

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.

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 реали-

зации 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, учителя недостаточно владеют 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 игротехническими 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 работа в группе), выработка 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 организации 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 соответствие 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 задачи 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 проведение игрового процесса, по ходу которого следит 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 обществознанию 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 соответствии 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 обществознания 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

классе первый этап игр завершает проблемно-дискуссионная игра «Человек XXI века, каким он должен быть?», а в 11-м классе – игра – социальный проект «Как быть успешным?».

Для выявления отношения учащихся к полученному опыту игровой деятельности нами было проведено исследование на основе следующей анкеты:

«Роль игры в процессе обучения обществознанию»

I. Как Вы полагаете, что дала Вам игра:

- 1) игра помогла мне в общении;
- 2) игра помогла мне проявить творчество, 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, проектировать свою деятельность?

II. Какие трудности Вы испытали 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 внутреннего контроля своего поведения (15%), освоение различных социальных ролей (20%). Вместе с тем уровень таких социальных компетентностей, как социальное моделирование поведения, проектная деятельность, возрос не намного (4%). Но и эти показатели являются свидетельством того, что дидактическая игра, если она приближена к реальной жизни, создает своего рода микрообщество, в рамках которого старшеклассники получают начальную подготовку для выполнения функций, которые способствуют их саморазвитию и самореализации.

Анализируя деятельность учителей, мы отметили, что основная трудность для них заключается в методике подготовки и проведения игры, определении критериев оценки. На сегодняшний день проблема критериев оценки социальных компетентностей, полученных в процессе дидактической игры, остается актуальной и является предметом наших дальнейших исследований. Тем не менее результаты, достигнутые на уроках обществознания, где были использованы дидактические игры, подтвердили наши выводы о том, что они являются средством повышения познавательного интереса к предмету и способствует социализации личности старшеклассника.