Социальное проектирование в предметной области «Обществознание». Из опыта неурочной деятельности

О.В. Данилюк

В статье представлен опыт педагога в неурочной деятельности по обществознанию. Социальный проект «Игровая переменка» реализован пятиклассниками в МАОУ «Гимназия № 13»Академ».

В условиях внедрения ФГОС система образования перестаивается, меняется. Идет поиск и наработка новых способов и инструментов образования. «Принципиальным отличием образовательных стандартов второго поколения является их ориентация на результаты образования как системообразующий компонент конструкции стандартов. Процесс учения понимается не только как усвоение системы знаний, умений, навыков, но и как процесс развития личности, обретение духовно – нравственного и социального опыта» [1]. Одной из форм неурочной деятельности школьников в предметной области «Обществознание» является социальный проект. В МАОУ «Гимназия № 13 «Академ» города Красноярска школьники на основе предметных знаний по курсу «Обществознание»: «Деятельность, виды деятельности. Игра – один из основных видов деятельности младшего подростка» разработали и реализовали проект волонтерского движения по организации игр на переменах «Игровая переменка».

В ходе проектной работы коренным образом меняются задачи и результаты образования. Школьники распределяют и удерживают роли, организовывают взаимодействие в группе (коммуникативный результат). Ребята ставят цели, формируют план, действуют по плану, подбирают средства, осуществляют рефлексию (регулятивный результат). Личностный результат – мотивированность на активное и сознательное участие в общественной жизни, смыслообразование, самопознание, самооценка, самоуважение. Метапредметный результат – формирование умений делать выбор на основе метода «плюс – минус». Предметный результат: предметное знание встраивается в практику школьной жизни. Обучение приобретает деятельностный характер.

Работа над проектом включает в себя этапы: 1. Актуализация с применением анкетирования, постановка проблемы. 2. Поиск путей решения проблемы методом подсчета «плюс-минус». Разработка проекта. 3. Реализация проекта. 4. Рефлексия. 5. Презентация проектного продукта – копилки игр.

Ребята действуют по алгоритму: на основе анкетирования формулируют проблему, ставят цель проекта, прогнозируют ожидаемый результат,

ищут средства достижения проектной цели, планируют этапы проектной работы, ищут партнеров проекта, просчитывают риски, проводят рефлексию. Учитель координирует, направляет, составляет методические рекомендации.

Силами пятиклассников в МАОУ «Гимназия 13 «Академ» разработан и реализован проект «Игровая переменка».

Проектная идея: организация игровых перемен для ребят 4 классов силами пятиклассников – волонтеров, родителей, педагогов, как способ оптимизации школьной среды. Знакомство с популярными играми разных поколений. Создание копилки игр.

Актуальность: проект Игровая переменка актуален по нескольким основаниям. Для младших школьников и подростков игра – способ отдыха расслабления, сброс напряжения, содействует адаптации на втором уровне школьного образования. Младших подростков привлекает идея волонтерской организации, символика, форма, сотрудничество в среде равных, работа в команде, распределение ролей, способ решения проблем путем проекта. Для родителей участие в проекте – форма участия в школьной жизни. Для педагогов – это опыт организации неурочной деятельности обучающихся в рамках ФГОС.

Проблема – организация интересной жизни на школьных переменах, оптимизация школьной среды.

Основная цель проекта – создание школьной среды как поля проб по формированию у обучающихся опыта применения метапредметных компетентностей, развитие навыков волонтерства, вожатства в соответствии с требованиями ФГОС на материале предметов социально-гуманитарного цикла.

Задачи проекта:

- соорганизация педагогов социально-гуманитарного цикла в рамках внеурочной деятельности по ФГОС, родителей, подростков,
- вовлечение подростков в волонтерское вожатское движение,
- формирование гражданской, российской идентичности,
- вовлечение родителей в воспитательное пространство гимназии,
- формирование навыков решения проблем проектным способом.

Стратегия достижения поставленных целей:

1 этап:

Вовлечение педагогов, учащихся и родителей в волонтерскую группу.

2 этап:

- Актуализация знаний о популярных детских играх разных поколений.
- Составление плана мероприятий.
- Проведение мероприятий.
- Оформление продукта проекта – копилки игр.

3 этап: Рефлексия. Ожидаемый результат:

- соорганизация педагогов социально-гуманитарного цикла в рамках внеурочной деятельности по ФГОС,
- вовлечение подростков в волонтерское вожатское движение,
- формирование гражданской, российской идентичности,
- вовлечение родителей в воспитательное пространство гимназии,
- формирование навыков решения проблем проектным способом.
- презентация копилки игр.

Литература

1. Концепция федеральных государственных образовательных стандартов общего образования – М.: Просвещение, 2014. – С. 15.