

*Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №9
МБОУ СОШ №9 г. Ковров*

*Социо-игровая технология как
инструмент развития коммуникативных
универсальных учебных действий.*

Составитель:
*Захарова Ольга Александровна
учитель биологии высшей категории*

2020

Содержание:

<i>Введение</i>	3 стр.
<i>1. Основная часть</i>	5 стр.
<i>1.1 Коммуникативные универсальные учебные действия</i>	5 стр.
<i>1.2 Особенности социо-игровой технологии</i>	8 стр.
<i>1.3 Приемы социо-игровой технологии по формированию коммуникативных универсальных учебных действий на разных этапах урока</i>	17 стр.
<i>2. Результаты апробации социо-игровой технологии для развития коммуникативных универсальных учебных действий на уроках биологии в сновной школе</i>	19 стр.
<i>Список литературы</i>	23 стр.
<i>Приложения</i>	25 стр.

« Мы не учим, а налаживаем ситуации, когда их участникам хочется доверять друг другу и своему собственному опыту, в результате чего происходит эффект добровольного обучения, тренировки и научения».

Е.Е.Шулешко

Введение

Специфика современного мира состоит в том, что он меняется всё более быстрыми темпами. Каждые десять лет объём информации в мире удваивается. Поэтому знания, полученные в школе, через некоторое время устаревают и нуждаются в коррекции, а результаты обучения не в виде конкретных знаний, а в виде умения учиться, становятся, сегодня всё более востребованными. Исходя из этого, федеральный государственный образовательный стандарт (ФГОС) общего образования определил в качестве результатов как предметные, так и личностные и метапредметные, в состав которых включаются *универсальные учебные действия* (далее УУД) в соответствии с программой их развития на ступени основного общего образования. Важнейшей задачей современной системы образования является формирование универсальных учебных действий, обеспечивающих школьникам умение учиться, способность к саморазвитию и самосовершенствованию. Всё это достигается путём сознательного, активного присвоения учащимися социального опыта. При этом знания, умения и навыки (ЗУН) рассматриваются как производные от соответствующих видов целенаправленных действий, т.е. они формируются, применяются и сохраняются в тесной связи с активными действиями самих учащихся. Логика развития универсальных учебных действий, помогающая ученику почти в буквальном смысле объять необъятное, строится по формуле, предложенной А.Г. Асмоловым: от действия - к мысли.

Актуальность рассмотрения данной проблемы связана с тем, что уровень их освоения в значительной мере

способствует решению задачи повышения эффективности и качества образования, предопределяет успешность всего последующего обучения, поскольку польза его будет измеряться не тем, сколько ученик может «взять», а тем, сколько из «взятого» он сможет применить на практике. Особо следует выделить группу коммуникативных универсальных учебных действий, так как они являются основой для формирования компетентности в общении, включая сознательную ориентацию учащихся на позицию других людей как партнёров в общении и совместной деятельности, умение слушать, вести диалог в соответствии с целями и задачами общения, участвовать в коллективном обсуждении проблем и принятии решений, строить продуктивное сотрудничество со сверстниками и взрослыми на основе овладения вербальными и невербальными средствами коммуникации, позволяющими осуществлять свободное общение на русском, родном и иностранных языках.

Таким образом, возникает **противоречие** между потребностью социума в членах общества, владеющих универсальными учебными действиями, в том числе и коммуникативными, что обусловлено требованиями ФГОС основного общего образования и недостаточным количеством методических разработок и рекомендаций по формированию и развитию универсальных учебных действий у учащихся основной школы, в частности на уроках биологии.

Выявленное противоречие позволяет сформулировать **проблему**: как нужно планировать и проводить уроки биологии в основной школе, чтобы они способствовали развитию коммуникативных универсальных учебных действий у учащихся.

Цель: показать эффективность социо-игровой технологии на уроках биологии как средство развития коммуникативных УУД школьников.

Задачи:

1. Сформировать представление у педагогов о роли коммуникативных универсальных учебных действий в развитии личности ученика.

2. Познакомить с составляющими коммуникативных действий.

3. Познакомить с социо-игровой технологией для формирования коммуникативных действий на уроках.

Новизна заключается в использовании инновационной социо-игровой технологии на уроках биологии по формированию коммуникативных УУД школьников.

Методическая разработка будет полезна для всех педагогов реализующих ФГОС ОО второго поколения.

1. Основная часть.

1.1 Коммуникативные универсальные учебные действия.

Коммуникативные УУД обеспечивают формирование навыков сотрудничества: умение слышать и понимать партнера, планировать и согласованно выполнять совместную деятельность, распределять роли, взаимно контролировать действия друг друга, уметь договариваться, вести дискуссию, правильно выражать свои мысли, оказывать поддержку друг другу и эффективно сотрудничать как с учителем, так и со сверстниками.

Коммуникативные результаты должны отражать:

умение выражать свои мысли и идеи, аргументировать свою позицию, отстаивать свою точку зрения.

умение работать в группе, распределять обязанности между членами группы, способность брать на себя инициативу в организации совместной деятельности.

умение разрешать конфликты, адекватно реагировать на позиции других участников, оказывать помощь и поддержку партнером в процессе достижения общей цели.

Формы работы, методы, способы способствующие развитию коммуникативных учебных действий учащихся:

1. Организация взаимной проверки заданий, взаимные задания групп.

2. Проводить с учащимися обсуждение способов своего действия. На первых этапах введения этого действия одна группа может отмечать ошибки и недоделки в работе другой, но в дальнейшем учащиеся переходят только к содержательному контролю (выявляют причины ошибок, разъясняют их характер).

