МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «ГИМНАЗИЯ «НОВОСКУЛ».

**Деловая игра в форме урока-суда «Корень зла»**

Разработчик:

Смолякова Наталья Юрьевна,

учитель истории и обществознания

МАОУ «Гимназия «Новоскул»

Великого Новгорода.

Великий Новгород

2020 г.

**Содержание.**

стр.

1. Пояснительная записка…………………………………………………2-4
2. Главные действующие лица, их роли………………………………….5
3. Фабула……………………………………………………………………6
4. Этапы игры ……………………………………………………………...7
5. Список литературы……………………………………………………...8
6. Приложение ……………………………………………………………..9

**Пояснительная записка.**

В настоящее время большой интерес вызывают дискуссии в СМИ, касающиеся вопросов развития таких значимых социальных институтов, как семья и школа. Именно здесь происходит первичная социализация личности, формируется её жизненная и гражданская позиция. Потому представляется важным уделять особое внимание проблемам воспитания подрастающего поколения — будущего нашей страны.   
Одним из ведущих видов деятельности школьников является игра, которая позволяет моделировать ситуацию, предлагать разные способы решения проблем, творчески подходить к выполнению заданий.

В деловой игре обучение участников происходит в процессе совместной деятельности. При этом каждый решает свою отдельную задачу в соответствии со своей ролью и функцией. Общение в деловой игре - это не просто общение в процессе совместного усвоения знаний, но первым делом - общение, имитирующее, воспроизводящее общение людей в процессе реальной изучаемой деятельности. Деловая игра - это не просто совместное обучение, это обучение совместной деятельности, умениям и навыкам сотрудничества.

Игра «Корень зла» имеет практическую направленность. Во-первых, приводится жизненная ситуация, которая не является редкой в наши дни, и ребята получают возможность «вжиться» в роль, стать участниками важного дела, почувствовать настроения героев, увидеть изнанку ситуации. Во-вторых, вырабатываются коммуникативные навыки, творческий подход, умение анализировать и прогнозировать ситуацию, что является важным в деятельности любого ученика школы. В-третьих, есть возможность через игру не только увидеть себя важным звеном общества, но и подумать о приобретаемых в будущем социальных ролях.

Разработка деловой игры правовой направленности получила название «Корень зла», дискуссионного по сути.

**Цель игры**:   
способствовать формированию ценностно-смысловой сферы обучающихся, социальной ответственности, правового самосознания, гражданской активной позиции в общественной жизни при решении задач в области социальных отношений.

**Задачи:**

- формировать у обучающихся потребность в творчестве, развивать находчивость, сообразительность, нестандартность мышления;

- вовлечь ребят в коллективную деятельность, развивать умение и желание взаимодействовать друг с другом для решения проблем;

- создать благоприятные условия для общения и взаимодействия обучающихся.

Возраст участников игры — 15-17 лет.

В данном мероприятии могут участвовать как ученики одного класса, так и 2-3 (например, параллель), причем все дети будут задействованы в обсуждении и принятии решений.   
Можно использовать другой вариант мероприятия: обучающиеся 11 класса играют главные роли, а обучающиеся 9-ых классов - присяжных заседателей. Также игру можно провести в качестве классного часа, т. к. поднимаются проблемы современной молодежи, и это вызывает живой интерес у ребят.

Эффективность такой формы внеклассного мероприятия состоит как раз в вариативности. Педагог сам может выбирать контингент обучающихся и корректировать сценарий по своему усмотрению (то есть сделать акцент на узкой проблеме).

Перед началом игры необходимо обговорить регламент. В старших классах удобно брать парный урок, то есть 1,5 часа. По необходимости можно сократить время до 1 астрономического часа и количество главных действующих лиц.

Все участники должны знать свои роли и четко им следовать. Педагог со стороны координирует деятельность всех лиц и следит за регламентом. Сложность игры заключается в эмоциональной составляющей и желании действующих лиц навязать свое решение. Важно, чтобы ребята увидели настоящие ценности, старались аргументировать свою позицию при подведении итогов.

В ходе игры перед ребятами стоят задачи:

- оценить роль и характер поведения действующих лиц;   
- увидеть антиобщественную направленность деяний персонажей;  
- найти причинно-следственные связи противоправного поведения данных лиц;   
- ответить на вопрос: «Что явилось корнем зла?» и предложить выход (-ы) из сложившейся ситуации;  
- развить ораторские способности;  
- научиться аргументированно выражать свою точку зрения;  
- выработать уважительное отношение к закону.

**Подведение итогов** состоит из двух частей: высказывания ребят в финале игры и письменный опрос-рефлексия (см. **Приложение**) по завершению мероприятия. Педагог должен внимательно анализировать все реплики (обязательно всё записать), пожелания и сделать соответствующие выводы, которые обязательно озвучиваются перед ребятами в ближайшее время.

