

Применение ролевой игры при проведении уроков по обществознанию в СПО.

Дисциплина «Обществознание» в соответствии с ФГОС СОО является одним из предметов обязательной предметной области «Общественные науки» и каждое ОУ самостоятельно определяет для себя какой предмет из предметной области выбрать для изучения, однако знания и навыки, которые обучающийся приобретает в рамках изучения данного предмета дают возможность сформировать личностные характеристики выпускника ("портрет выпускника школы"), предусмотренные ФГОС СОО. Ведь в рамках интегрированного курса «Обществознания» воспитывается патриотизм, воспитывается любовь к своей культуре и уважение к другим культурам, изучаются основные научные методы познания мира, воспитывается уважение к закону в рамках повышения правосознания обучающихся, расставляются акценты мировых проблем, в.т. экологических. Недаром Концепция преподавания учебного предмета «Обществознание» предполагает включение во ФГОС СОО предмета «Обществознание» в качестве обязательного, с возможностью освоения его как на базовом, так и на профильном уровне.

Концепция преподавания учебного предмета «Обществознание» закрепляет, что преподавание и изучение обществознания должны основываться на системно-деятельностном подходе, обеспечивать формирование способности практического применения полученных знаний. Реализация системно-деятельностного подхода, повышение самостоятельности и мотивации обучающихся в рамках изучения обществознания могут быть достигнуты путем активного использования интерактивных образовательных технологий и методов (учебного проектирования, учебного исследования, технологии обучения в сотрудничестве, игровых технологий, ориентированных на возрастные особенности разных групп обучающихся, в том числе деловых и ролевых игр, методов моделирования реальных ситуаций, дебатов и др.).

Ролевая игра - род игровых методов активного обучения, основанных на моделировании и проигрывании социальных ролей в процессе решения учебно-профессиональных задач. При организации ролевой игры обучающийся получает возможность оказаться в ситуации, в которой он может оказаться в дальнейшем в реальной жизни, при этом в безопасных условиях самостоятельно определить путь решения проблемы. Также, как показывают результаты многих исследований, если человек проигрывает какую-либо социальную роль самостоятельно (являющуюся для него весьма нестандартной), то овладение им определенных навыков и достижения поставленных целей происходит быстрее и прочнее. Ролевая игра обладает огромным мотивационным потенциалом, а также формирует soft-skills обучающихся, такие как навыки коммуникация, критическое мышление, выход из конфликтных ситуаций, нестандартное видение проблемы на пути поиска решений. Также ролевая игра, будучи интерактивной формой работы,

позволяет получить обратную связь от студентов, определить дефициты, чтобы в дальнейшем их скомпенсировать.

При всей кажущейся одинаковости ролевые игры отличаются друг от друга и требуют классификации. Наиболее развернутую классификацию ролевых игр разработал М. ван Ментс.

- Описание. В рамках этой категории ролевые игры используются как средство коммуникации для описания какой-либо ситуации, которую наглядно можно представить в инсценировке.

- Демонстрация. Зачастую учитель сам проводит демонстрацию, чтобы проинструктировать учащихся, указать им, на что надо обратить внимание. Задача учащихся – воспроизвести эти действия в ролевой игре.

- Тренировка. Игры данного типа направлены на тренировку социальных навыков. Этот тип игр требует тщательной подготовки, так как ученики должны хорошо понимать поставленную передними задачу. Можно составить определенные инструкции по способу выполнения работы, в которых будет указано, что можно, а что нельзя делать, и перечислена последовательность действий.

- Отображение (рефлексия). Эта категория игр отличается от предыдущей в большей степени не действием, а целью. Акцент делается на наблюдении и отображении. Задача ученика в этой игре – справиться с ситуацией, но при этом упор делается на непрерывный анализ сделанного.

- Сенсibilизация. Данный тип ролевой игры направлен на осознание учеником собственных чувств и эмоций, возникших в ходе игры. Учитель может изобразить ситуацию, с тем чтобы подчеркнуть ее эмоциональный аспект и побудить учащихся к сопереживанию лицам, представленным в ситуации. Он может прибегнуть к актерскому мастерству, ораторскому искусству, чтобы повлиять на чувства учащихся.

В зависимости от типа ролевая игра по разному проектируется, но всегда будет состоять из нескольких этапов:

- подготовительный, на котором определяются цели, задачи; утверждается состав игроков, происходит распределение ролей, обсуждается список возможных вопросов и пр.