3. Работа в группе помогает ребенку осмыслить учебные действия. Поначалу, работая совместно, учащиеся распределяют роли, определяют функции каждого члена группы, планируют деятельность. Позже каждый сможет выполнить все эти операции самостоятельно. Кроме того, работа в группе позволяет дать ученикам эмоциональную и содержательную поддержку, без которой отдельные учащиеся не могут включиться в общую работу класса (например, робкие или «слабые» ученики).

4. Проводить специальные занятия по развитию коммуникативных навыков или направленных на развитие у младших школьников умения общаться.

5. Давать учащимся время на обдумывание их ответов. Не вносить преждевременно своих «исправлений».

6. Обращать внимание учеников на каждый ответ их товарищей.

7. Поддерживать все высказывания, независимо от того, верны они или нет. Проводить обсуждение высказываний.

8. Предоставлять возможность учащимся задавать вопросы на понимание высказываний их товарищей или по поводу расхождений во мнении.

9. Задавать уточняющие вопросы автору высказывания, если оно было выражено непонятно для учеников.

10. Создавать атмосферу доброжелательности и уважения в общении.

11. Видеть в сотрудничестве и дискуссиях учеников не помеху учебе, а необходимый этап выработки детьми своей коммуникативной компетентности.

12. Овладение учителем методиками организации в классе учебного сотрудничества (учитель — ученик, ученик — ученик).

13. Совместная деятельность обучающего и обучаемых обеспечивает усвоение обобщенных способов решения задач.

14. Проводить обсуждение, которое обеспечивает социальную компетентность и учет позиции других людей, партнеров по общению или деятельности: умение слушать и вступать в диалог; интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие и сотрудничество со сверстниками и взрослыми.

15. Учить задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнёром.

Видами коммуникативных действий являются:

- Планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками
 - определение цели, функций участников, способов взаимодействия;
- Постановка вопросов
 - инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации;
- Разрешение конфликтов
 - выявление, идентификация проблемы, поиск и оценка альтернативных способов разрешения конфликта, принятие решения и его реализация;
- Управление поведением партнера
 - контроль, коррекция, оценка действий партнера;
- Умение с достаточно полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации; владение монологической и диалогической формами речи в соответствии с грамматическими и синтаксическими нормами родного языка.

ФГОС второго поколения строится на системно-деятельностном подходе. Таким образом, сегодня необходимо отойти от традиционной передачи ЗУН. Задачей учителя становится не только наглядно и доступно на уроке всё объяснить, рассказать, показать, а включить самого ученика в учебную деятельность, организовать процесс познавательной самостоятельности, применения полученных знаний в решении познавательных, учебно-практических и жизненных проблем. Многие учителя-практики в своей деятельности сталкиваются с трудностями, обусловленными низкой мотивацией учащихся на предмет получения новых знаний, активности в учебной деятельности. Разрешением этого вопроса является использование активных технологий обучения.

1.2 Особенности социо-игровой технологии

Для формирования коммуникативных универсальных учебных действий необходима соответствующая педагогическая технология, которая будет являться одним из условий для развития коммуникации у обучающихся.

Таблица 1. Различия традиционной и социо-игровой педагогики.

СОЦИО-ИГРОВАЯ ПЕДАГОГИКА	ТРАДИЦИОННАЯ ПЕДАГОГИКА
Умение действовать в темпе общей работы, слышать и видеть окружающих, оказывать своевременную поддержку товарищу в игре, на занятии, уметь доводить дело до предполагаемого результата.	Ученики оторваны друг от друга, задавлены требованием программ.

Учитель и ученик – партнеры (субъект-субъектные отношения.)	Диктат учителя (субъект-объектные отношения).
Развитие самостоятельности.	Послушное повторение формулировки.
Отсутствие в работе педагога дискретности (дидактические знания не расчленяются на части, а переплетаются друг с другом).	Наличие дискретности – дидактические знания делятся на части (принципы, методы, приемы и результаты).
Урок – игра – жизнь между микрогруппами (малыми социумами – отсюда термин «социо-игровая»).	Урок никак не располагает к свободному творчеству в игре.
Игра присутствует в жизни ребенка постоянно.	Ученик в первую очередь должен получать новые знания и только при наличии свободного времени играть.
Равноправие детей и взрослых – основа социо-игрового подхода. Взрослый и ребенок имеют одинаковое право на ошибку.	Деятельность педагогов весьма декларативна: взрослый всегда прав и ребенок не должен с ним спорить, отстаивать свою точку зрения.

9 ПРАВИЛ СОЦИОИГРОВЫХ ПОДХОДОВ К ПЕДАГОГИКЕ

1. Позиция учителя – равноправный партнер
2. Снятие судейской роли с педагога способствует снятию страха ошибки
3. Свобода и самостоятельность детей в выборе ЗУНов
4. Смена мизансцен, т.е. обстановки

5. Ориентация на индивидуальные открытия
6. То, что трудно – интересно
7. Движение или активность
8. Жизнь детей в малых группах
9. Принцип полифонии: за 133 зайцами погонишься, глядишь и наловишь с десяток

Социо-игровая технология позволяет решать многие задачи, определённые ФГОС, обучающиеся могут реализовать себя как личность, проявлять лидерские качества, научиться эффективно, взаимодействовать друг с другом, ощущать помощь сверстников, преодолевать страх и неуверенность, быть на равных, развивать познавательный интерес и творческую деятельность.

Социо-игровая интерактивность опирается на процедурную цепочку взаимосвязанных герменевтических приёмов, которые приводят обучаемых к личностному пониманию того сложного, непривычного и/или пугающего учеников своей новизной текста, изучение которого было предусмотрено программой.

