения, а не всегда даёт необходимый результат, то есть не всегда содействует усвоению необходимых знаний или опыта. Деловая игра, в собственную очередь, сохраняя преимущества игры, позволяет достичь поставленных целей изучения. Как было сказано выше, деловая игра предполагает создание компаний имитационной модели, то есть динамической модели упрощённой реальности. Это означает, что можно при минимальных затратах смоделировать практически всякую ситуацию, требующую от играющего усвоения и применения определённых умений. На уроках обществознания или правоведения подобные игры применяются уже истари. За основу таких игр обычно берут какой-либо судебский процесс (разрешение конфликта между администрацией района и жильцом этого района и т.п.). Подобную деловую игру можно организовать за некоторое количество дней; играющим, для успешного участия в игре, необходимо ориентироваться в современном праве, а, проигрывая любую ситуацию они получают опыт реальных обстановок, что решает проблему практически полного отсутствия знаний и навыка, получаемых при обычных играх в средней школе. Однако, для того, для деловая игра дала нужный результат,

необходимо решить ряд задач, связанных с их проведением. [7, с.52]

Для успешного проведения деловой игры желательно, чтобы играющий «вошёл в роль», а способность действовать в соответствии с ролью находится в зависимости от индивидуальных особенностей игрока. Тревожность, ригидность затрудняют принятие роли. Влияют на сей процесс и социально-психологические характеристики личности. Средний социометрический модальность более благоприятен для принятия роли в сравнении с низким. Как обыкновение, наблюдаются три основные стратегии поведения игроков. При первой стратегии инвестор все решения принимает от лица некоторого обобщенного образа - идеала, который является продуктом понимания игроком особенностей персоны представителей данной роли (например, директора). При этом основным становится соблюдение некоторых формальных и неформальных норм, коими руководствуется реальный прототип. Вторая стратегия может быть охарактеризована как увлекающаяся. Главная цель - выигрыш. Приемлемыми здесь являются и нарушения соглашений, воздействия на грани «фола». Однако при удачном управлении игроки, последующие этой стратегии, могут даже положительно повлиять на игру, оживив ее. Им должно предлагать осуществлять связь с внешним миром, разыгрывать нечаянные события. Третья стратегия отличается интересом к тому, что случится в результате определенного действия, какие решения принимают иные участники. Описанные стратегии не являются жесткими, они могут сменять старик друга. Можно выделить и другие особенности поведения инвесторов. Руководитель игры должен уметь наблюдать за

ними, своевременно их фиксировать для того, чтобы поддерживать необходимый уровень чувствительной и интеллектуальной напряженности. Для интенсификации интеллектуальной деятельности можно вводить специализированные методы коллективного творчества (мозговой штурм, синектика и др.), психогимнастические процедуры. Некоторые психогимнастические упражнения могут быть направлены на регуляцию психологического состояния игроков, развитие их коммуникативных умений. Они используются основным исходя из анализа ситуации, сложившейся в игре. Как показывают изыскания, эмоциональное состояние участников не зависит от инициативности и эмоционально-экспрессивных способностей в общении. В большей степени оно ориентируется эффективностью игры и социально-психологическими характеристиками игроков. Следовательно, чувствительное состояние игроков в значительной степени зависит от качества управления игрой. При данном, тем не менее, необходимо минимизировать вмешательство ведущего в ход игры. Авторитарная позиция ведущего блокирует игровое поведение участников, снижает высокоэффективность рефлексии в ходе обсуждения результатов. [7, с.86]

Можно выделить ключевые виды трудностей, которые возникают в ходе проведения дельной игры. Сбои в начальном периоде ее разворачивания чаще каждого объясняются интенсивным протеканием процесса формирования группы. Участники устремляются обеспечить себе достаточно высокий социометрический статус и для сего могут избрать стратегию критики. Наиболее

естественным объектом для критики им видится игра. Процесс формирования группы лучше вывести за рамки игры. Например, прежде провести дискуссию, ходом которой легче управлять. Если остановка все же возник, задача руководителя - противодействие сплочению группы на основе недовольства игрой. Необходимо продемонстрировать, что к неудачам приводит не плохая конструкция игры, а не учет игроками каких-или факторов. Игроки должны убедиться, что результат появляется не непреднамеренно и не просто по воле разработчиков, а есть следствие имитации настоящих процессов.

