«Игра на уроках обществознания и права»

Учитель истории и права:
Новокшенова О.В
I квалификационная категория

- *Игра-* действие, занятие, обусловленное совокупностью определенных правил и приемов.
- Игра соответствует естественным потребностям и желаниям ребенка, а потому с ее помощью он будет учиться с удовольствием. Благодаря играм активизируются все познавательные процессы учащихся: развиваются внимание, память, мышление, творческие способности.

Этапы проведения игры:

- 1. Подготовка к игре (целеполагание, планирование);
- 2. Проведение игры, т.е. реализация ее целей;
- 3. Обсуждение игры, анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект учебно-воспитательного процесса (рефлексивный этап).

Учебные игры можно разделить на 3 типа:

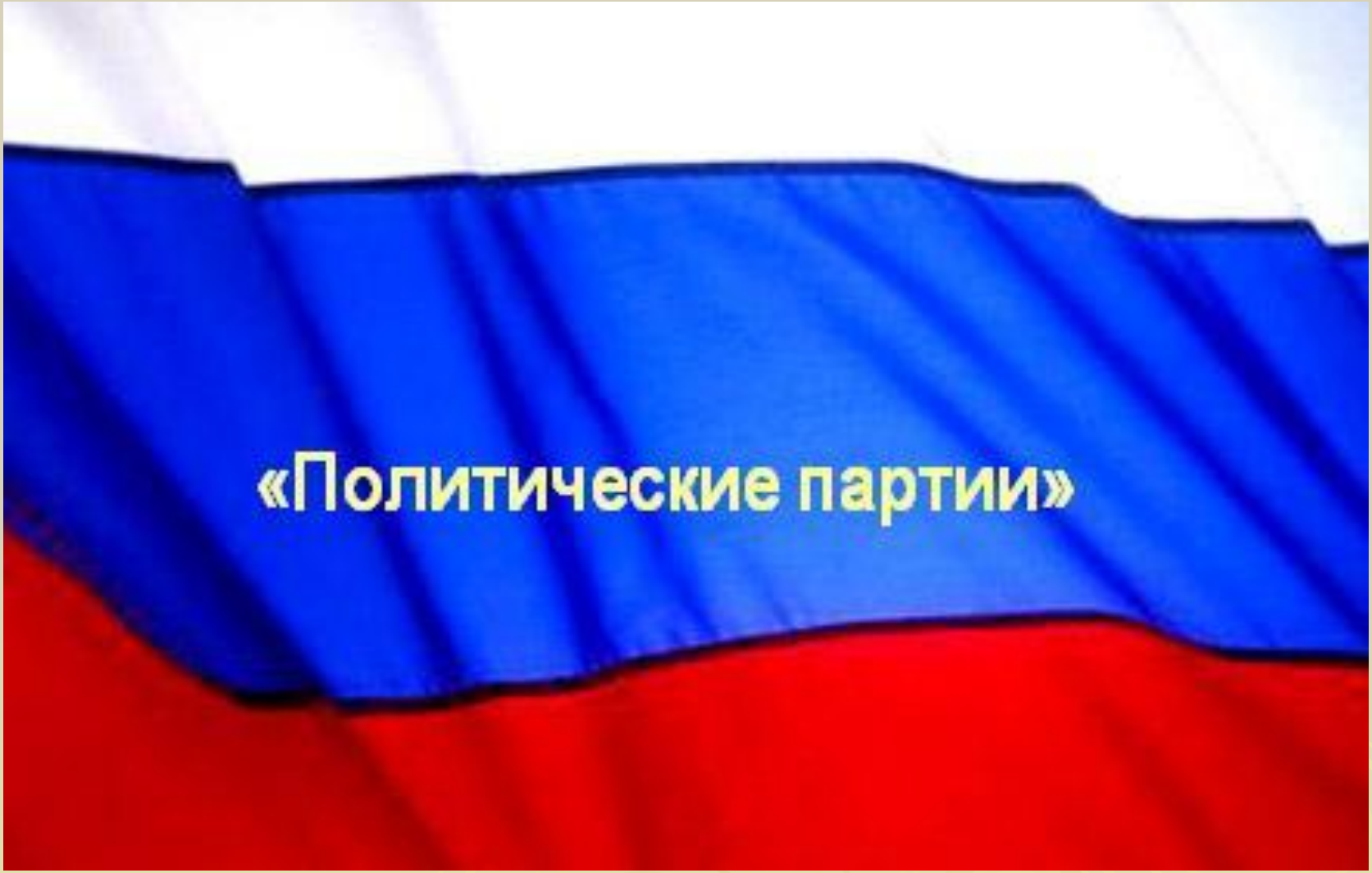
- *1.* ***Дидактическая игра*** представляет собой искусственное моделирование определенных жизненных ситуаций, которое носит интеллектуальный, познавательный характер и, по сути, заключается в соревновании обучаемых, которые должны дать верный ответ на предложенный вопрос, решить правовую задачу творческого характера с опорой на правовые знания, которыми они обладают.

- *2.* ***Деловая игра*** представляет собой комплекс ситуаций общения учащихся, объединенный сценарием, целью которого является их обучение применению правовых знаний при решении важных жизненных проблем, где взаимодействуют различные субъекты права, разрабатываются нестандартные выходы из сложившихся противоречий, возникают новые идеи «Суд идет…», «Трудовой спор», «Выборы Президента группы». На определенном этапе занятия используются игровые ситуации: «расследование уголовного дела»; «осмотр места происшествия»; «составление протокола»; «оформление на работу»; «продажа квартиры» и других.

МЕЖДУНАРОДНАЯ СИСТЕМА ЕДИНИЦ (СИ)

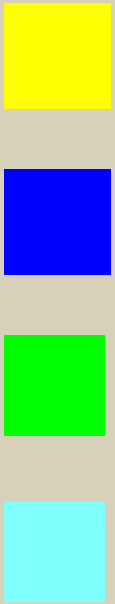
3. ***Сюжетно-ролевая игра*** **–** в процессе игры искусственно создаются педагогические проблемные ситуации максимально приближенные к действительности. В основе сюжетно-ролевых игр может лежать любая жизненная ситуация (вымышленный или реальный сюжет), носящая правовой характер. Применяются сюжетно-ролевые игры: «Потребитель защити свои права» в теме «Закон о защите прав потребителя», «Продажа магнитофона» в теме «Гражданское право»; использование правил и принципов телевизионной игры «Что? Где? Когда?».

Тема урока:



Участники игры:

- Политическая партия №1
- Политическая партия №2
- Избиратели
- Избирательная комиссия



Политические партии:

- Придумывают название;
- Выбирают лидера;
- Составляют политическую программу;
- Выступают со своей программой перед избирателями;
- Голосуют.

Представители партии могут задавать вопросы своим оппонентам.

Избирательная комиссия:

- Оформляет бюллетени;
- Раздаёт избирателям бюллетени (после выступления политических лидеров);
- Подсчитывает голоса;
- Объявляет результаты голосования.

Избиратели:

- Формулируют вопросы политическим партиям;
- Голосуют.

Итоги:

- Деление на группы;
- Объяснение работы каждой группы;
- Работа в группах;
- Обсуждение итогов игры.

Спасибо за внимание!