Конструктором урока по социо-игровой технологии является бабочка (приложение 1), в которой отражены характеристики трех параметров:

1) герменевтических, 2) коммуникативно-деловых и 3) рефлексивных.

Каждое звено цепочки герменевтических процедур имеет начало и завершение. Сопрягаясь с пучком-перечнем «побуждений ребёнка» (то двигаться, то всматриваться, то говорить) и с направленностью его сознания (то на других, то на себя), каждое из звеньев цепочки становится объёмным (а стало быть – пригодным для организации познавательной деятельности). У бабочки два крыла, на каждом из которых по 12 ячеек. В свою очередь каждая ячейка состоит из двух треугольных полусекторов. Ученическое продвижение по треугольничкам обычно происходит и скачкообразно, и непоследовательно. Для каждого ребёнка траектория оказывается своей. И «групповая работа» обеспечивает каждого

ребёнка возможностью находиться в том самом треугольнике, в котором ему «здесь и сейчас» быть лучше всего.

Первое процедурное звено герменевтической цепочки – «блуждание по тексту» – это универсальное начало для любой герменевтической деятельности.

Обучающимся даются простые задания по тексту:

- сколько раз упоминается в тексте тот или иной термин,
- сколько запятых,
- сколько строчек и т.д.

В результате выполнения этих простых заданий у обучающихся возникает конечный результат этого процедурного приема – «обживание текста». Он перестал пугать своей новизной и даже наоборот начал производить впечатление «доброе знакомого» – можно смело переходить к более сложной процедуре.

Начало второго звена в герменевтической цепочке – «поиск странностей». На этом этапе обучающиеся улавливают какие-то странности или нелепости в изучаемом материале, и начинается освоение зоны своего ближайшего развития. В результате поиска странностей у обучающихся непроизвольно начинают окакие-то смысловые связи (что свидетельствует о скором завершении данной процедуры). У каждого смысловые связи будут своими, индивидуальными.

Возникновение нового – как бы добавочного – смысла «из ничего» (точнее, из того, что поначалу воспринималось как некие странности и/или нагромождение каких-то бессмыслиц) – принципиальный момент в герменевтической процедурности. И так как новый и/или добавочный смысл у каждого из учеников – свой собственный, то третье процедурное звено герменевтической цепочки – «вариативность смыслов» – связано, с одной стороны, со сбором, накоплением и перечислением тех смыслов, которые возникли и продолжают возникать в головах учащихся. А с другой стороны, со сравнением, отбраковкой и корректированием этих собираемых смыслов. Заканчивается этот прием – появлением замысла.

Последнее звено в цепочке процедурных приемов, связанных с пониманием текста, – «выражение замысла» - проверка самим учеником своего собственного толкования.

Социо-игровая технология строится на разных игровых заданиях для обучающихся, которые условно можно разделить на несколько групп (таблица 2).

Таблица 2. Классификация игр социо - игровой направленности

Для рабочего настроения	Разминки (разрядки)	Для приобщения к делу	Творческое самоутверждение	На воле
Пробудить интерес детей друг к другу	Элемент соревнования и смешного выигрыша, доступность	Для усвоения или закрепления учебного материала	Художественно-исполнительский результат действия	Простор и свобода передвижения

При планировании урока в социо-игровой технологии нужно соблюдать последовательность введения игр в «режиссуру» урока (рис.1)

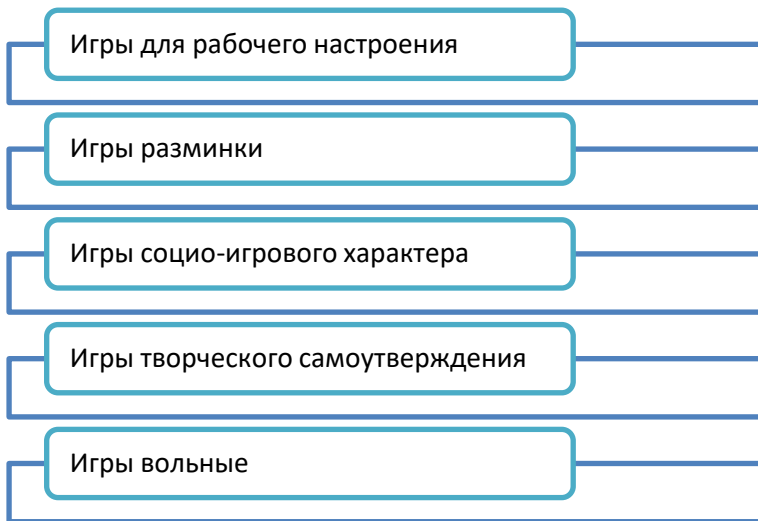


рис.1 Последовательность введения игр

1. Игра для рабочего настроения – «Тень - потетень», «Встань по пальцам», «Замри», «Волшебная палочка», «Летает - не летает» и др.

Игра «Встань по пальцам». Исходное положение: все сидят; педагог, отвернувшись, поднимает над головой несколько пальцев на одной или обеих руках и, сосчитав вслух до трех, произносит: «Замри!» и поворачивается к ученикам. В классе должно стоять ровно столько учеников, сколько было показано пальцев.

2. Игры разминки – «Кто меня слы -ы - ышит», «Руки-ноги», «Дружное эхо», «Карлики-великаны» и др.

Игра «Кто меня слы -ы - ышит». В классе стоит шум. Рабочий или нерабочий – в данном случае не столь важно, а важно то, что учителю сейчас нужно включиться со своей инициативой. Не стараясь перекрыть шум, а, наоборот, очень тихо, себе под нос учитель бубнит: “Кто-о меня-я слы-ы-ышит... поднимите правую руку“.

