

# Организация проектной деятельности на уроке обществознания в 10 классе (базовый уровень)



## Выполнили:

Николаева А.Н.  
Галкина Е.В.  
Царева О.В.  
Меланье А.М.  
Терещенко Е.А.  
Мирзоева О.П.

## Отзыв и предложения по адаптации игры «Всемирная деревня»

Эта игра универсальная, применима к разным предметам учебного цикла, позволяющая выйти на метапредметный уровень. Мы предлагаем провести такую игру на уроке обществознания в 10 классе по теме «Демократические выборы и политические партии».

Цель – не только актуализация знаний по теме, но и «проживание» конкретной ситуации, погружение в нее, а значит и более эффективное продуктивное усвоение полученных знаний, личностно – ориентированный подход к усвоению знаний.

# Урок обществознания в 10 классе (базовый уровень) Тема: «Демократические выборы и политические партии»

**Цели:** поддержка учащихся

- в понимании необходимости регулирования общественных отношений, роли политической культуры
- в самоидентификации личности на основе гуманизма, толерантности и политического плюрализма
- в обретении опыта политического взаимодействия

# Инструкция к игре

1. Разделить класс на группы по демократическому принципу (по желанию). (1 мин)
2. Раздать памятки к инструкции по группам.
3. Прочитать источник. (2 мин)
4. Выполнить задания проектов (15 минут)
5. Защитить презентацию (2 мин. каждой группе)
6. Провести экспертизу проектов (одновременно учащиеся проводят голосование по программам партий) (5мин)
7. Подвести итоги работы экспертной комиссии (2 мин)
8. Провести рефлекссию (2 мин)

## Источник

**«Если бы было возможно представить население земного шара в виде 100 жителей одной деревни (сохраняя, естественно, все необходимые пропорции), то картина оказалась бы следующей.**

**Деревня была бы населена 57 представителями Азии, 21 европейцем, 14 американцами (включая Северную, Центральную и Южную Америку) и 8 африканцами.**

**30 жителей этой деревни были бы белыми, а остальные 70 имели бы другой цвет кожи.**

## Источник (продолжение)

**30 человек оказались бы христианского вероисповедания, 70 исповедовали бы другие религии.**

**Шести жителям деревни принадлежали бы 59 % всего богатства, и все эти шестеро были бы гражданами Соединенных Штатов Америки.**

**70 жителей этой воображаемой деревни оказались бы неграмотными, а 50 из них вдобавок страдали бы от недоедания.**

**Только у 9 человек в домах было бы электричество, а компьютером владел бы лишь один деревенский житель... У 80 человек жилища оказались бы лишены минимальных удобств.**

Джюльетто Кьеза. История одной деревни.

## Задания для учащихся (целевая установка для учащихся):

1. Разработать программу партии и показать перспективы дальнейшего развития деревни
2. Привлечь большинство жителей деревни на свою сторону, приступить к реализации своей программы

# ХОД ИГРЫ:

- Информация для размышления (источник)
- Целевая установка
- Групповые задания
- Деятельность учащихся (самостоятельная, творческая)
- Презентация полученных результатов групп
- Экспертиза
- Рефлексия



- Разделитесь на группы и определите свою политическую направленность:
  1. социал - демократы
  2. либералы
  3. консерваторы
- Отдельная группа освещает предвыборную компанию всех партий в СМИ

**задание 1** Разработать программу своей партии, отразив в ней:

1. Интересы каких слоев населения будут выражать
2. Выберите государственное устройство и форму правления согласно вашей идеологии.
3. Какой будет экономическая система
4. Способы решения религиозного вопроса
5. Пути решение национального вопроса
6. Проводимая политика в области образования

## Задание 2

1. Обсудите в группе и представьте способы и методы привлечения на свою сторону электората.
2. Обсудите в группе и представьте формы и методы достижения целей, реализации своей программы, в случае прихода к власти

# Критерии оценивания деятельности учащихся

1. Уметь осуществлять поиск информации
2. Анализировать источники информации и их интерпретировать
3. Собирать и обрабатывать данные
4. Выдвигать новые проблемы, гипотезы, находить методы их решения
5. Владеть компьютерными технологиями
6. Обладать коммуникативными навыками

# Прогностическая экспертиза проектов

- Какая партия будет наиболее успешна в предвыборной компании, объясните свою точку зрения. За счет чего она вышла в лидеры?
- Чего не хватает в программе и предвыборной компании этой партии?
- Какие противоречия и конфликты между жителями Всемирной деревни удастся предупредить с помощью такой модели государственного устройства?
- Какие причины для идеологических конфликтов остаются \ создаются в данных проектах?
- Каким образом партия будет искать почву для диалога с другими партиями после победы, ведь главная цель – это гармоничное развитие общества.

# Эксперты и аналитики

Всемирная деревня +

Критерии экспертизы и оценки	Баллы (по одному за каждый конфликт)	Всего баллов
1. какие идеи не привлекли избирателей (минусы), проект 1	<i>лозунги - 1</i> <i>Программные положения - 1 ...</i>	- 2
2. действия, не привлечшие избирателей, проект 2 (минусы)	<i>Реальные действия для реализации своей программы - 1</i> <i>государственное устройство -1 ...</i>	- 2
3. Какие конфликты и противоречия будут сняты проектом 1	<i>Социальный + 1</i> <i>Национальный + 1</i> <i>...</i>	+ 2
4. Какие средства и методы окажутся наиболее эффективными для диалога с другими политическими силами, проект 2	Политический плюрализм +1 ...	+ 1

# Рефлексия итогов игры в субъектно-ролевых группах:

- Реализовалась ли ваша цель в изучении данной темы?
- Совпал ли конечный результат с планируемым?
- Насколько продуктивна и интересна была ваша работа?
- Насколько материал был для вас новым?
- Что было наиболее трудным?
- Что вам захотелось узнать дополнительно?

## Домашнее задание

1. Придумайте название СМИ
2. Обозначьте и озаглавьте рубрики (4 – 5)
3. Объясните принцип создания рубрик



# Понятийный аппарат



- **Проект** – замысел переустройства того или иного участка действительности согласно определённым правилам. В переводе с латинского « проект» означает « брошенный вперёд».
- **Метод проектов** – это способы организации самостоятельной деятельности учащихся по достижению определённого результата.



● **Проектирование** – это целенаправленная деятельность по нахождению решения проблем и осуществлению изменений в окружающей среде ( естественной и искусственной);

● **Учебный творческий проект** – это самостоятельно разработанный и изготовленный продукт ( материальный или интеллектуальный) от идеи до её воплощения, обладающий субъективной или объективной новизной, выполненный под контролем и при консультации учителя.



## ПОРТФОЛИО УЧИТЕЛЕЙ ИСТОРИИ ХАБАРОВСКОГО КРАЯ:

- ЦАРЕВОЙ О.В.** - МОУ СОШ п. Монгохто Ванинского р-на  
**ГАЛКИНОЙ Е.В.** - МОУ СОШ с. Дуди Ульчского р-на  
**НИКОЛАЕВОЙ А.Н.** - МОУ СОШ с.Софийск Ульчского р-на  
**МЕЛАНЬЕ А.М.** - МОУ СОШ № 63 г. Хабаровска  
**ТЕРЕЩЕНКО Е.А.** - МОУ СОШ с.п. Уктур Комсомольского р-на  
**МИРЗОЕВА О.П.** - МОУ СОШ с.п. Галичный Комсомольского р-на