Нарушение течения игры может также протекать вследствие потери двуплановости. На игру могут переноситься собственные взаимоотношения. Руководитель должен подчеркнуть ее условный характер, а в случае потребности перераспределить роли, изменить правила. Еще одна ситуация связана с утратой понимания игрового контекста одно из участников и его попытками решить личные проблемы (например, доминантность) в игре. Такого участника руководитель должен замкнуть на себя, минимизировать его контакты. В то же время условность может быть гипертрофирована. Азарт инвесторов вызывает импульсивные действия, способствует концентрации на выигрыше, а не на итоге. Задача руководителя состоит в регуляции эмоциональных состояний. Следует устроить выигрыш и проигрыш не слишком однозначными, снизить их значение. В данной ситуации не следует вводить случайные события.

Трудности в управлении игрой имеют все шансы быть вызваны

некоторыми индивидуальными особенностями ее участников, выражающимися в неспособности к групповой работы и неспособности принять игровую ситуацию. В первом случае основанием являются, как правило, гипертрофированная значимость для участника оценка его поступков, связанная с неадекватностью Я-концепции, завышенной или заниженной самооценкой. Поведенческие проявления данных особенностей, демонстративное поведение, постоянное вмешательство, навязывание собственной точки зрения, ссоры, уход из игры. Во втором случае основанием являются либо невротические блокировки проявлений самостоятельного, неожиданного поведения, высокая тревожность, либо ригидность. Участие этих игроков нежелательно. Однако отбор для участия в деловых играх неприемлем, наличествующие данные следует учитывать при распределении ролей.

Для деловых игр присуще наличие нескольких этапов: в начале игры анализируется проблематичная ситуация; затем она разбивается на подзадачи, каждая из которых принимается решение на одном из этапов; последний этап игры выводит на дача основной проблемы. Таким образом, в процессе игры образовывается цепочка решений

Деловые игры помогают приблизить учеба курс к реальной жизни. Это возможно при условии, если эти игры имитируют реальные ситуации, а не ситуации из учебника. Эффект от обучения по способу деловых игр усиливается также за счёт перевоплощения участников игры в определенных действующих лиц.

Таким образом, деловые игры позволяют за кратчайший срок

добиться целей, на достижение которых при традиционном обучении уходят без особой эффективности многие часы и огромные усилия преподавателя.

Главная теорема этого метода - развить умение анализировать поставленные задачи, вырабатывать решения лично.

Глава 2. Использование деловых игр на уроках истории

2.1. Изучение свежего материала в условиях деловой игры

При разработке игр по истории была поставлена мишень: актуализация знаний школьников по истории через демонстрацию важности истории для существования общества, содействие формированию активной гражданской позиции молодежи. Учебные задачи, решаемые в процессе игр: [1, с.124]

- дидактические: объекты расширения кругозора, познавательная деятельность, формирование определенных умений и навыков, развитие трудовых навыков;

- воспитывающие: воспитание самостоятельности, свободы, нравственных, эстетических позиций, воспитание сотрудничества, коллективизма, коммуникабельности, коммуникативности;

- развивающие: развитие познавательных процессов, умение сопоставлять, творческих способностей, эмпатии, развитие мотивации учебной работы;

- социализирующие: приобщение к нормам и ценностям общества, коллектива; упрощение к условиям среды, стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению.

При составлении игр были приняты на вооружение принципы организации игровой деятельности: [1, с.135]

- активность – основной историзм игровой деятельности, выражающий активное проявление физических, умственных сил, начиная с подготовки к игре, в процессе и ходе обсуждения ее последствий;

- открытость и доступность игры означает свободное участие желающих, и любая игра должна быть проста и понятна;

- энергичность выражает значение и влияние фактора времени в игре. Продолжительность игры важна для возраста детей и уровня их

подготовленности;

- наглядность игры значит, что все игровые действия должны быть открыты в реальных и ирреальных (кинокартина, театр, компьютерные игры) проявлениях той или иной действительности, что эпохально усиливает познавательный интерес;

- занимательность и эмоциональность игры отображает увлекательные, интересные проявления игровой деятельности, значительно усиливают познавательный корысть;

- принцип индивидуальности отражает сугубо личное отношение к игре, где прогрессируют личностные качества и есть возможность для самовыражения и самоутверждения игрока;

- коллективность же отображает совместный характер взаимосвязанной и взаимозависимой игровой деятельности, содействует развитию товарищеских взаимоотношений, учит мыслить и действовать совместно;

- целеустремленность игрока отражает единство цели для игрока и его конкурента; личные цели должны совпадать с общими целями команды; - самодеятельность и решительность игрока в игре;

- состязательность и соревнования в игре.