Некоторые ученики наверняка насторожатся. Учитель продолжает: “Кто-о меня-я слы-ы-ышит... поднимите

обе руки“. В воздух поднимается несколько пар рук. “Кто-о меня-я слы-ы-ышит... – все так же тихо, слегка растягивая ударные гласные, бубнит он, — хлопните в ладоши два раза“. Раздаются хлопки, которые настораживают даже тех, кого и громким голосом не сразу дозовешься.

“Кто-о меня-я слы-ы-ышит... встаньте“. Встают уже все. В аудитории идеальная тишина: муха пролетит — слышно будет.

“Кто-о меня-я слы-ы-ышит... сядьте. Внимание ко мне!“ Все садятся. Чуть повысив голос (но не напрягая его), учитель продолжает урок.

Игра «Руки – ноги». Класс старается безошибочно выполнить простые движения по команде учителя: один хлопок — поднять руки, два хлопка — встать. Если руки уже подняты, а звучит один хлопок, то их нужно опустить, а если дети уже стоят, то по двум хлопкам они должны сесть. Меня последовательность и темп хлопков, учитель пытается сбить учеников, тренируя их собранность.

Игра «Дружное эхо». Присутствующие отвечают на звуки ведущего (учителя или сверстника) *дружным эхом*.

Например, на хлопок преподавателя (или ритмический узор из нескольких хлопков) классу удастся ответить дружным хлопком в том случае, если все присутствующие не замкнуты на себе, а открыты для работы с другими. Тогда действительно в ответ на «хлопок» ведущего раздается упругий, без рикошета хлопок всего класса.

Часто единого хлопка не получается потому, что часть учеников настроены только на учителя. Они стараются одновременно или почти одновременно с учителем хлопнуть в ладоши и забывают о том, что эхо должно быть дружным, то есть всем присутствующим нужно воспроизводить звук одновременно.

Усложнениями в задании-упражнении могут быть: отбивание ведущим серии хлопков (3-6) в определенном (сложном) ритме; замена хлопков постукиванием по стулу, стене, коленям или притоптыванием.

3. Игры социо - игрового характера – «Сколько букв в непонятном слове», «Видимо - невидимо», «Живой алфавит» и др.

Игра «Сколько букв в непонятном слове». Этот игровой и весьма результативный приём обучения опирается как на *окончание* одного из начальных этапов «герменевтической процедуры», а именно – ученического обживания сложностей нового текста, предъявляемого на уроке, так и на *начало* следующего этапа – поиска странностей.

Последовательность. Сначала со всем классом следует договориться о «границах» текста (то есть об ограничениях в объёме: например, *два верхних абзаца* на странице учебника, или *разворот* таких-то страниц). Если работа будет идти «малыми группами», то посыльные от каждой команды могут получить листы с нужным отрывком. Лучше, если отрывок будет одним и тем же для всех команд. Тогда ученикам будет интереснее проверять друг друга, попутно всё глубже и глубже обживая новый учебный текст, что станет своеобразным «трамплином» для последующего быстрого *обживания* оставшихся отрывков в изучаемом параграфе.

Игра «Видимо – невидимо». Задание является социо-игровым вариантом, например, словарной работы на уроке.

Пока ученики по жеребьевке объединяются в несколько команд по 5-6 человек, учитель вывешивает на доске заранее подготовленный плакат, на котором разными цветами, крупным и мелким (но различимым издали) шрифтом «вдоль» и «поперек» написано пятнадцать-двадцать слов. По истечении заранее оговоренного времени (минуты или двух) плакат снимается (или закрывается), а команды записывают все запомнившиеся слова.

Затем команды учеников обмениваются своими записями для проверки. Командам желательно договориться вносить исправления в чужих записях ручкой другого цвета. Проверяющие исправляют ошибки, опiski и вписывают «не

увиденные» другой командой слова, после чего каждый ученик проверяющей команды ставит свою подпись.

Проверенные листочки возвращаются прежней компании для «проверки проверяющих». Исправления сверяются с плакатом, вывешенным уже для проверки и выяснений возможных недоразумений. После чего определяются победители. Выигрывают те команды, в чьих записях оказалось меньше всего ошибок и пропущенных слов.

Плакаты для задания «видимо-невидимо» могут изготавливаться и самими учениками во время урока. Для этого каждая команда посылает человека тянуть жребий — билетик с указанием той или иной темы.

4. Игры творческого самоутверждения – «Озвучивание иллюстрации», «Сценки-истории», «Животные» и др.

Игра «Озвучивание иллюстрации». Для озвучивания учитель выбирает иллюстрацию, картинку, текст к которым каждой команде (малой группке) можно выдумать по-своему.

Чтобы ученики могли исполнять разные партитуры (шум леса, изображенного на картинке, голос кошки, песня бабушки, вой ветра, стук колес и тому подобное), задание озвучить полезно давать большим командам.

Самыми загадочными оказываются картинки, озвучивая которые можно сыграть диалог из изучаемого параграфа. Слова диалога ученики либо находят в тексте (сами или на слух), либо придумывают. Класс в это время следит, насколько естественно и натурально звучит речь.

Суть задания, помимо выдумывания, припоминания или произнесения написанных слов, еще и в том, чтобы иллюстрирующая речь была действенной, обращенной к кому-то и содержала ожидание ответной реакции. Для этого говорящему необходимо приспособить свое тело к тому делу, которое изображено на картинке.

В упражнении речевая активность объединяется с мышечной, при этом у учеников тренируется точность зрительских оценок.

