Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Ростовской области «Таганрогский педагогический лицей - интернат»

ИНДИВИДУАЛЬНАЯ ПРОЕКТНАЯ РАБОТА

Тема: «ИГРОВОЙ УРОК ПО ОБЩЕСТВОЗНАНИЮ

ДЛЯ ПОДГОТОВКИ К ЕГЭ»

 Автор работы:

 Пинаева Вероника,

 11 «И» класс

 Научный руководитель:

 Ромащенко Елена Владимировна,

 учитель истории и обществознания

г. Таганрог

2022 год

Содержание

Введение…………………………………………………………………………………с.3

Основная часть…………………………………………………………………………..с.3

1.Знакомство с основными видами викторин и их правилами……………………….с.4

2.Этапы работы…………………………………………………………………………..с.4

3.Составление заданий и группировка вопросов по категориям …………………….с.5

4. Создание и оформление продукта …………………………………………………..с.5

Заключение ………………………………………………………………………………с.5

Список литературы………………………………………………………………………с.5

**Введение**

**Актуальность работы**

Общеизвестно, что игровые уроки помогают лучше запоминать и усваивать полученную информацию. В ходе выполнения игровых заданий, обучающиеся активно взаимодействуют друг с другом, учатся активно применять полученную информацию. В современных условиях на Едином государственном экзамене умение использовать полученные знания и применять информацию проверяются по всем предметам школьной программы, в том числе и по обществознанию. Поэтому представляется важным повысить качество усвоения учебного материала с помощью игры в формате викторины.

 **Цель работы**

Создать игру по обществознанию для подготовки к ЕГЭ в форме викторины.

**Задачи**

1. Изучить виды учебных викторин
2. Продумать структуру викторины
3. Сделать учебную викторину, продумав правила и вопросы
4. Провести игровой урок

**Методы проектирования**:

1. Изучение и обобщение учебной и научно-популярной литературы, ресурсов сети Интернет.
2. Моделирование.
3. Иллюстрирование.
4. Анализ и синтез.

**Объект проектирования -** игровой урок по обществознанию для подготовки к ЕГЭ.

**Предмет проектирования-**обучающая викторина по шаблону телепередачи «Своя игра»

**Материалы проектирования**

В ходе работы над проектом основными источниками стали материалы из электронных источников [1-2], учебники и учебные пособия по обществознанию для подготовки к ЕГЭ. [3-6]

**Практическая ценность**

 Игру можно использовать на уроках обществознания и факультативах для повторения и обобщения изученного материала по всему курсу.

**Основная часть:**

# 1.Знакомство с различными видами викторин и их правилами

Для того, чтобы создать викторину для игрового урока, мне потребовалось познакомится с различными видами викторин и изучить правила их проведения.

Посмотрев по телевидению и в сети Интернет интеллектуальные витрины, такие как «Поле чудес», «Умники и умницы», «Своя игра» [8], «Кто хочет стать миллионером», в качестве шаблона для своей игры я решила выбрать и подробно изучить викторину «Своя игра». По моему мнению, именно эта викторина хорошо подходит для проведения игрового урока.

# 2. Этапы работы.

Хорошо изучив правила и шаблон игры, нужно было выбрать тему, на которую проводился бы игровой урок. Во время наших учебных занятий было сложнее других изучать тему «Смутное время»[6], потому что в ней очень много новых людей и событий за короткий промежуток времени, а также одновременно нужно сравнивать русскую и европейскую историю.[8] Проведя краткий опрос одноклассников, я выяснила, что всем было нелегко справиться именно с заданиями и вопросами по этому периоду. Таким образом, мое мнение совпало с подходом одноклассников. Поэтому я решила взять именно эту тему для викторины. Обговорив все нюансы с научным руководителем, мы остановились на Смуте.

# 3. Изучение структуры курса обществознания в рамках среднего общего образования.

Прежде всего, было необходимо познакомиться со структурой курса обществознания в рамках среднего общего образования, чтобы суметь выбрать категории заданий и грамотно составить вопросы. Пользуясь нашими учебникам по обществознанию, лекциями учителя и справочными материалами для подготовки к ЕГЭ, мы изучили и отобрали нужный материал и вместе с научным руководителем начали составлять задания для викторины.

# 4. Составление заданий и группировка вопросов по категориям.

Прежде чем составить задания, нужно было хорошо продумать правила викторины. На консультациях со своим руководителем, мы тщательно продумали каждый этап викторины, ее форму, и составили правила, пользуясь шаблоном телевизионной викторины «Своя игра». Следующим шагом стало обдумывание самих заданий.

