Китайские начальные школы: каждый из 1–2 классов (2 часа) х 2 года х 39 недель = 156 часов.
Каждый из 3–6 классов (3 часа) х 4 года х 39 недель = 468 часов.
Общее количество = 624 часа.

Китайские средние школы: 1–3 классы (2 часа) х 3 года х 40 недель = 240 часов.
Японские начальные школы: 90 часов (в год) + 9 часов = 99 часов, 99 часов х 6 лет = 594 часа. (1 учебный час в японских начальных школах = 45 минут; 90 часов х 5 минут = 450 минут (9 часов увеличения в сумме).)
Японские средние школы: 90 часов (в год) + 9 часов = 99 часов, 99 часов х 3 года = 297 часов. (1 учебный час в японских средних школах – 30 минут; 90 часов х 5 минут = 450 минут (9 часов увеличения в сумме).)
Как показано в табл. 3, распределение времени для физического воспитания – Китай (11,27%), Япония (10,06%), Корея (9,74%) в начальных школах; а в средних школах – Япония (9,20%), Корея (7,84%), Китай (7,22%). Однако данное различие – только в цифрах, потому что в действительности физические действия в школах стран Востока значительны. Учащиеся сдают тесты по физическому воспитанию, чтобы закончить элементарную и среднюю школы. В школах Китая вольной гимнастикой занимаются в течение одного часа каждый день, много физических действий включено в 4 «курса действий». Кроме того, средние школы также имеют 3 курса действий, включая 30 минут «упражнений для глаз».

1 единица в японской средней школе означает 1 учебный час в неделю, 35 недель в год, в то время как в Корее 1 единица означает 1 учебный час в неделю, 1 семестр. Это означает, что учебных часов в одной единице Японии вдвое больше, чем в Корее.

Таким образом, анализ системы организации и управления учебными планами по физическому воспитанию интересен не только с научной точки зрения, но и с практической, так как передовой опыт стран Востока может частично использоваться в рамках инновационных преобразований, происходящих в данный момент в российской образовательной системе.

ПРИМЕЧАНИЯ

1 Ли Сунг Джо. Модернизация образования и воспитания учащейся молодежи в сфере физической культуры и спорта. СПб.: РГПУ им. А. И. Герцена, 2004; Нестеров А. А. Модернизация образования и воспитания учащейся молодежи в сфере физической культуры и спорта. СПб.: РГПУ им. А. И. Герцена, 2004;

Л. А. Задоя

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО СОЦИАЛИЗАЦИИ ЛИЧНОСТИ СТАРШЕКЛАССНИКА

Работа представлена кафедрой методики обучения истории и обществознанию.
Научный руководитель – кандидат педагогических наук, профессор В. В. Барабанов

На основе результатов, полученных в ходе диссертационного исследования по изучению практики преподавания обществознания в школах Санкт-Петербурга и Ленинградской области, в данной статье показана роль дидактических игр, через которые реализуется педагогический принцип компетентностного подхода, способствующего социализации личности старшеклассника, оптимизации процесса обучения обществознанию.
Дидактическая игра как средство социализации личности старшеклассника

On the base of results, which were gotten during post-graduate work search of practice of teaching social knowledge at schools of St. Petersburg and Leningrad region, in this article the role of didactical games is shown. Pedagogical principal of skill method, which one of the ways of socialization of senior pupils, optimization of process of teaching social knowledge is realized.

Динамически усиливающаяся социальная стратификация еще более актуализирует процесс социализации, сложность которого обусловлена противоречивым развитием, изменяющим существующие ценности и социальные ориентиры. Положение усугубляется тем, что, во-первых, имеется дефицит позитивного воздействия на подрастающее поколение институтов социализации, в частности семьи. Во-вторых, в социуме нарушена эффективно действующая система норм и правил, устанавливаемая сообществом по отношению к подрастающему поколению и реализуемая социальными институтами. Все эти противоречия приводят к острому внутреннему конфликту, лишая молодых людей возможности найти свое место в социуме.

В этой ситуации основное значение приобретает личностно-ориентированная активность. Она связывается со стремлением к автономии, правом быть самим собой. Старшеклассник как субъект учебной деятельности, в силу специфики социальной ситуации развития, в которой он находится, характеризуется качественно другим содержанием этой деятельности, она для него становится средством реализации жизненных планов.