5. Игры вольные, требующие передвижения – «Секрет», «Ловишки», «Колечко – колечко», «Где мы были, не скажем, а что делали - покажем», «День и ночь» и др.

1.3 Приемы социо-игровой технологии по формированию коммуникативных универсальных учебных действий на разных этапах урока.

Изменение целей современного образования влечет за собой изменение всех составляющих методической системы учителя. Это ведет к переходу от объяснительно-иллюстративного способа обучения к деятельностному, при котором ребенок становится активным субъектом мотивированной, сознательной учебной деятельности.

Урок проведенный в социо-игровой технологии, меняет деятельность ученика из присутствующего и пассивно исполняющего указания учителя на уроке традиционного типа теперь становится главным деятелем (приложение 2).

Проиллюстрируем на конкретных примерах.

Например, проверяя домашнее задание можно поиграть в игру «Волшебная палочка». Проверим знания понятия «автотрофы» у учеников 5 класса при изучении темы «Растения». Напомним, что автотрофы - это организмы, которые сами производят органические вещества из неорганических, используя энергию света. Опрос проводится «по цепочке». Каждый ученик должен произнести всего лишь одно слово из определения в строго определенном порядке, предавая при этом эстафетную палочку от соседа к соседу. На первый взгляд задание не сложное, но требует от учеников сосредоточенности, внимательности и знания определения. Такую игру можно использовать для создания рабочего настроения, она помогает сконцентрироваться, появляется заинтересованность в происходящем. Усложнить игру можно попросив определение читать наоборот, то есть формулировка теперь будет звучать, начиная с последнего слова.

Активно мыслящий и творческий ученик может без особых затруднений произнести определение

в прямом и обратном порядке. К тому же для «слабого» или не выучившего определение ученика предоставляется прекраснейшая возможность наконец-то выучить определение, повторив его несколько раз.

Или другой вариант: учитель называет слово «гриб», а ученикам предлагает, передавая эстафетную палочку своему соседу, добавлять такие слова, чтобы словосочетание было верным, повторяться нельзя. Например, шляпочный гриб, микориза гриба, низшие грибы и т. д.

Следующий этап урока – актуализация знаний. Учитель делит класс на группы случайным образом и предлагает поиграть в игру «Диктант на дружбу». Правила игры: отправляете к учителю по одному посыльному, он получает словосочетание, запоминает его и несет в свою команду, диктует то, что запомнил, команда записывает, отправляет следующего посыльного. Например, определение «ткани»: группа клеток и межклеточного вещества, имеющих общее строение и происхождение и выполняющих определенные функции. После передачи через посыльных всех фрагментов определения команды проверяют друг у друга степень достоверности получившейся записи. Учитель предлагает найти в параграфе учебника эту формулировку и определить тему урока «Ткани». Очень удобно тему определили сами ученики, формулировка записана в тетради и почти выучена.

Игры творческого самоутверждения можно использовать на этапе закрепления материала. Например, игра «Озвучка»-обучающимся включается видеофрагмент по изученной теме, но без звука, необходимо составить текст звучания и оценить правильность его. Или игра «Изобрази процесс» -школьники через посыльного получают картинку процесса, которую необходимо изобразить пантомимой другой команде. Оценивается не только точность исполнения картинки, но и креативность подхода.

Многие ученики при выполнении домашнего задания не читают параграф учебника. Поэтому, формулируя домашнее задание, учитель может предложить посчитать, сколько раз в

новом параграфе учебника встретилось слово «гриб». А следующий урок начать с вопроса о том, сколько же раз в тексте заданного учебного параграфа встречалось слово «второй». Ученик, считая, что ему задали на дом очень простое задание, выполнит его с огромным удовольствием. И даже на всякий случай пересчитает получившийся вариант (возможно, что пересчитает даже не один раз).

2. Результаты апробации социо-игровой технологии для развития коммуникативных универсальных учебных действий на уроках биологии в основной школе.

Коммуникативная деятельность в подростковом возрасте является ведущей, отсутствие коммуникативных навыков затрудняет внутреннее раскрытие подростка и реализацию его в учебе, среде сверстников и социуме в целом. Поэтому актуальной становится работа по коррекции уже сформированных коммуникативных УУД.

Цель педагогического эксперимента заключается в определении эффективности использования приемов социо-игровой технологии для развития коммуникативных учебных действий на примере учащихся 5 класса.

Для достижения поставленной цели были сформулированы следующие задачи:

- Изучить методологию проблемы.
- Подобрать приемы социо-игровой технологии, направленные на формирование коммуникативных учебных действий.
- Провести диагностику уровня сформированности коммуникативных учебных действий.
- Вести мониторинг эффективности применения выбранных приемов для формирования коммуникативных учебных действий, согласно полученным результатам.

Эксперимент проводился в 5-х классах, в одном классе обучение шло по традиционной методике, в другом с использованием социо-игровой технологии.

Педагогический эксперимент проходил на базе МБОУ СОШ №9 г. Ковров в течение одного учебного года.

На *подготовительном этапе* провели анализ литературы по данной проблеме, изучили приёмы развития коммуникативных учебных действий, определили цель и задачи исследования, отобрали диагностические материалы по определению уровня сформированности коммуникативных учебных действий, разработали систему заданий согласно требованиям и методическим рекомендациям, установили процедуры и критерии оценки результата.

На *констатирующем этапе* у учащихся экспериментального и контрольного классов был определен уровень сформированности коммуникативных учебных действий.

