Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области средняя общеобразовательная школа № 2 «Образовательный центр»

с. Кинель – Черкассы муниципального района Кинель - Черкасский

Самарской области

**Обобщение педагогического опыта по теме:**

**«Деловые игры в правовом воспитании**

 **школьников среднего звена»**

 **Автор: Трофимова Ирина Анатольевна,**

**учитель обществознания**

**высшей квалификационной категории**

**1.Введение.**

Любая система развивающего обучения предполагает наличие высокого уровня творческой активности учителя и его учеников.

Творческую личность в ученике может воспитать только творчески работающий учитель. Создавая в классе атмосферу творчества, мы, учителя, тем самым создаем оптимальные условия для развития ребенка: здоровый микроклимат, рост познавательных интересов, возможности для активного общения детей, для реализации способностей и талантов каждого... Работая творчески сами, мы сохраняем свое здоровье, оптимизм, обновляем свой методический арсенал, пополняем свои знания и лучше понимаем детей.

На основе наблюдений, анкетирования, бесед с родителями я сделала вывод, что у учащихся, особенно 7-8 классов наблюдается снижение познавательного интереса к учебному процессу. Они мало читают дополнительной литературы, на уроках предпочитают больше слушать учителя. Тревожит то, что такая ситуация может привести к снижению качества знаний, сформирует у учеников потребность иметь всё в готовом виде, не прикладывая особых усилий. Допустить, чтобы ученики, окончив школу, стали только потребителями, безынициативными людьми, которых ничего не интересует, не волнует судьба своей семьи, города, страны невозможно.

 Ведь сегодня модернизация общеобразовательной школы предполагает ориентацию образования не только на усвоение школьниками определённой суммы знаний, но и на развитие личности, познавательных и созидательных способностей учащихся. Одной из основных задач современного образования становится создание условий развития школьника, которые помогут ему успешно адаптироваться в современном обществе.

 Эту задачу успешно помогает решать обществознание, так как на уроках ученики получают не только знания в области обществоведческих наук , но и приобщаются к различным сферам общественной жизни, расширяют способности и приобретают жизненные навыки.

 Среди различных форм уроков, используемых на обществознании, особое место занимают игровые технологии. Игра на уроках обществознания – это форма учебного занятия, в ходе которого моделируется определенная ситуация прошлого или настоящего, «оживают» и действуют люди, участники общественных событий прошлого или современности. Такие игры, помогающие решать практические задачи, связаны  с умением сотрудничать и работать в группах, формировать деловые качества. Игровые технологии на уроках обществознания является новыми и актуальными в условиях внедрения ФГОС.

Обобщая свой опыт работы , я предлагаю применение элементов игры на уроке обществознания, что способствует повышению уровню мотивации учащихся в учебной и внеклассной деятельности.

**2. Практическая часть**

 (Приложение 1)

**Цель игры** – создание игрового состояния, специфического эмоционального отношения ребенка к общественной действительности или жизненной ситуации с которой придется столкнуться в будущем.

Цель реализуется через **следующие задачи**:

- развитие образного, логического и критического мышления;

- выработка умений и представлений работы с текстом, моделирование и анализ жизненных ситуаций;

- развитие находчивость и сообразительности.

Ролевую игру как вид деятельности можно использовать на различных этапах урока. Несколько приемов использования ролевой игры на уроках обществознания.

1. «Кто я?» Ученик в костюме какого-то персонажа рассказывает о нем. Учащиеся угадывают кто он. Например, урок «Кто стоит на страже закона».

2. «Социальные роли» - ученики представляют себя как представители какой-либо профессии. Разыгрывают сценки различных жизненных ситуаций. В процессе игры дети познают, запоминают новое, ориентируются в необычных ситуациях, пополняют запас представлений, понятий, развивают фантазию.

Игра как элемент урока может быть использована при прохождении следующих тем:

**1. «Что значит жить по правилам».** Игра используется на этапе закрепления изученного материала или для актуализации темы. Ученикам предлагается подумать и закончить фразу «Для меня самое важное правило – это…», объяснить значимость выбранной позиции.