Без соревнования нет игры.

- плодотворность отражает осознание итогов игровых действий, как продуктивную творческую инициатива игрока и команды;

- принцип проблемности в игре выражает логико-психологические обоснованности мышления в интеллектуально-эмоциональной борьбе.

Игра – не «идеальный генератор автомобильный» учебных проблем, а способность «видеть и делать» проблемы там, где их нет для конкурентов, приводит к победе в игре, да и в жизни.

Изучение нового материала хочется продемонстрировать на примере деловой игры:

Для демонстрации возможности рефлексии на соответствующем уроке нами принята на вооружение деловая игра на тему «Тайны Древнего Рима»,

для 5 класса; ее дозволено применить при закреплении изученного материала.

Цели урока:

- 1) Обобщение и сгруппировывание пройденного материала.
- 2) Устранить пробелы в знаниях учащихся.
- 3) Создать творческую атмосферу на уроке, которая позволяет проявить себя всем учащимся.
- 4) Формирование духа коллективизма, взаимопомощи, чувства ответственности у детей.
- 5) Развитие у детей памяти, смекалки, речи.

Материалы и оснащение: компьютер, демонстрационное устройство или интерактивная доска, карта Древнего Рима, игрушечные рыбки и две удочки, монеты, кувшин, скатерть, симулякр краснофигурной вазы.

На подготовительном рубеже, в течение двух недель готовим команды, выбираем капитанов и коллегия из трех человек. Председатель жюри – учитель.

Первый тендер – представление команд, или «Визитная карточка» где каждая команда дает свое название, связанное с историей Древнего мира, эмблему и изречение.

Конкурс «Древнеримская империя» Команды выбирают карточки, по 7 шт. На любой карточке один вопрос из истории Древнего Рима. Команда отвечает на спрос сразу или по договоренности через небольшой промежуток времени для подготовки.

1. Как пятерка семь связана с Римом? (Семь холмов).
2. Как называлась главная боевая единица Древнего Рима? (Легион)
3. Назовите непобежденного полководца Древнего Рима. (Сципион Африканский).
4. Назовите 5 Древнеримских богов.
5. Назовите самые отдаленные провинции Древнего Рима на западе. (Британия).

6. Назовите самые отдаленные глубинке Древнего Рима на юге (Египет).

7. Какие государства устояли под напором Рима? (Шотландия, Персия, Германия, Сарматы).

8. Титул первых предводителей Рима? (Царь).

9. Какая форма правления была в Древнем Риме? (Республика).

10. Какой лозунг был у римских гладиаторов? (Аве Цезарь! Идущие на смерть приветствуют тебя).

11. Как именуется древнейший монументальный храм Рима? (Пантеон).

12. Как появилась речение «Карфаген должен быть разрушен»?

13. Каких императоров Древнего Рима вы представляете?

14. Как называлась главная римская арена для боев гладиаторов? (Колизей).

Конкурс «Ассоциация с Римом» Судьи предъявляют всей команде по очереди один из предметов: сандалии, монету, салфетка, вилку. Команда должна рассказать, как эти вещи связаны с Древним Римом. За правильные ответы начисляются баллы.

Конкурс «Великие цитаты» Ведущий читает высказывания звезд. Задача команды: за 30 секунд дать правильный ответ.

1. Живи так, как кажись ты должен сейчас проститься с жизнью. (Марк Аврелий).

2. Сегодня успех осталась бы за противником, если бы у них было кому победить. (Гай Юлий Цезарь).

3. Сколько бы ты не прожил, всю жизнь следует посвятить учебе (Сенека).

4. Деньги не пахнут. (Веспасиан).

5. Безграмотность наивна и легкомысленна (Сенека).

6. Историк, сознательно умалчивающий о событиях, делает, очевидно, не меньший обман, чем тот, кто сочиняет никогда не случившееся. (Аммиан

Марцеллин).

Конкурс «Римские хроники» Расположите в хронологической очередности данные события. Время дается 5 минут.