Для данной цели была выбран «Тест коммуникативных умений Л. Михельсона». Диагностический материал, состоящий из 27 вопросов, был разделен на две части (на начальную и финальную диагностику), с равным количеством вопросов по основным блокам, имитирующие тип поведения (зависимый, компетентный, агрессивный) в той или иной ситуации. Таким образом, была достигнута уникальность вопросов, что позволяет утверждать о качественном определении уровня коммуникативных учебных действий на констатирующем и контрольном этапе эксперимента.

Анализ полученных данных констатирующего этапа, представлен на рис. 2.

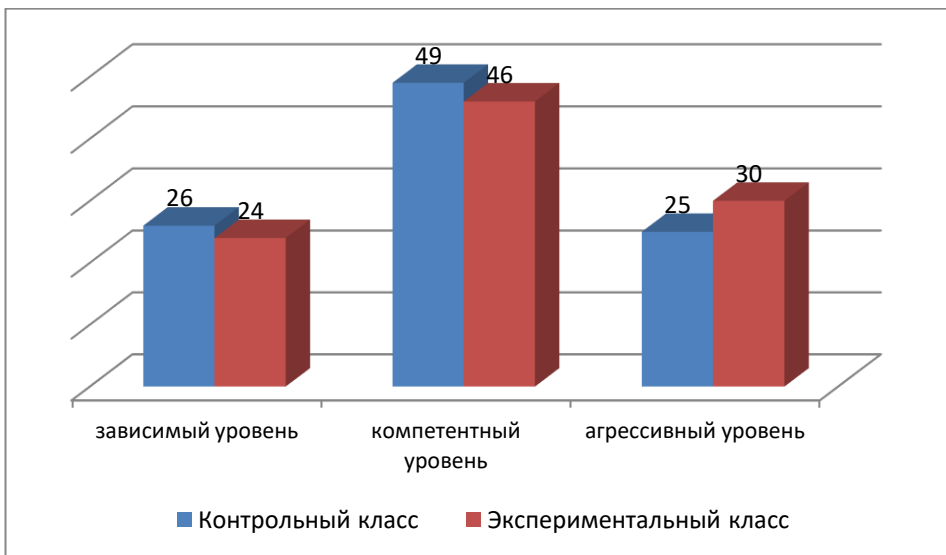


Рисунок 2. Анализ результатов начальной диагностики

Таким образом, приведенные результаты свидетельствуют о низком уровне развития коммуникативных навыков подростков. Это позволяет сделать предположение об отклонении от нормального развития личности подростков в эмоционально-волевой сфере, нарушении социального взаимодействия, неуверенности в себе, низкой целеустремленности и степени готовности подростков брать на себя ответственность.

На *формирующем этапе* ученики контрольного класса изучали биологию с использованием традиционных методов обучения. В экспериментальной группе учебный процесс реализовывался с применением социо-игровой технологии.

На *контрольном этапе* для выявления динамики сформированности коммуникативных универсальных учебных действий учащихся использовали ту же методику что и на констатирующем этапе (рис. 3).

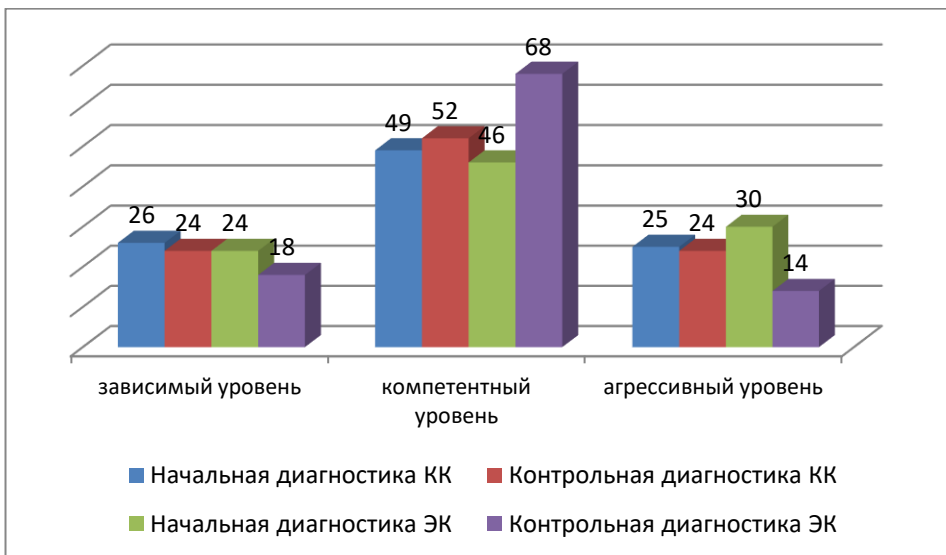


Рисунок 3. Анализ результатов контрольной диагностики.

Как видно из диаграммы, количество подростков, имеющих компетентное (адекватное) поведение в экспериментальном классе увеличилось с 46% до 68%, в контрольной группе с 49% до 52%.

Таким образом, применение социо-игровой технологии в образовательном процессе способствует развитию коммуникативных универсальных учебных действий.

По результатам работы был создан конструктор урока с использованием приемов социо-игровой технологии (приложение 3).

