**Методическая разработка по теме:**

 **«Интерактивные методы в преподавании обществознания»**

 Тему «Интерактивные методы в преподавании обществознания» я предлагаю рассмотреть на примере такого метода интерактивного обучения как игра. Почему игра?

 Во – первых, игра для детей естественная форма существования.

 Во – вторых, в игре ребенок раскрывается иначе, проявляет свои способности, в то время как на уроке он может оставаться двоечником – хулиганом, в игре он может стать лидером и принимать важные решения. Для учителя игра – метод обучения, который меняет обычный формат урока и делает его нестандартным, повышая познавательный интерес школьников.

 Если говорить об интерактивном обучении, где активную роль играют ученики, они ставят цели, планируют действия, оценивают результаты, делают собственные выводы, при непосредственном взаимодействии друг с другом. Игра – форма обучения, которая позволяет проявить детям подобную активность. Таким образом, критическое мышление, как способность анализировать, сравнивать, делать выводы и применять полученные знания для решения практических задач, развивается в процессе игры во время активных действий ее участников.

**Рассмотрим особенности образовательных игр, их признаки и основные типы на примере уроков обществознания**

 Во – первых, игра должна проходить в смоделированных условиях, но близких к реальным, ее участники должны прожить конкретную ситуацию в игре.

 Во – вторых, в игре нет отстраненных участников, как например, на уроке, т.к. игра связана с эмоциональными переживаниями, которые побуждают участников мыслить и действовать.

 В – третьих, ошибки в образовательной игре не только допустимы, но и желательны, важно, чтобы в игре ученики учились на собственных ошибках и делали личные выводы, получали знания, которые могли применить в реальной жизни, т.е. игра должна быть практико – ориентированной и содержать не только практические задания, но и задания – ловушки.

 **Признаки игры:**

1. Участники – ученики. Именно для них учитель разрабатывает сценарий игры. Учитель определяет тему, ставит образовательные цели, составляет задания, моделирует ситуацию, при этом учитывает реальные возможности и интересы школьников, для того, чтобы игра, действительно, оказалась для них интересной, и дети согласились в нее играть. Многие учителя проводят игры для закрепления знаний и отработки практических навыков, но эффективней применять игру для открытия новых знаний. Например, во время проведения деловой игры «Выборы» ученики 10 класса работали в «Избиркоме», отвечали за организацию выборов, за создание избирательных участков, регистрацию кандидатов, и для выполнения данных заданий самостоятельно изучили Законы «О политических партиях» и «О выборах депутатов Рязанской областной Думы». После изучения действовали сами и организовывали действия других участников в соответствии с данными нормативно – правовыми актами.
2. Главная цель – то, ради чего дети участвуют в игре (победа, самореализация и т.д.)
3. Условность – конкретная жизненная ситуация, в которой проходит игра (например, выборы депутатов регионального парламента, проведение собеседования работодателем на соискание должности «менеджера по сбыту»).
4. Правила – модель поведения, которая объясняет участникам, что и как надо делать. В деловой игре «Выборы» старшеклассники проводили съезды партий, где утверждали списки кандидатов, вели предвыборную агитацию, печатали агитационные материалы, писали программы для кандидатов, встречались с избирателями, участвовали в голосовании.
5. Соперничество – интрига, конфликт игры. Игра должна захватывать, в условиях столкновения с несколькими проблемами, требующих быстрого решения, участники начинают нестандартно мыслить и действовать, что и пробуждает их к развитию критического мышления.
6. Удовольствие – от успеха, победы, общения, но главное от столкновения с неожиданностью, с нестандартной ситуацией, когда у учеников появляется масса идей, они их анализируют и принимают решение, за которое и осознают ответственность (например, во время игры «Выборы» были заранее спланированы провокационные ситуации, ставящие участников в тупик).
7. Начало и конец игры. В начале игры учитель объясняет правила, проводит предварительные встречи. В конце подводятся итоги, проводится рефлексия, учитель отмечает достижения каждого участника и благодарит всех.

**Основные типы образовательных игр**

1. **Деловые игры**, в них участвуют команды. Игра связана с решением конкретной проблемы, условия данной игры максимально приближены к реальным, что требует предварительной и детальной подготовки. В деловой игре «Выборы» старшеклассники решали проблему факторов, влияющих на выбор избирателя, находили проблемы развития региона и пути их решения.
2. **Ролевые игры**, в них играют участники – одиночки. Такие игры связаны с отработкой конкретных действий, например, в ролевой игре «Собеседование» один участник – работодатель ведет собеседование с несколькими соискателями на одну должность и только с одним подписывает трудовой договор, затем участники меняются ролями.
3. **Разминочные игры** – не требуют много времени и проводятся для активизации класса. Например, игра «Сделай иначе», когда ученик, отвечающий у доски, получает карточку с терминами, значение которых он объясняет для одноклассников, называющих эти термины. Таким образом, устанавливается коммуникация ученик – одноклассники – учитель и развивается мышление всех участников. Игра «Верю и не верю». Учитель чередует ошибочные и верные суждения, а ученики решают, на сколько они верные, и произносят или поднимают карточки с надписями «Верю» или «Не верю». Игра «Путешествие в будущее». Старшеклассникам предлагается написать политическую программу для партии, участвующей в выборах в 2040 году. Задание заставляет анализировать, сравнивать, прогнозировать политическое, экономическое, общественное развитие нашей страны.
4. **Интеллектуальные, познавательные игры** проходят в форме соревнований, состязаний, викторин нескольких команд. Устанавливается очередность выполнения заданий, ограниченная временем. В процессе подобных игр взаимодействие между участниками команд достигает наивысшей активности, ведется не только поиск верных решений, но и дается взаимная оценка.