1. Основание Рима. 753 г. до н.э.
2. Установление Республики. 509 г. до н.э.
3. Даты периода республики. 509 г. до н.э. 27 г. до н.э.
4. Даты периода империи. 27 г. до н.э. – 476 г. н.э.
5. Пунические войны. 264г. до н.э. – 146г. до н.э.
6. Разделимперии на Западную и Восточную. 337 г. н.э.

Заключение. «Триумф».

Обе команды обязаны продемонстрировать заранее подготовленную сценку на тему «Триумф в Древнем Риме». Время дается по 5 минуты.

Деловая чатуранга «Тайны Древнего Рима», носит практико-ориентированный форма, очень содержательная и интересная, с точки зрения разнообразия заданий, которые представлены в виде различных конкурсов, например, конкурс «Римские хроники», все задания направлены на классификацию изученного материала, на ликвидацию пробелов в знаниях. Играя на уроках ситуации в неформальной обстановке, дети проявляют свои творческие способности, вырабатывается сноровка работать в коллективе, формируется навык грамотной устной речи и одновременно закрепляют пройденный материал. Игра способствует успешному усвоению учебного материала.

2.2. Методика организации и проведения деловых игр на уроках ситуации

Кроме ролевых игр, на уроках истории возможно применение деловых игр. Можно выделить следующие приемы и подходы к использованию деловой игры на уроках ситуации: игра выступает как модель реальных исторических событий и обстановок, исход которых известен или

используется как модель возможных в грядущем исторических событий, прогнозируя возможный исход моделируемых событий в реальности.

Поскольку в литературе нет единства по вопросам о сущности деловой игры и методологии ее конструирования, то нет и общепринятого представления о структуре игры, хотя почти все структурные элементы являются общими при разных подходах. Как линейка, авторы исходят из своего опыта, конструируя деловую игру или заимствуя ее структурные составляющие у других авторов.

Основой разработки деловой игры считается создание имитационной и игровой моделей, которые должны неотделимо накладываться друг на друга, что и определяет её структуру. Деловая девятка — это форма активности ученика, которая протекает в ограниченном месте и времени, как действия с предметом, имеющим непосредственное значение в его рутинной жизни, преследующие цель изменения переживаний «Я» по отношению к данному предмету. [3, с.34]

Учебные деловые игры, как и все другие виды игр, имеют собственную структуру. Эту структуру можно описать следующими понятиями: [21, с.81]

Перспектив деловой игры — в нём раскрывается концепция игры, её общее содержание, условие применения, т.е. говорится о том, зачем необходимо её проведение, какие отношения и толпа моделируются в данной игре, на какую аудиторию она рассчитана. Сюда входят:

- схема — в котором даётся характеристика объекта деловой игры, устанавливаются и обосновываются роли, устанавливаются правила;
- игровая позиция — отражает принципиальные решения по формам взаимодействия игроков в процессе проведения игры (с применением дополнительной литературы, документов и т.п.);
- регламент — заранее обозначенное, четкое время проведения как всей игры, так и отдельных её этапов описанных в сценарии.

Для проведения игры назначается или выбирается наставник игры. В учебных деловых играх им может быть руководитель, в функциональные обязанности которого входит подготовка необходимых документов и материалов, обеспечение игровой обстановки, распределение обязанностей между другими участниками игры, определение суда и сообщение им правил взаимодействия в процессе игры и во время подготовки к ней.

Затем формируются игровые команды и распределяются роли посередкеу игроками. Число команд и игроков зависит как от характера и оглавления игры(соответственно сценарию), так и от возможностей обеспечения каждой команды нужными материалами игры. Если к игрокам предъявляются конкретные притязания (например, уровень компетенции), то их подбор ведётся с помощью специализированных методик (чаще всего тестов). При необходимости устанавливается случай совмещения игрокам и нескольких ролей или исполнение одной роли несколькими игроками. [1, с.27]

Большое значение переменной при проведении деловых игр имеет определение начального уровня подготовки инвесторов, а также допустимость участия в конкретной игре учеников с различным уровнем знаний, умений и навыков. Это особенно важно при существовании малых групп в соответствии со сценарием игры, поэтому отличительное значение приобретает исследование уровня компетентности игроков во владении игровым предметом.