В этой связи возрастает роль предметов социогуманитарного цикла, среди которых значимое место занимает обществоведческий курс. Его содержание, цели и задачи привели к необходимости использования активных педагогических технологий, среди которых особое место принадлежит дидактической игре. Она отличается от других форм урока тем, что при ее использовании процесс обучения максимально приближен к практической деятельности. Главным достоинством игры является то, что своими функциями она создает старшеклассникам необходимые условия для реализации возможностей, на осознанный и ответственный выбор при решении проблем, встречающихся в различных жизненных ситуациях.

Как показали проведенные социологические исследования, в практике работы учителей обществознания Санкт-Петербурга и Ленинградской области редко или вообще не используются игры, направленные на развитие коммуникативных умений учащихся, проектной деятельности, социальное моделирование поведения. Хотя, как известно, игра как социокультурный феномен является сильным социализирующим средством.

Это положение, прежде всего, связано с тем, что: во-первых, учитель недостаточно владеет методикой организации и проведения дидактических игр; во-вторых, курс обществознания на сегодняшний день плохо обеспечен методическими пособиями и рекомендациями по подготовке и проведению игр. В-третьих, подготовка и проведение игр требуют больших временных затрат, что приводит к отказу учителей от уроков с использованием игровых ситуаций, и предпочтение они отдают традиционным формам урока. В-четвертых, как отмечают учителя, игра содержит определенные риски, которые могут снизить эффективность дидактических игр. К рискам можно отнести: недостаточное владение коммуникативными и игровыми умениями; нередко в процессе игры учителя стремятся дать свои решения и жизненные советы, не учитывая интересы учащихся, их психологические и возрастные особенности.

Таким образом, изучение практики работы учителей и личный опыт показали, что существует повышенный интерес к игровым технологиям, но перечисленные выше факторы создают трудности в их реализации. Это, в свою очередь, поставило
перед нами задачу создать такую модель, в которой использование дидактических игр создает условия социализации личности старшеклассника и формирует у них необходимый набор таких социальных компетентностей, как социальное моделирование поведения, расширение коммуникативных умений (прежде всего в работе в группе), выработки внутреннего контроля своего поведения, проявление творчества, индивидуальности. Согласно нашей модели, приоритетным субъектом в игровой деятельности является ученик, который как личность максимально должен реализовать свои возможности для освоения социального опыта, необходимого в решении разнообразных жизненных ситуаций. Поэтому для проведения игровых технологий, для соорганизации группового взаимодействия и придания учебному процессу интерактивного характера, для диагностики результативности учителю необходимы знания и умения игрового моделирования. К ним относятся: правильный выбор типа дидактической игры, разработка правил и сценария, организация игрового процесса, рефлексии. Все это должно быть направлено на достижение главной цели – социализацию личности старшеклассника.

В соответствии с моделью нами была составлена структура игры, которая включала в себя следующие этапы.

Первый этап – ориентировочный. На данном этапе учитель на основе анализа психолого-педагогических особенностей класса отбирает такие темы урока, на которых наиболее оптимально решаются социализации старшеклассников.

Второй этап – подготовительный. Он включает в себя составление сценария, определение целей, задач, правил игры и критериев ее эффективности.

Третий этап – проведение самой игры. На этом этапе учитель организует проведенное игровое процесса, по ходу которого следует за характером принимаемых решений, вносит необходимые коррективы.

Четвертый этап – обсуждение. Во время которого учитель и учащиеся анализируют действия в игровых ситуациях, трудности, с которыми им пришлось столкнуться. При этом особое внимание уделяется тому, как в игре отражалась реальная жизненная ситуация. Данная рефлексия предполагает осмысление полученных результатов и коррекцию жизненных установок учащихся.

Рассмотрим особенности проведения дидактических игр по обществованию в 10–11-х классах.