**2. «Почему важно соблюдать законы».**

Игра «Ассоциация». В этой игре может принимать участие, как целый класс, так и один человек. Совместно выбираем ключевой термин по теме урока. Учащиеся класса должны назвать, с чем или с кем ассоциируется у них это слово. Например, справедливость у кого-то ассоциируется с богиней Фемидой, у кого-то с наказанием. Воображение детей совершенно разное и поэтому некоторые ассоциации могут быть далекими от предмета, в этом случае лучше не заострять на них внимание. Игра позволяет учителю увидеть некоторые индивидуальные особенности учащихся, а это может помочь в дифференцировании заданий в дальнейшем. Кроме того, проводя посредством этой игры работу по закреплению или повторению пройденного материала, вы можете увидеть, что ребята хорошо усвоили, а какой материал прошел мимо внимания учащихся.

**3.** **«Для чего нужна дисциплина».**

Игра «Живая картина». Группа участников должна сделать «живую картину», а потом замереть неподвижно, чтобы зрители поняли, что изображено. Изобразить нужно проявления внутренней и внешней дисциплины.

**4. «Виновен – отвечай».**

Игра «Я знаю пять…». В 7 классе ее можно усложнить, предложив детям продолжить фразу несколько раз, обязательно используя новое числительное.

«Я знаю…. (один)» - «Я знаю, что закон один для всех».

«Я знаю…(два)» - «Я знаю два вида правонарушений…»

«Я знаю… (три) - «Я знаю три признака правонарушений…»

«Я знаю…(Четыре)» - «Я знаю четыре вида юридической ответственности…»

«Я знаю…(пять)» - «Я знаю пять правонарушений….»16

Урок – игра может быть использована при прохождении следующих тем

**5. «Защита Отечества»**.

 В игре участвует целый класс. Главные роли играют люди, изображающие выдающихся людей, компетентных в том или ином вопросе. Например, " это может быть работник военкомата, известный военачальник (не обязательно ныне живущий - ведь это игра), потенциальный призывник.

**Игровые элементы на уроке**

**Игра «Крокодил».**

Правила игры: не используя слов объяснить значение термин. На «передачу» термина отводиться 1 минута. Команда (ряд, выбирается капитан) называет термин, при правильном решении присваивается 1 балл. Термины: ребенок, Конституция лидер, решение, парламент, Ассамблея, дисциплина, долг, обязанность. (Подводятся предварительные итоги).

**«Проблемные задания»**

Учитель формулирует проблемные задания. Например, «Что будет если нарушать законы?», «Почему люди совершают проступки?»

**«Конкурс на уроке по теме: Права человека» № 1**

Командам раздаются контрольные листы с различными ситуациями из сказок. Необходимо определить, о каком праве или нарушении прав сказочного героя идет речь. Команды должны руководствоваться положениями Всеобщей декларации прав человека и статьями Конституции РФ. Время на размышление – 3 минуты. За каждый правильный ответ команда получает 1 бал.

1.«12 месяцев». Мачеха послала сироту в декабрьскую стужу за подснежниками и приказала на возвращаться без них.

2. «Колобок». Лиса попросила колобка сесть к ней на нос, спеть песенку и съела его.

3. «Буратино». Карабас-Барабас держал кукол в рабстве и заставлял работать на себя.

4. «Золушка». Мачеха и сестры не разрешили Золушке поехать на бал, а заставили ее переделать много домашних дел.

5. «Три поросенка». Волк дунул, плюнул и домик Наф-Нафа развалился.

6. «Буратино». Папа Карло подарил Буратино азбуку, которую он впоследствии продал.

7. «Гадкий утенок». Его били, щипали, гнали отовсюду за то, что он был не такой, как все.

8. «Буратино». Полицейские ворвались в коморку папы Карло.

9. «Сказка о мертвой царевне и о семи богатырях». Черница угостила царевну отравленным яблоком.