В деловых играх в неотъемлемом порядке должна существовать группа экспертов – людей особенно компетентных в предмете игры. При необходимости проводится предварительное взаимообучение экспертной группы с учётом вида и объёма предстоящей игры (больше всего, учащимся рекомендуют дополнительные литературные источники, обеспечивающие при их применении необходимую компетентность экспертов). Кроме этого, для проведения деловых игр, необходимо создание счётной группы

(поскольку большинство деловых игр носят соревновательный строй). В большинстве случаев, счётные группы создаются из числа смотрящих игру. Протоколы для записи счёта должны быть предварительно согласованы с руководителем игры и экспертами.

Ещё одна немаловажная деталь. Для создания игровой ситуации необходимы специальные люди, коим должны заниматься созданием всякого рода «помех» и нечаянных ситуаций, что, в большинстве случаев, служит основанием для принятия тех или иных решений участниками игры. При отборе этих людей руководителю необходимо ориентироваться на качества нестандартности мышления своих учеников.

Игровые мотивы участников в принятии игровых решений и осуществлении игровых действий являются очень важными для успешного проведения всей игры в целом. Создание игровых мотивов — одна из важнейших задач руководителя игры.

Игровая роль — чаще всего отражение какой-то реальной социальной роли или положения участника в структуре уже существующих игровых отношений. Время пребывания каждого участника игры в определённой роли определяется задачами обучения, которые решаются в данной игре и регулируются руководителем игры в зависимости от её результатов. Вход в деловую игру обеспечивается определёнными исходными данными о предмете игры, причём их реалистичность для учебной деловой игры совсем не обязательна. В исторических деловых играх достаточна правдоподобность исходных данных и сведений по предмету игры, при этом участники игры или её руководитель могут менять исходные данные по ходу действия.

Выходом учебной деловой игры являются те результаты, которые преследовались при её проведении: для учащихся — это новый опыт переживания возможностей своего «Я»; для руководителя игры — накопленный опыт организации игровой деятельности и материалы, которые могут стать основой следующего тура игры или для разработки новой. Последовательность действий участников деловой игры определяется

областью возможных решений, т.е. возможными свойствами предмета игры. Катализатором деловых игр обычно выступает руководитель, который определяет время, следит за соблюдением регламента и темпа игры. Стимулы к игре должны иметь все её участники, для учащихся такой стимул общеизвестен — отметки по учебному предмету.

Особое внимание следует уделить такому типу деловой игры, как «Работа над проектом». Эта деловая игра является одним из самых перспективных видов деятельности учащихся по овладению оперативными знаниями в процессе социализации. Проект побуждает учащегося проявить интеллектуальные способности, нравственные и коммуникативные качества, продемонстрировать высокий уровень владения знаниями и общеучебными умениями, целеполагание, способность к самообразованию и самоорганизации. В процессе разработки проекта учащиеся синтезируют знания в ходе их поиска, интегрируют информацию смежных дисциплин, ищут более эффективные пути решения задач проекта, общаются друг с другом. Совместная деятельность реально демонстрирует широкие возможности сотрудничества, в ходе которого учащиеся ставят цели, определяют оптимальные средства их достижения, распределяют обязанности, всесторонне проявляют компетентность личности. Проектная деятельность наглядно демонстрирует возможности предметного, индивидуального и группового проектов. [11, с.40]

Существуют разные типы проектов, но в школе применяется только один — учебно-познавательный. Учебно-познавательный проект — это ограниченное во времени, целенаправленное изменение определенной системы знаний на основе конкретных требований к качеству результатов, четкой организации, самостоятельного поиска решения проблемы учащимися. За определенное время (от одного урока до 2-3 мес.) учащиеся решают познавательную, исследовательскую либо другую задачу. Необходимо получить новые знания в ходе решения учебно-познавательной проблемы. [22, с.32]

Методика проектной деятельности:

1. Выбор проблемы, обоснование практической значимости ее результата.
2. Определение цели и поэтапных задач.
3. Определение масштабов работы, средств и методов достижения цели, рамки интеграции с другими предметами, предполагаемые сложности, сроки, разделение всей работы на этапы.
4. Формулировка гипотезы, идеи реализации.
5. Выбор исполнителя или команды для осуществления проекта. Распределение обязанностей на каждом из этапов проекта при всеобщем равноправии участников. Мотивация участников.
6. Планируя проект, необходимо продумать его общую модель и ее структуру. (Модель - это условный образ, схема конечного результата проекта).
7. Выбрать двух учащихся, отвечающих за информационное обеспечение проекта – выпуск бюллетеней. Обозначить основные принципы оформления, периодичность выпуска.