Придумав задания, мы разбили их на раунды и разделили вопросы по уровню сложности, оценив каждый вопрос на определённое количество баллов. Всего получилось 3 раунда и финал, после чего наша викторина стала выглядеть так:

Правила проведения викторины

1. Участники игры разбиваются на три команды по рядам, им зачитываются следующие правила игры:
2. Категории игры совпадают с основными разделами курса обществознания:

ПЕРЕЧЕНЬ КАТЕГОРИЙ

Категория «Общество»

Категория «Человек»

Категория «Религия»

Категория «Искусство»

Категория «Наука»

Категория «Экономика»

В каждой категории по 5 вопросов - от 1 до 5 – стоимостью от 10 до 50 баллов

1. Для определения права первого ответа команды должны правильно составить таблицу с характеристиками типов развития общества, правильно подобрав карточки с основными чертами/признаками традиционного, индустриального и информационного общества. Оценивается правильность и время выполнения задания. Та из команд, которая первой даст правильный ответ (укажет точно все черты трех типов общественного развития за максимально короткое время), приобретает право первого хода.
2. Далее команда выбирает категорию и вопрос и даёт на него ответ. Если правильный ответ не дан, право ответа переходит к другой команде, которая первой подняла руку. По итогам соревнования побеждает та команда, которая наберёт большее количество баллов. За каждый неправильный ответ вычитаются баллы стоимости вопроса.
3. Выигравшая право первого хода команда начинает игру, выбирая категорию и вопрос какой стоимости они хотят ответить. Если команда дает правильный ответ, то она набирает указанную в категории сумму баллов. Если ответ неверный, право ответа переходит к желающим, первым поднявшим руку. Если никто не дал правильного ответа, команда, выбиравшая вопрос, выбирает следующее задание в раунде. Если команда-соперник дала верный ответ, право хода и выбора вопроса переходит к ней.
4. Для финала используются вопросы из категорий «Духовная сфера», «Общество», «Экономика». В финале играют все команды, независимо от баланса. Для финальной игры необходимо оставить один из трех вопросов, что делается методом исключения - команда с наименьшей суммой баллов не участвует в выборе финального вопроса. Перед выбором итогового вопроса команды делают свои ставки на его стоимость, исходя из набранных ими в ходе игры баллов. Максимально можно оценить стоимость ответа в полную сумму набранных баллов, минимально - в 10 баллов из суммы, по желанию команды. По итогам ответа на финальный вопрос выбранная командой стоимость либо прибавляется за правильный ответ), либо вычитается (за неправильный или неполный ответ) из итоговой суммы баллов. Ответ на итоговый вопрос дается каждой из команд после 10 секунд на обсуждение в письменном виде. Оценивается точность и правильность ответа.
5. Победившей считается команда, набравшая наибольшее количество баллов. По итогам игры всем участникам выставляются оценки. За 1 место – 5, за 2 место – 4, за 3 место участники оцениваются индивидуально в зависимости от качества их работы.

# 5. Создание продукта.

После изучения темы и создания игры, мы вместе с научным руководителем определились со способом проведения нашей викторины. Для 3 раундов было принято решения сделать карточки с вопросами, а для проведения финала и блиц-опроса приготовить презентацию.

**Заключение**

В своей работе мы рассмотрели такой способ проведения игрового урока как викторина, создали игру для повторительно-обобщающего урока «Подготовка к ЕГЭ по обществознанию». В результате проведения проектной работы мы пришли к выводу, что с помощью учебной игры ребята могут быстрее и легче запоминать и применять новую информацию. По итогам создания викторины мы планируем провести повторительно-обобщающий урок по обществознанию для подготовки к ЕГЭ и создать учебное видео для архива класса и кабинета истории и обществознания.

**Список источников:**

[1] <https://soc-ege.sdamgia.ru/>

[2] <https://4ege.ru/obshestvoznanie/>

[3] <https://vpr-ege.ru/ege/obshchestvoznanie/1439-trenirovochnye-varianty-ege-2022-po-obshchestvoznaniyu> (дата обращения: 12.01.2022)

[4] <https://www.youtube.com/watch?v=w1Dd9253VMc> (дата обращения: 20.01.2022)

[5] Боголюбов, Л. Н. Обществознание:/ 10 -11класс, базовый уровень. - М.; Просвещение, 2020г.

[6] ЕГЭ-2022.Обществознание: типовые экзаменационные варианты:30 вариантов:/ Котова О.А., Лискова Т.Е. – М.: Национальное образование, 2022.