Ответы:

1. Право на заботу

2. Право на жизнь

3. Право на свободу и свободный труд

4. Право на отдых

5. Право на неприкосновенность жилища.

6. Право на получение бесплатного образования

7. Право на индивидуальность

8. Право на неприкосновенность жилища.

9. Право на жизнь

**Элементы игры по теме «Права человека» № 2**

Командам раздаются контрольные листы с фразами, в которых упомянуты герои сказки «Золотой ключик». Необходимо определить, какое право сказочного героя нарушено, и закончить фразу. При ответах необходимо руководствоваться положениями Всеобщей декларации прав человека и статьями Конституции Российской Федерации. (на обсуждение - 4минуты; за каждый правильный ответ-1балл)

1. Схватив крысу Шушеру за хвост, Буратино нарушил ее право

на\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (личную неприкосновенность).

2. Подарив Буратино азбуку и отправив его в школу, папа Карло надеялся, что

Буратино воспользуется своим правом на \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(получение

бесплатного образования).

3. Буратино хотел попасть в театр, потому что у него было право на

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_( пользование учреждениями культуры).

4. Напавшие на Буратино кот Базилио и лиса Алиса пытались отнять у него деньги,

что является покушением на право Буратино\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_( иметь

имущество в собственности).

5. полицейские, ворвавшиеся в каморку папы Карло, нарушили его право на

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(неприкосновенность жилья).

6. Когда Буратино, лиса Алиса и кот Базилио отправились в страну дураков, они

воспользовались правом \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(уехать из своей страны и вернуться на Родину).

**«Умей раскрыть преступление»**

Вы получаете лист с заданиями и выдержки из статей Уголовного кодекса. Используя документы, выполните все задания, но озвучивать ответы будете по очереди.

Задание

1. Тайно проник в школьную раздевалку и забрал чужую куртку.

2. Ночью, снял колеса, с машины стоящей в соседнем дворе.

3. Взял взаймы 1000 рублей и пообещал вернуть через месяц, но так и не вернул.

4. Схватил шапку с головы прохожего и скрылся.

5. Выходя из автобуса, выхватил сумку у женщины и скрылся

6. Вовлек в азартную игру и обыграл путем обмана

**Ответ:**Кража, Кража, Мошенничество, Грабеж, Грабеж, Мошенничество.

**Документы:**

**Статья 158 Уголовного кодекса РФ. Кража
1. Кража, то есть тайное хищение чужого имущества,**

-наказывается штрафом в размере до восьмидесяти тысяч рублей или в размере заработной платы или иного дохода осужденного за период до шести месяцев, либо обязательными работами на срок до ста восьмидесяти часов, либо исправительными работами на срок до одного года, либо арестом на срок до четырех месяцев, либо лишением свободы на срок до двух лет.

**Статья 159 Уголовного кодекса РФ. Мошенничество**
**1. Мошенничество, то есть хищение чужого имущества или приобретение права на чужое имущество путем обмана или злоупотребления доверием,**

**-**наказывается штрафом в размере до ста двадцати тысяч рублей или в размере заработной платы или иного дохода осужденного за период до одного года, либо обязательными работами на срок до ста восьмидесяти часов, либо исправительными работами на срок до одного года, либо арестом на срок до четырех месяцев, либо лишением свободы на срок до двух лет.

**Статья 161 Уголовного кодекса РФ. Грабеж**

**1. Грабеж, то есть открытое хищение чужого имущества,**

-наказывается обязательными работами на срок до четырехсот восьмидесяти часов, либо исправительными работами на срок до двух лет, либо ограничением свободы на срок от двух до четырех лет, либо принудительными работами на срок до четырех лет, либо арестом на срок до шести месяцев, либо лишением свободы на срок до четырех лет

**Конкурс «Кто стоит на страже закона?»**

У вас список органов, занимающихся вопросами правопорядка, соблюдения законности в государстве, оказанием юридической помощи населению:

1. Полиция (Органы внутренних дел)

2. Уголовный розыск

3. Адвокат

4. Уполномоченный по делам несовершеннолетних

5. Полиция общественной безопасности

6. Налоговая полиция

7. Прокуратура

8. Суд

9. Нотариус

10. ФСБ ( Федеральная служба безопасности)

11. Таможня

Этот конкурс включает в себя 2 вида заданий.