- игровой – подразумевает, непосредственно, проведение игры во время занятия;

- заключительный, на котором подводятся итоги игры, выслушивается мнение жюри;

- этап анализа результатов игры, на котором игроки между собой обсуждают полученный результат, оценивают свою деятельность, определяют достижение\недостижение поставленной цели.

Большинство исследователей ролевой игры включают в ее структуру следующие компоненты:

- задачи;
- содержание;
- сюжет;
- правила;

- средства;
- роли;
- игровые действия;
- игровую ситуацию;
- результат.

Задачи ролевой игры должны четко соответствовать предполагаемому результату, типу игры и быть конкретными. Например, в ролевой игре-описании задачей будет формирование определения, нахождение отличительных черт явления.

Содержание ролевой игры определяется педагогическими задачами и включает знания, умения, навыки и отношения, которые предполагает сформировать у обучающихся преподаватель посредством игры.

Содержание игры находится в прямой зависимости от уровня знаний учащихся, их общего развития. Важно четко осознавать уровень знаний обучающихся, а также ширину кругозора и сформированность коммуникативных навыков, в противном случае ролевая игра не состоится в силу того, что обучающиеся не смогут «примерить» роль, которую не понимают, либо форма подачи будет чужда возрастным особенностям обучающихся.

Сюжет ролевой игры обрисовывает ту реальность, в которой будут раскрываться предложенные роли. Преподаватель в зависимости от уровня подготовки обучающихся и задач ролевой игры может либо дать общие характеристики ролей и условий, давая свободу действия студентам, либо четко прописать сценарий поведения определенных ролей.

Правила ролевой игры. Для каждой игры создаются свои правила. Они продиктованы типом игры, возрастом игроков, характером взаимоотношений в группе и другими факторами.

Ролевая игра требует подготовки, причем как со стороны преподавателя, так и со стороны обучающихся. Преподаватель должен четко уяснить все компоненты ролевой игры, подготовить раздаточный материал/визуальный ряд/карты и пр. Для успешного перевоплощения студентов в определенные роли преподаватель должен так преподнести игровую фабулу, чтобы студенты сделали физическое действие, ассоциирующееся с входом в придуманный мир, что позволит студентам полностью раскрыть свой потенциал, находя нестандартные пути решения проблем. Также важно подобрать на роли студентов, подготовленных и психологически готовых к такого вида работе. Преподавателю не стоит забывать, что подготовительный этап (распределение ролей, формирование групп, налаживание коммуникации внутри группы), а также заключительный этап (в частности рефлексия) занимает большое количество времени. Поэтому ролевые игры лучше проводить на спаренных уроках, либо разбивать отдельные этапы на отдельные уроки: например, подготовительный этап провести на одном уроке, саму игру и подведение итогов – на другом. На последующем уроке провести рефлексию и восполнение выявленных дефицитов обучающихся.

Применение такого интерактивного метода обучения как ролевая игра в обществознании крайне оправдана – обществознание рассказывает о разных аспектах общественной жизни, а студенты эти ситуации могут «проиграть» и «примерить на себя». Ролевая игра может применяться при изучении таких тем как: социальные нормы («Суд совести»), разрешение конфликтов, форма государства, избирательная система, бюджет, предпринимательство, защита прав и свобод человека, трудовые правоотношения и др. Также стоит учитывать, что ход ролевой игры может крайне отличаться у разных групп, в связи с разной степенью подготовленности, разными темпераментами, различием в общей атмосфере групп, поэтому возможны различные сценарии игр с разными задачами для отдельных групп в рамках изучения одной темы.

Библиография:

1. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования (утв. приказом Министерства образования и науки РФ от 17 мая 2012 г. N 413) (в действующей редакции)
2. Концепция преподавания учебного предмета «Обществознание» (утвержденная решением Коллегии Министерства просвещения Российской Федерации протокол от 24 декабря 2018 г. № ПК-1вн)
3. Менте Морри ванн. Эффективное использование ролевых игр в тренинге. - СПб: Питер, 2001. — 208 с.
4. Современные образовательные технологии : учеб. пособие /Н.В. Бордовская [и др.] ; под ред. Н. В. Бордовской. – М. : КноРус, 2010 – 432 с.