

Липатова Ирина Александровна,
к.п.н., заместитель директора, учитель истории;

Чикалова Валерия Алексеевна,
учитель истории;

Фирсова Елена Анатольевна,
учитель истории,
ЧОУ СОШ «Поколение»,
г. Волгоград, Россия

ИГРОВЫЕ МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ ПОГРУЖЕНИЯ (ИЗ ОПЫТА РАБОТЫ)

Мир не стоит на месте, а вместе с ним меняются школа, ученик и сам учитель. Современные вызовы времени поставили перед системой образования следующие вопросы:

- развитие у учеников коммуникативных способностей, умение вести диалог и воспринимать точку зрения другого человека;
- умение применять полученные знания в совершенно нестандартных ситуациях, трансформировать их в новое знание;
- умение «учиться», самостоятельность в организации процесса познания и понимание того, что учиться необходимо всю жизнь;
- умение работы в команде;
- умение работать с информацией и вычленять из текста нужный материал.

В современной педагогике много подходов, технологий, которые стремятся решить данные задачи и ответить на поставленные вопросы. В данной статье мы хотим поделиться своими наработками по организации и проведению игровых метапредметных погружений, которые направлены на формирование данных умений, развитие коммуникативных способностей детей и получения ими практического опыта публичной презентации своих работ. Данная технология является составляющей деятельностной игровой педагогики. Игровые метапредметные погружения берут свое начало из практики организационно-деятельностных игр и системомыследеятельностной методологии Г.П. Щедровицкого [2, С. 115-142] и практики развивающего обучения в системе Д.Б. Эльконина – В.В. Давыдова [1, С. 542].

Первое игровое метапредметное погружение было посвящено теме: «Концепции исторического развития». В первый день ученикам был предложен текст с различными точками зрения по вопросу цивилизационного развития. Ученики должны были поработать с текстом и выполнить к нему задания, которые были направлены на систематизацию информации, вычленение различных подходов к данной проблеме. Затем была проведена беседа, целью которой был «вызов», то есть подведение учеников к осознанию неоднозначности анализируемой информации, зарождение у них мотива более глубоко проработать данную тему и сформировать собственную точку зрения. Следующий день был посвящен работе в группах. Каждая группа на примере выбранной цивилизации искала и систематизировала материал, подтверждающий выбранную точку зрения. Условием работы в группах было

участие всех ее членов в поиске информации и защите проекта. Третий день – день защиты проектов. Каждая группа защищала свою точку зрения на ход исторического развития на примере истории одной из цивилизаций. Во время защиты использовались плакаты и презентации, изготовленные детьми. В завершении работы групп прошла рефлексия, где ученики высказывали свое мнение, замечания, пожелания, заполняли лист самооценки работы группы.

Маршрутный лист

Задание первого дня

Задание: заполните конспект, опираясь на предложенный текст.

1. Цивилизация – это _____
2. Признаки цивилизации:
3. Заполните таблицу

Линия сравнения	Первая концепция исторического пути развития	Вторая концепция исторического пути развития
Название теории		
Представители данной точки зрения		
Этапы развития истории		
Итог развития цивилизации		

Задания второго дня

Основываясь на информации текста и просмотренных видеосюжетах, определите свою точку зрения: «Какая концепция исторического развития вам кажется более точной». Обоснуйте, почему вы придерживаетесь именно ее. Подготовьтесь к защите вашей точки зрения.

Задание третьего дня

Защита проектов проходит в форме презентаций, интеллект-карт, инфографики и т.д.

Следующей темой для игрового метапредметного погружения стала: «Золотая Орда: миф или реальность?». В данной игровой деятельности участвовали ученики 5-7 классов. В фазе «погружения» в тему с учениками была проведена беседа, направленная на актуализацию имеющихся у них знаний, то есть официальной точки зрения. Затем прошла демонстрация фильма, который опровергал официальную точку зрения, таким образом, прошла фаза «вызова».

На следующий день ученики разделились на разновозрастные группы, и им предложено было в течение 30 минут поработать над решением кейсов. Работа велась в четырех группах, и у каждой было свое задание. Кейсы имели следующую тематическую направленность: «Вооружение и техника», «Исторические источники», «Политико-культурное влияние», «География и генетика». Кейсы были составлены таким образом, что были представлены шесть фактов, которые защищали или опровергали официальную точку зрения. Седьмой факт был «ловушкой», так как не относился к данной эпохе и проблематике. Перед каждой группой стояла следующая задача: проанализировать информацию и отметить ее цветным стикером (согласен, не согласен, сомневаюсь), затем выложить на общее игровое поле и объяснить

свою точку зрения, также объяснив, почему один из предложенных фактов не относится к данной эпохе. Слушатели могли задавать вопросы и вести дискуссию. Учителя выполняли роль модераторов данной работы. В завершении работы групп была проведена рефлексия.

Данные игровые погружения способствуют формированию у детей умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить познавательные задачи, формировать индивидуальный маршрут своей познавательной деятельности, искать альтернативные пути решения поставленных задач, корректировать план своей деятельности в меняющихся условиях. Деятельностная игровая педагогика способствует овладению учащимися основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности. Важным результатом данной деятельности является развитие умения у детей работать в группах, выстраивать свою познавательную деятельность в процессе сотрудничества с учителями и другими учениками, умение работать в разновозрастных группах, умение формулировать и отстаивать свою точку зрения.

При проведении игровых метапредметных погружений существенно меняется роль учителя. С одной стороны, он организатор, составитель заданий, с другой – друг, соратник в поиске решения проблемы, человек, который не решает проблему за учеников, а направляет их работу, модерирует её ход.

В заключении хочется отметить, что данная технология интересна как учителю, так и ребенку.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- 1. Давыдов В.В. Теория развивающего обучения / В.В. Давыдов. – М.: Интор, 1996. – С. 542.*
- 2. Щедровицкий Г.П. Организационно-деятельностная игра как новая форма организации и метод развития коллективной мыследеятельности / Г.П. Щедровицкий. Избранные труды. – М.: Шк. Культ. Полит., 1995. – 800 с. – С. 115-142.*