1. **Заполнить схему «Правоохранительные органы РФ (Кластер)** – 2 мин.

Назначение которых борьба с правонарушениями, защита правопорядка, пресечение противоправной деятельности.

1. Ответьте на вопросы:

1. Работники этого правоохранительного органа обеспечивают правопорядок на улицах, дорогах, вокзалах и других общественных местах. (Ответ: полиция общественной безопасности)

2. Основная функция данного органа следить за тем, правильно ли исполняются законы, не нарушаются ли права и интересы граждан государства. (Ответ: прокуратура)

3. В этом органе государственной власти осуществляется правосудие, т.е. на заседаниях этого органа решается, кто прав в правовых вопросах, а кто виноват и восстанавливается справедливость. (Ответ: суд)

4. Федеральный правоохранительный орган, являющийся составной частью сил обеспечения экономической безопасности РФ, выполняющий функцию по предупреждению, выявлению, пресечению и расследованию нарушений законодательства о налогах и сборах, являющихся преступлениями или административными правонарушениями. (Ответ- налоговая полиция)

5. Лицо, помогающее составлять различные документы, удостоверяют завещания и сделки с недвижимостью, свидетельствуют верность подписей и копий документов, выписок из них. (Ответ: нотариус)

6. Основной задачей этого специалиста является оказание юридической помощи физическим лицам (гражданам, лицам без гражданства) и юридическим лицам (организациям), в том числе защита их интересов и прав в суде. (Ответ: адвокат)

**«Эрудиция»**

На дом ребята получили задание подготовить выступление на 1 мин.

Тема выступления: **Почему важно соблюдать законы?**

 **«Придумай слово»**

1. **Составить как можно больше слов из предложенного слова «Справедливость»**
2. Называем слова по очереди, не повторяться. Начинаем с команды набравшей больше очков, побеждает команда, назвавшая последней слово.

Возможные варианты слов, составленных из слова «Справедливость»:

 1. право

 2. диво

 3. радость

 4. вера

 5. сор

 6. спор

 7. дело

 8. ведро

 9. вода

 10. лесть

 11. правовед и т.д.

**«Игры с текстами»**

* 1. **Заполни пропуски:**

1. От своих предков и родственников человек наследует определённые \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(свойства).

2.Наследственность животного проявляется в его \_\_\_\_\_\_\_\_, т. е. в определённых действиях, поведении.

3.Человек в отличие от животных обладает \_\_\_\_\_\_\_\_, способен к \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, может действовать \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, имеет хорошо развитый \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, создаёт \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

**2. Придумай** своё продолжение этой сказки. Е. Шварц. Из Сказки о потерянном времени. «Вот ведь как, оказывается, устроено на свете: человек, который понапрасну теряет время, сам не замечает, как стареет. И злые волшебники разведали об этом, и давай ловить ребят, теряющих время понапрасну. И вот поймали волшебники Петю Зубова, и ещё одного мальчика, и ещё двух девочек и превратили их в стариков. Состарились бедные дети и сами того не заметили: ведь человек, напрасно теряющий время, не замечает, как стареет. А время, потерянное ребятами, забрали волшебники себе. И стали волшебники малыми ребятами, а ребята старыми стариками. Как быть? Что делать?»

**Игра «Крестики-нолики», урок обществознания по теме «Потребитель и его права»**

На вопросы предполагаются ответы: «да» или «нет». Ответ «да» обозначается «х», ответ «нет» обозначается «0»

Учащиеся записывают ответы в таблицу, состоящую в данном случае из 9 пронумерованных клеток. По окончанию игры учитель демонстрирует ученикам правильно заполненную таблицу и, при необходимости, проводит работу над ошибками. Желательно заранее оговорить условия (например, в игре обязательно должны быть «победители», т.е. - «х» или «0», занявшие всю линию (горизонтальную, вертикальную или диагональную).