Игра подразумевает положительные эмоции, потому заранее проговариваются критерии оценки участников. Заранее озвучиваются номинации, которые можно давать действующим лицам, например, «лучший оратор», «лучший актер», «лучший дебатер» и т. д. С учителем-предметником можно договориться о выставлении в журнал оценок за хорошую подготовку к игре и участие в ней. Также по итогам мероприятия можно раздать призы (как один из вариантов).

По итогам можно судить о необходимости дальнейшей работы в правовом направлении.

**Главные действующие лица:**

- мальчик Никита — обычные ребенок, который ненавязчиво отстаивает свои интересы, честно рассказывает о своих проблемах и страхах. Он может признавать или не признавать свою вину, может раскаяться, а может и стоять на своей правоте.

- мама и папа мальчика — серьезные, требовательные люди, категорично отстаивающие свои позиции в воспитании ребенка и никого не слышащие

- судья — ведет весь процесс. Зачитывает фабулу дела, предоставляет слово и определяет порядок выступления действующих лиц. Зачитывает приговор.

- секретарь — ведет запись выступлений

- адвокаты (3 человека) — защитники обвиняемых. Их задача- найти оправдание действиям подсудимых. Адвокаты задают вопросы участникам процесса, вносят предложения об оправдании подсудимых.

- прокуроры (3 человека) — обвинители. Их задача — осветить противоправные, антиобщественные деяния подсудимых, предложить меры наказания. Прокуроры также могут задавать вопросы.

- 3-ое подсудимых подростков — ребята, которые отстаивают свои позиции. Их роли похожи на роль главного героя — Никиты, только немного тверже. Могут признавать или не признавать вину.

- присяжные заседатели — выносят свой вердикт (виновны подсудимые или нет). Могут задавать вопросы по сути дела всем участникам процесса.

**Фабула.**

Мальчик Никита учился в 8 классе, посещал музыкальную школу. Никита учился хорошо, но за редко получаемые плохие оценки родители ругали мальчика, а иногда использовалось рукоприкладство.

Родители мечтали о том, что их сын в будущем поступит в престижный ВУЗ, а также сможет реализовать себя как творческий человек.

Накануне контрольной работы по алгебре Никита задержался в гостях у друга (был на дне рождения) и не подготовился к урокам.

На следующий день мальчик, сделав вид, что идет в школу, отправился бродить по городу, т. к. боялся гнева родителей за полученную «2» по алгебре.

В одном из старых районов города Никита столкнулся с группой подростков, которые играли на гитаре. Мальчик подошел к ним и через некоторое время стал «своим пацаном». Новые приятели предложили парню уйти от его проблем, а именно, попробовать наркотики. Мальчик не отказался. Никита не думал о том, что родители позвонили в полицию. Он не хотел идти домой. Новые друзья откровенно говорили о своей радостной, беззаботной жизни, о полной свободе. Не скрыли, что занимаются воровством и грабежами.

В один из дней на дело взяли и Никиту. Однако попытка грабежа не увенчалась успехом: юных грабителей задержали молодые парни-спортсмены. Они и вызывали полицию.

Вся группа подростков предстала перед законом.

**Этапы игры. (из расчета 1,5 часа)**

1. Организационный (5 минут)

Секретарь объявляет появление суда. Судья зачитывает фабулу. Судья объявляет порядок выступления лиц.

2. Судебное следствие (25 минут)

Допрос Никиты. Ответы на вопросы участников процесса.

Допрос других подсудимых. Их ответы на вопросы участников процесса.

Вопросы родителям участников процесса.

3. Судебные прения (25 минут)

Выступления прокуроров.

Выступления адвокатов.

Последнее слово подсудимых.

4. Вынесение приговора (10 минут)

Присяжные заседатели выносят свой вердикт после совещания и голосования(можно попросить участников — главных действующих лиц- выйти из кабинета) виновны подсудимые или нет. Можно вынести вердикт отдельно по Никите и другим ребятам.

Судья учитывает решение присяжных и определяет меру наказания, зачитывает приговор.

5. Итог (20 минут)

Игра окончена, и все участники высказывают свое мнение как по организационным вопросам, так и по теоретической составляющей игры. Подведение итогов по номинациям. Проведение письменного опроса по итогам игры.

5 минут — резерв времени.

**Список литературы:**

1. Т.В. Кашанина, А.В. Кашанин . Методическое пособие по курсу «Право». 10-11 класс, 2008 г.
2. Профильный уровень образования. «Вита-Пресс», Москва, 2009.
3. [Спасская Л. А](https://nsportal.ru/spasskaya-lyubov). Методологические особенности деловой игры в качестве современной образовательной технологии. <https://nsportal.ru/shkola/obshchepedagogicheskie-tekhnologii/library/2012/12/24/delovaya-igra>

**Приложение**

Рефлексия.

• Какова, на твой взгляд, цель игры?

• Какие выводы для себя ты сделал(-а)?

• Понравилась ли игра? Какие этапы были наиболее запоминающиеся?

Почему?

• Кто из участников лучше всего справился со своей задачей? Почему ты

так считаешь?

• Какие пожелания, предложения есть по данной форме занятия?