Проект разрабатывается по инициативе учащихся, но тема может быть предложена учителем. Тема для всего класса может быть одна, но пути ее реализации в каждой группе будут разные. Возможно одновременное выполнение учащимися в классе разных проектов. Проект следует сделать значимым для ближайшего и опосредованного окружения учащихся. Работа по проекту носит исследовательский характер, моделирует работу в научной лаборатории и поэтому необходимо разработать аппарат исследования, обосновать его.

Проект педагогически значим, то есть учащиеся в процессе его осуществления приобретают новые знания, строят новые отношения, овладевают общеучебными умениями. Он заранее спланирован, сконструирован совместными усилиями учителя и учащихся, в то же время, по мере его развертывания, допускается гибкость и изменения.

Этапы проектирования:

1. исходный: разработка основных идей, констатация изученности проблемы, сбор и анализ данных, обоснование актуализации, формулирование гипотезы (предположение о результатах и путях их достижения);

2. этап разработки: выбор исполнителя (одного или нескольких), формирование команды, распределение обязанностей, планирование работы, разработка содержания этапов, определение форм и методов управления и контроля, коррекция со стороны педагога;

3. этап реализации проекта: интегрирование и аккумуляция всей информации с учетом темы, цели. Подготовка наглядно-графического материала, разработка аудио- и видеоряда проекта. Контроль и коррекция промежуточных результатов, соотнесение их с целью, руководство, координация работы учащихся;

4. завершение проекта: представление и защита проекта в классе, на конференции, внутришкольной параллели и т.д. Сопоставление первоначальных целей и результатов исследования. Оценка и подведение итогов. Расформирование команды. Обсуждение результатов проекта, какие познавательные и нравственные находки были приобретены.

Таким образом, на уроках истории целесообразно применение игровых технологий. Как правило, наиболее эффективно используются ролевые и деловые игры. Игра должна основываться на свободном творчестве и самостоятельности учащихся. Она должна быть доступной, цели игры – достижимыми, а оформление красочным, разнообразным. Обязательным элементом каждой игры является её эмоциональность (игра должна вызывать удовольствие, веселое настроение). При этом немаловажное значение имеет момент соревнования между командами или отдельными участниками игры. Это всегда приводит к повышению самоконтроля учащихся, к четкому соблюдению установленных правил. Конец игры должен быть результативным, четким, кратким по времени, ярким, эмоциональным. В

подобных играх завоевание победы для выигрыша – очень сильный мотив, побуждающий ученика к деятельности.

Заключение

Проводя исследование и анализируя мнения разных педагогов и методическую литературу, а также методические разработки деловых игр. Можно сделать вывод, что игра – это неотъемлемая часть человеческой жизни. В связи с этим, первая глава исследования посвящена основным теоретическим аспектам, были представлены определения деловой игры, основные характеристики деловой игры, например, наличие общей цели у игрового коллектива. В зависимости от целевой направленности деловые игры могут быть дидактические и учебные.

Игровая деятельность вовлекает школьника в урок, заставляет самостоятельно идти за знаниями. А эффективность обществоведческого курса зависит от степени самостоятельности учащихся в его изучении. Первыми в походе за знаниями должны идти дети – сами читать, искать, наблюдать, находить, размышлять, творить. Таким путем развиваются умения критически мыслить, анализировать прошлое и настоящее, делать выводы.

Возможности самореализации, ответственного личного выбора в различных областях социальной деятельности развиваются только в процессе самостоятельной работы, в которую включается не только память ученика, но и мышление, и творчество, и чувства.

В процессе игрового моделирования на уроках истории и обществознания ребенок принимает и исполняет роли, адекватные

человеческой деятельности в определенной обстановке и времени, воспринимает и играет роли в соответствии с поставленной задачей, а значит он учится жить. В деловой игре развитие самосознания детей стимулируется операциями, направленными на осмысление ими дела как события их жизни, их участия в нем – как совершение поступка.

Дидактические игры также выполняют определенные функции: обучающую, развлекательную, коммуникативную, игротерапевтическую, диагностическую, развивающую, межнациональной коммуникации, коррекции, социализации, самореализации и релаксационную.