1. Потребитель – человек, заказывающий или приобретающий товары и (или) услуги для нужд, связанных с осуществлением предпринимательской деятельности (нет).

2. Продавец не обязан предоставить потребителю полную информацию о товаре (нет).

3. Потребитель имеет право на возмещение убытков, вызванных предоставлением недостоверной информации

(да).

4. Срок годности товара устанавливается на все виды товаров (нет).

5. Информация о товаре должна быть предоставлена на русском языке (да).

6. За упаковку товара весового товара продавец имеет право взять с вас оплату (нет).

7. Потребитель, которому был продан товар с недостатком, вправе потребовать уменьшения цены товара или

замены товара (да).

8. Продавец освобождается от ответственности, если вред, причиненный потребителю, был ему нанесен

вследствие нарушения потребителем установленных правил эксплуатации товара (да).

9. Некоторые виды товаров при соблюдении определенных условий могут быть возвращены продавцу в срок 14 дней со дня покупки (да).

1. 00 х 0 х 0
2. 00 х хх

**Деловая игра «Глобальные проблемы современности»**

**Цели:**

1. Обобщить знания учащихся о глобальных проблемах современности, показать их особенности, взаимосвязь
2. Развивать навыки работы в группе, навыки поиска решения проблемы, развивать воображение
3. Обратить внимание учащихся на социальный аспект глобальных проблем: необходимость совместных усилий для и решения

**Задание:**

1. Выберите из списка и перечислите глобальные проблемы:
первая группа - «человек-общество»,
вторая группа - «человек-природа»,
третья группа - «общество-общество».
2. Приведите примеры существования в мире глобальных проблем.
3. Вечный вопрос - «Что делать?». Предложите свои пути решения глобальных проблем.
4. Выберете альтернативный сценарий будущего. Обоснуйте свой выбор.
5. Нарисуйте эскиз плаката, отражающего проблемы, представленные вашей группой.

**Домашнее задание:**

1. Оформить плакат (по пункту 5)
2. Создать пресс-листок «Глобальные проблемы человечества» (Подобрать и оформить газетные статьи, материал из интернета, иллюстрации, доказывающие наличие глобальных проблем, наличие международных организаций занимающихся этими проблемами).

**Деловая игра «Я - предприниматель»**

**Цели:**

1. Закрепить знания учащихся о предпринимательском праве.
2. Формирование элементарных умений и навыков правового анализа предпринимательской деятельности.
3. Выработка умений применять свои знания на практике.
4. Формирование умений работы в группе.

**Задание №1**

1. Придумайте название фирмы.
2. Какой товар она должна производить?
3. Нарисуйте рекламу вашего товара.
4. Изобразите    рекламный ролик, рекламирующий ваш товар.

**Задание №2**

1. Что необходимо сделать, чтобы организовать фирму?
2. Последовательно опишите ваши действия.

**Задание №3**

1. Представьте себе потенциального потребителя вашего товара.
2. Опишите его.
3. **Выводы:**

Подводя итоги своей работы, можно сказать, что практика показывает, на уроках, где проводится игра, отмечается 100 % активизация деятельности учеников. Элементы соревновательности на уроке дает, возможность посовещаться, реализовать и восполнить острый дефицит времени – все эти игровые элементы активизируют учебную деятельность учащихся, формируют интерес к предмету. Игры предполагают проблемный характер обучения, так как возникают вопросы, на которые нужно дать ответ, ситуации, в которых необходимо найти пути решения, что в итоге приводит к творческому поиску. Хочется надеяться, что представленные разработки игровых технологий окажут серьезную профессиональную поддержку коллегам-учителям в проведении интегрированных уроков и внеклассных мероприятий и введении интегрированных форм в образовательный процесс.