Список используемой литературы

1. Асмолов, А.Г. Как проектировать универсальные учебные действия в начальной школе: от действия к мысли: Пособие для учителя / А.Г. Асмолов, Г.В. Бурменская, И.А. Володарская, О.А. Карабанова, Н.Г. Салмина, С.В. Молчанов. – М.: Просвещение, 2008. – 151 с.
2. Букатов В.М. Педагогические таинства дидактических игр / В.М. Букатов. - М.: изд-во «Флинта», 1997. - 96 с.
3. Букатов В., Ершова А. «Нескучные уроки физики, математики, географии, химии и биологии: пособие по социогривой педагогике». Киев, 2006.- с.24-28.
4. Вазякова, И.М. Игра как средство формирования коммуникативных УУД / И.М. Вазякова // Вестник научных конференций. – 2015. – № 3–6 (3). – С. 28–29.
5. Вахрушева, А.В. Констатирующий этап эксперимента как способ диагностики уровня коммуникативных УУД / А.В.Вахрушева //Обучение и воспитание: методики и практика. 2014. – № 17. – С. 22–26.
6. Выготский, Л.С. Мышление и речь / Л.С. Выготский. – М.: АСТ, 2011. – 640с.
7. Доскалиева Г.И. Групповая работа на уроке как средство формирования коммуникативных УУД школьников // Новая наука: Современное состояние и пути развития. 2017. № 1-1. С. 45.
8. Ершов П.М., Ершова А.П., Букатов В.М. Общение на уроке, или Режиссура поведения учителя. М. 1998, стр. 326-333.
9. Запятая, О.В. Диагностика сформированности коммуникативных учебных действий у младших школьников / О.В. Запятая. – Волгоград.: Учитель, 2013. – 49 с.
10. Марахова В.А. Основные трудности формирования коммуникативных универсальных учебных действий у младших школьников // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Педагогика. 2013. № 3. С. 23-26.

11. Марченко, Л.С. Методы формирования коммуникативных УУД /Л.С. Марченко, О.И. Шмидская, Я.В. Щагольчина // Наука, образование, общество: проблемы и перспективы развития сборник научных трудов по материалам Международной научно-практической конференции. – 2015. – С. 130–131.

12. Одинцова С.А., Арабей О.В. Теоретические основы формирования познавательного интереса младших школьников средствами игровых технологий // Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований. 2017. № 3-2. С. 284-287.

13. Сафиуллина, Э.В. Использование групповых методов обучения на уроках // Инновационные педагогические технологии: материалы Междунар. науч. конф. (г. Казань, октябрь 2014 г.). – Казань: Бук, 2014. – С. 8–11.

14. Фотекова, Т.А. Диагностика речевых нарушений школьников с использованием нейропсихологических методов: методическое пособие / Т.А. Фотекова, Т.В. Ахутина. – М.: Айрис-пресс, 2007. – 176с.

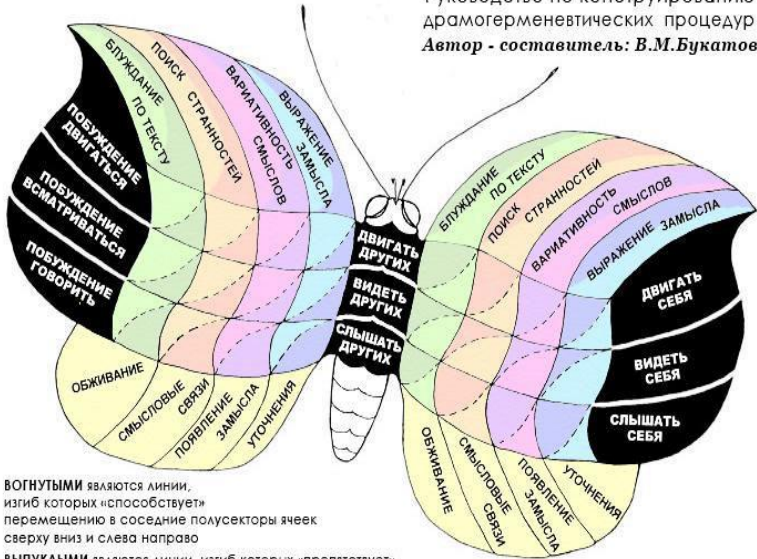
Интернет-ресурсы:

1. Букатов В.М. Дидактические перспективы: от социо-игрового стиля обучения к драмогерменевтике <http://www.openlesson.ru/?p=679>

2. О трёх золотых правилах социо/игрового стиля обучения и трёх постулатах педагогического мастерства: http://www.openlesson.ru/?page_id=14753

БАБОЧКА СОЦИОИГРОВОГО СТИЛЯ ОБУЧЕНИЯ

Руководство по конструированию
драмогерменевтических процедур
Автор - составитель: В.М.Букатов



ВОГНУТЫМИ являются линии, изгиб которых «способствует» перемещению в соседние полусекторы ячеек сверху вниз и слева направо

ВЫПУКЛЫМИ являются линии, изгиб которых «препятствует» перемещению в соседние полусекторы ячеек сверху вниз и слева направо

Тема урока «Царство Грибы»

Тип урока: повторительно-обобщающий

Задачи: систематизировать и обобщить знания учащихся об особенностях строения грибов.

Обобщить и систематизировать знания о роли грибов в природе и жизни человека.

Планируемые результаты обучения:

Предметные: учащиеся систематизировали и обобщили знания о строение и роли грибов в природе и жизни человека.

Метапредметные: развивается умение анализировать, обобщать и сравнивать и на основе этого делать выводы.

Личностные: формируется научное мировоззрение на основе выделения существенных признаков представителей разных царств природы.

Оборудование: карточки-задания для групп; альбомные листы; открытки.

Проект урока

1. Организационный момент.

Вступительное слово учителя, обсуждение с учениками целей и задач данного урока. Деление класса на 4 группы. (В данном случае, ученикам предлагается найти себе команду, собрав разрезанные открытки, и дать ей название). Учитель делит доску на 4 части и записывает название каждой из команд.

2. Игра-эстафета.