На сегодняшний день нет единой классификации дидактических игр, поэтому их существует большое количество и все они имеют свой признак. В их основе лежат разные основания: вид деятельности учащихся, характер педагогического процесса и используемого материала, игровая методика, продолжительность, степень воздействия на учащихся, степень импровизации, характер познавательной деятельности, спектр целевых ориентация, сущностная основа игры, структурный элемент урока и т.д.

Каждая дидактическая игра имеет свою структуру. К ее элементам можно отнести дидактическую задачу, игровую задачу, игровые действия, правила игры и результаты. Также существуют определенные педагогические условия использования дидактических игр на уроке. К ним относят: организационно-педагогические, психолого-педагогические и дидактические.

Использование игровых технологий в системе развивающего обучения способствует формированию на уроках истории и обществознания ключевых компетентностей, которые воплощают следующие компоненты общепредметного содержания образования: реальные объекты изучаемой действительности; общекультурные знания об изучаемой действительности; общеучебные умения, навыки, способы деятельности. Происходит процесс социализации ученика, т.е. формируется модель выпускника, способного осуществлять личностно и социально значимую продуктивную деятельность

по отношению к объектам реальной действительности, принимать решения, изменяться и изменять окружающую действительность. Поэтому мы можем говорить о личностном становлении и росте детей и подростков.

Список использованной литературы

1. Абрамова Г.С., Степанович В.А. Деловые игры: теория и организация. –Екатеринбург, 2019.
2. Абрамова И.Г. Деловые педагогические игры для школьников. Методические рекомендации коллективам школ, внешкольных учреждений. Ленинград, 2018. С. 21.
3. Алексеева Н.М. Игры на уроках истории// Преподавание истории в школе. – 2024. - № 4.
4. Ананьева В.Г. Методические рекомендации по организации учебно-технических и деловых игр. – М., 2021
5. Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии. – М., 2019.
6. Борзова Л.П. Игры на уроках истории. – М., 2011.
7. Борзова Л.П. Игры на уроке истории. Методическое пособие для учителя. – М.: Владос – Пресс, 2020. – 160 с.
8. Букатов В.М. Педагогические таинства дидактических игр//Преподавание истории в школе. – 2022. - № 3.
9. Голов А.А. Методологический анализ игры. Проблемы методологии. –М., 2020
10. Гуревич А.Я. История конца XX века в поисках метода. – М., 2019.

11. Деловая игра в обучении» научно-практическое пособие / Ванюшин В. Н., Гвоздилов С. В., Лаврентьев А. Р., Орлова Л. А. Дзержинск: изд-во «Конкорд», 2015. С. 131.
12. Занько С.Ф., Тюников Ю.С., Тюнникова С.М. Игра и учение: теория, практика и перспективы игрового общения: В 2 т. Т.2. – М., 2022.
13. Игровое моделирование: теория и практика/ Под ред. И.С.Ладенко. –Новосибирск, 1987.
14. Игры на уроках истории. Из опыта работы учителей// Преподавание истории в школе. – 2019. - № 4.
15. Кларин М.В. Педагогическая технология в учебном процессе. – М., 2019.
16. Короткова М.В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории. – М., 2021.
17. Куприянов Б.В., Рожков М.И. Организация и методика проведения игр с подростками. – М., 2020.
18. Кукушин В.С. Теория и методика обучения / В.С. Кукушин. – Ростов н/Д.: Феникс, 2019. – С. 206 – 209.
19. Левитес Д.Г. Практика обучения: современные образовательные технологии. – М., 2018.
20. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии: Учебное пособие. – М., 2021
21. Панфилова А.П. «Инновационные педагогические технологии». Активное обучение. Учебное пособие для студентов учреждений высшего профессионального образования 2-е издание. М.: Издательский центр «Академия», 2021. С.191
22. Платов В.Я. Деловые игры: разработка, организация и проведение: Учебник.— М.: Профиздат, 2021. – 156 с.
23. Психология. Словарь / Под общ. ред. А.В. Петровского, М.Г. Ярошевского.— 2-е изд., испр. и доп.— М.: Политиздат, 2020.— 494 с.

24. Смолкин А.М. Методы активного обучения: Науч.-метод. пособие.— М.: Высш. шк., 2019. 176 с.

25. Хруцкий Е.А. Организация проведения деловых игр: Учеб. Пособие для преподавателей сред. спец. учеб. заведений.— М.: Высш. шк., 2021.— 320 с.