Знания, приобретенные в играх на уроках, становятся для каждого участника игры личностно значимыми¸ эмоционально окрашенными, что помогает глубже понять и буквально почувствовать изучаемую историческую эпоху. Занимательность условного мира игры делает положительно окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психологические процессы и функции ребенка.

Применение игр на уроках дает хороший результат при системном подходе в развитии определенных навыков в обучающей игре. Необходим также индивидуальный психологический подход к каждому играющему, чтобы не навредить, играя, и не нанести ребенку психологическую травму, не усугубить его переживаний по поводу собственной значимости в мире людей.

Интерес к игровым урокам возрастает, число игр увеличивается, играть на уроке становится модным, в них (играх) становится все сложнее ориентироваться. Многие традиционные детские игры, развивающие коммуникативные навыки, вытесняются опосредованными интерактивными играми на электронных носителях, что не всегда прогрессивно и полезно, так как ограничивает двигательные и социально-адаптивные возможности ребенка.

Игры же, формирующие коммуникативные навыки, развивают сопереживание, умение поставить себя на место другого, «лечат» от инфантилизма и безразличия, неспособности преодолевать возникающие жизненные проблемы. Однако абсолютизировать игровой метод не стоит, так как он хорош лишь при разумном пропорциональном сочетании с традиционными уроками.

В результате обобщения педагогического опыта мною был сделан вывод о том, что включение игры в процесс обучения на уроке повышает заинтересованность учащихся, вовлекает в процесс работы и повышает процент качества знаний.

**4. Литература**

1. «Эксперимент и инновации в школе», № 6, 2009 год
2. http://nsportal.ru/sites/default/files/2015/08/19/didakticheskaya\_igra.doc
3. http://psihotesti.ru/gloss/tag/igra/
4. http://studopedia.ru/12\_147047\_vedushchie-priznaki-igrovoy-deyatelnosti.html
5. Айламазьян А. М. Актуальные методы воспитания и обучения: деловая игра. М.: Владос-пресс, 2000.
6. Беляков Е. А. 365 развивающих игр. — М., 1992. — 260 с.
7. Борзова Л. П. Игры на уроках истории. М.: Владос-пресс, 2001.
8. Выготский Л. С. Игра и её роль в психологическом развитии ребёнка // Вопросы психологии. 1996. № 6.
9. Занков Л. В. Развитие школьников в процессе обучения. М., 1987.
10. Занько С. Ф., Тюников Ю. С., Тюнникова С. М. Игра и учение. Теория, практика и перспективы игрового общения. В 2 т. М., 1992.
11. Иванова А. Ф. нетрадиционные формы работы на уроках // Преподавание истории в школе. 1994. № 8.
12. Ильинская И. А. Проблемные ситуации и пути их создания на уроке. М., 1995.
13. Кадралиева М. А. Использование дидактических игр на уроках обществознания в 5-х классах // Молодой ученый. — 2014. — №14.
14. Коротокова М.В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории – Владос – Пресс, 2001.
15. Крупская Н.К. О дошкольном воспитании. – М., 1973.
16. Кулагина Г.А 100 игр по истории, М.: Просвещение, 1967.
17. Озерков И. А. Ролевые игры как технологии самовоспитания // Школьные технологии. 2000. № 1.
18. Платонов В. Я. Деловые игры: разработка, организация, проведение. — М., 1991.
19. Пономарев В. Педагогика игры в сфере досуга. Либроком, 2011
20. Психологический словарь, М.:1990
21. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии. М.: Просвещение, 1998.
22. Сергеева М.Е. Игровые технологии на уроках и во внеурочной деятельности. Учитель, 2006
23. Студеникин М. Т. Методика преподавания истории в школе. - М.: Владос, 2000.
24. Федорчук И. А. История. Интеллектуальные игры для школьников. - Ярославль: “Академия развития”,1998.
25. Шевченко С. Д. Школьный урок: как научить каждого. М.: Владос, 1991.
26. Эльконин Д. Б. Психология игры. М.: Владос-пресс, 1999.