

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБЩЕСТВОВЕДЧЕСКОМ КУРСЕ

*А.П. Силивончик (УО МГПУ им. И.П. Шамякина)*

Научный руководитель – Л.А. Парфенова, ассистент

Под игровой технологией понимается игровая форма взаимодействия участников, основанная на моделировании в учебном процессе ситуаций, адекватно отражающих отношения и условия реальной жизни [1, с. 19–20]. Ее также именуют имитационной (моделирующей) технологией. Имитироваться могут деятельность какой-либо организации, предприятия, какие-то события, процессы, а также конкретные виды деятельности. Деятельность, составляющая содержание игры, определяется содержанием курса.

В процессе обучающих игр ученик выступает в различных ролях. Сообразуясь с характером своей роли, он должен принимать практические решения, следуя при этом правилам имитируемой реальности. Тем самым школьник получает возможность приобрести новый опыт. Специфика игровых технологий состоит в том, что процесс обучения максимально приближен к реальной жизни.

В обществоведческом курсе игровые технологии могут использоваться как технологии самостоятельные, включаться в качестве игровых элементов в различные формы урока и применяться на разных этапах его проведения: при опросе, изучении нового материала, закреплении [2, с. 154–157]. Применимы несколько видов игровых технологий: интеллектуальные, ролевые и деловые.

В игровых технологиях велика роль учителя: ему необходимо вникнуть в сценарий игры, создать психологически комфортную среду, заинтересоваться самому и увлечь учащихся, не вмешиваясь, однако, активно в процесс обучения.

Стоит отметить, что применение игры на уроках не должно подменять собой другие важные методы и формы обучения.

Игровая деятельность значима и многофункциональна: она пробуждает интерес, доставляет удовольствие, помогает учащимся осваивать навыки общения, преодолевать трудности в учебе, создает условия для самореализации и самопознания, способствует корректировке поведения, обеспечивая большинству учащихся творческий успех.

В большинстве случаев применение игровых технологий в школе дает ощутимый положительный результат.

### Литература

1. Пидкасистый, П.И. Технология игры в обучении / П. И. Пидкасистый. – М. : Просвещение, 1992. – 108 с.
2. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии / Г.К. Дьяченко. – М. : Народное образование, 1998. – 256 с.