На столе лежат по 6 листочков с вопросами по пройденным темам для команд. Каждый из участников команд подбегает к столу учителя, берет карточку, читает вопрос и пишет свой ответ на доске. После того как последний ученик записал ответ производится проверка. За каждый правильный ответ команда получает 1 балл.

1. Чем грибы отличаются от растений?
2. Что общего у грибов и животных?
3. Как называется тело гриба?

4. По типу питания грибы бывают?
5. Чем отличаются низшие грибы от высших?
6. Что такое микориза?
3. Игра «рассказ с ошибками».

Ученики получают задание составить рассказ по теме: «Царство грибы». В рассказе нужно допустить по три биологических ошибки. Затем команды обмениваются текстами с рассказами, ищут и исправляют ошибки. После выполнения задания листки снова возвращаются в команды, которые составляли этот текст, и ученики совместно с учителем проверяют правильность выполнения заданий и выставляются баллы за правильные ответы.

4. Игра «Абракадабра».

Каждая команда на альбомном листе должна написать какой-либо термин или процесс по изученной теме, поменяв местами все буквы в слове. Команда-соперник должна отгадать полученное слово. За правильный ответ команда получает балл.

5. Подведение итогов, выставление оценок.
6. Рефлексия.

Ученики по желанию отвечают на следующие вопросы:

- А) Сегодня на уроке мне понравилось...
- Б) сегодня на уроке мне не понравилось...
- В) Сегодня на уроке я могу похвалить себя за...
- Г) сегодня на уроке я могу похвалить класс за....
- Д) Сегодня на уроке я узнал, что.....

И заполняют лист контроля взаимодействия в группе

Лист контроля взаимодействия в группе.

Инструкция: прочитайте показатель; поставьте балл в столбце «Оценка группы» от 1 от 4:

- | | |
|---------------------------|----------------------|
| 4 – удалось очень хорошо; | 3 – в целом удалось; |
| 2 – удалось частично; | 1 – не удалось. |

Показатель	Макси. балл	Оценка группы	Что необходимо исправить
Определение цели.	4		
Выбор пути решения проблемы.	4		
Умение находить информацию, её отбирать, делиться её.	4		
Уважение к чужому мнению.	4		
Общение в группе	4		
Работа всех членов команд.	4		
Четкое распределение ролей.	4		
ИТОГО:	28		

25-28 баллов – сотрудничество и взаимодействие получилось. Вы очень хорошо поработали.

20-25 баллов – сотрудничество и взаимодействие получилось. В ходе работы вы сталкивались с проблемами в общении, но преодолевали их.

15-20 баллов – сотрудничество и взаимодействие частично отразилось в вашей работе. Скорее всего, вам нелегко было работать в группе.

До 15 баллов – у вас не получилась общая работа в группе. Подумайте, что необходимо исправить в поведении друг друга.

Приложение 3. Конструктор урока с использованием приемов социо-игровой технологии

Этап урока (процессы)	1	2	3	4	5	6	<p>Прием «Отсроченная отгадка» В начале урока учитель дает загадку (удивительный факт), отгадка к которой (ключик для понимания) будет открыта на уроке при работе над новым материалом. Прием «Части</p>
Начало урока (Восприятие)	Прогноз содержания по названию.	«Корзина идей»	«Видимо-невидимо»	Работа с эпитафией.	«Да – нет»	«Отсроченная отгадка»	
Объяснение нового материала (Осмысление и осознание)	«Заметки на полях»	«Ключевые слова»	«Собери текст»»	«Перепутанные логические цепочки	«Подбери иллюстрации»	«Лови ошибку»	
Первичное закрепление (Запоминание)	«Воспроизведи змейку»	Воссоздание текста по ключевым понятиям	«Шаг за шагом»	Части текста	«Круговой пересказ»	«Моментальное фото»	

Создание собственных текстов	Составление схем, рисунков, планов, конспектов	Составление контрольных вопросов, тестов к прочитанному тексту	Придумывание собственных заголовков к тексту	Написание рецензии, эссе, рефератов	«Синквейн»	«Викторины по абзацам»	текста» За строго ограниченное время читается текст. Учебники закрываются. Группы получают задание
Обобщение и закрепление (Интерпретация)	«Лучший конспект»	«Скажи короче»	«Чужая шпаргалка»	«Денотатный граф»	«Т- таблица»	«Четыре правды одна ложь»	пересказать определенную часть: «Введение»,

Прием «Лови ошибку»

Учитель предлагает учащимся информацию, содержащую неизвестное количество ошибок. Учащиеся ищут ошибку группой или индивидуально, спорят, совещаются. Придя к определенному мнению, группа выбирает. Спикер передает результаты учителю или оглашает задание и результат его решения перед всем классом. Чтобы обсуждение не затянулось, заранее определите на него время.

Прием «Чужая шпаргалка»

Класс делится на группы. Читают текст. Каждая группа выписывает на листочек в столбик 5 «ключевых» слов на их взгляд, к которым прибавляют по слову из текста, чтобы получились осмысленные словосочетания. Учебники закрываются. Получившаяся шпаргалка передается в соседнюю группу, пользуясь ею, соседняя группа готовит пересказ текста. Группы по очереди пересказывают, а авторы «шпаргалок» следят, что упустили, что добавили от себя. После пересказа задание всем, найдите в тексте, что не прозвучало ни в одном из пересказов.

Прием «Воспроизведи змейку»

На 25 секунд показывается фраза (определения, понятия) до 15 слов, написанные извилистой змейкой. Задача групп воспроизвести с фотографической точностью (со всеми изгибами фразу)

«Основная мысль»,
«Заключение».
Группа
«Дополнение» имеет право вносить свои поправки в сообщения любой группы. После этого сравнивают с оригиналом.