В 10-м классе игры направлены на формирование заявленных компетентностей и выявление уровня их сформированности. На этом этапе мы ограничились такими играми, которые позволяют отработать разные способы взаимодействия учащихся, в соответствие с принятыми правилами игры, которые регулируют стиль и культуру делового общения. Решение этих задач возможно в ходе следующих игр: игра-упражнение «Золотые правила» (тема урока «Многообразие деятельности»), игра – мозговой штурм «Аукцион ценностей» (тема урока «Нравственные ориентиры деятельности»), игра-тест «Искусство общения» (тема урока «Деятельность и общение»).

В 11-м классе игры уже носят проблемный характер, поскольку они связаны с проектной деятельностью учащихся, социальным моделированием поведения, освоением новых социальных ролей. Поэтому в 11-м классе проводятся такие игры, как блиц-игра «Как правильно сделать свой выбор?» (тема урока «Социальная адаптация личности»), ролевые игры «Человек среди людей» (тема урока «Социальный статус личности»), «Я выбираю, меня выбирают» (тема урока «Политический статус личности»), игра – социальный проект «Как быть успешным?» (урок итогового обобщения «Человек в современном мире»).

Завершают курс изучения обществоведения в 10–11-х классах дидактические игры, которые носят диагностический характер. Их цель заключается в том, чтобы выявить уровень сформированности социальных компетентностей учащихся, полученных в процессе игровой деятельности. Так, в 10-м
коде первый этап игр завершает про-
блимо-дискуссионная игра «Человек XXI
 века, каким он должен быть?», а в 11-м клас-
се – игра – социальный проект «Как быть
успешным?».
Для выявления отношения учащихся к
полученному опыту игровой деятельности
ами было проведено исследование на ос-
нове следующей анкеты:
«Роль игры в процессе обучения обще-
ствознанию»
I. Как Вы полагаете, что дала Вам игра:
1) игра помогла мне в общении;
2) игра помогла мне проявить творче-
ство, индивидуальность;
3) игра помогла мне контролировать
свое поведение;
4) игра помогла мне освоить различные
социальные роли;
5) игра научила меня моделировать свое
поведение в различных ситуациях, проек-
тировать свою деятельность?
II. Какие трудности Вы испытывали в ходе
игры:
1) в общении;
2) самостоятельно принимать решения;
3) соблюдать правила игры;
4) контролировать свое поведение;
5) моделировать свое поведение?
Анализируя результаты игры и анкеты,
мы убедились в том, что по сравнению с 10-м
классом уровень сформированности соци-
альных компетентностей учащихся возрос.
Особенно это касалось таких умений, как
коммуникативные (15%), выработка внут-
реннего контроля своего поведения (15%),
освоение различных социальных ролей
(20%). Вместе с тем уровень таких соци-
альных компетентностей, как социальное
моделирование поведения, проектная дея-
тельность, возрос не намного (4%). Но и эти
показатели являются свидетельством того,
что дидактическая игра, если она прибли-
жена к реальной жизни, создает своего рода
микрообщество, в рамках которого стар-
шеклассники получают начальную подготов-
ку для выполнения функций, которые способ-
ствуют их саморазвитию и самообразованию.
Анализируя деятельность учителей, мы
отметили, что основная трудность для них
заключается в методике подготовки и про-
ведения игры, определении критериев оцен-
ки. На сегодняшний день проблема крите-
риев оценки социальных компетентностей,
полученных в процессе дидактической
игры, остается актуальной и является пред-
метом наших дальнейших исследований.
Тем не менее результаты, достигнутые на
уроках обществознания, где были использ-
ованы дидактические игры, подтвердили
наши выводы о том, что они являются сред-
ством повышения познавательного интереса
к предмету и способствует социализации
личности старшеклассника.

М. С. Корначенко

ПРОБЛЕМЫ ПЛАНЕТОЛОГИИ В АСПЕКТЕ МЕТОДИКИ ОБУЧЕНИЯ
ФИЗИКЕ В СРЕДНЕЙ ШКОЛЕ

Работа представлена кафедрой методики обучения.
Научный руководитель – академик РАО, доктор физико-математических наук,
профессор А. С. Кондратьев

В статье рассмотрены вопросы, связанные с эволюцион
пия планетологии, с проблемой
определения планетологии как науки и с некоторыми эко
ными проблемами, которые можно
решить путем освоения планет Солнечной системы. В статье рассмотрена задача, посвященная
проблемам нарушения экологии на нашей планете.