**КОНСОРЦИУМ ПО РАЗВИТИЮ
ШКОЛЬНОГО ИНЖЕНЕРНО-ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО
ОБРАЗОВАНИЯ В РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

Частное общеобразовательное учреждение

«Школа экономики и права»

Конкурс методических разработок педагогов

«Инженерный лидер. 2035»

Методическая разработка

в номинации «Воспитание»

на тему: «Правовая игра «Школьный парламент» - эффективный механизм формирования УУД обучающихся начальной школы »

3-4 классы / 9-10 лет

Автор: Крюков Илья Антонович,
Заместитель директора по воспитательной работе в основной и старшей школе/учитель права

Г. Санкт-Петербург
2023 год

Аннотация.

Правовая игра «Школьный парламент»- авторская разработка заместителя директора по воспитательной работе в основной и старшей школе/учителя права первой квалификационной категории ЧОУ «Школа экономики и права» Крюкова Ильи Антоновича для детей 9-10 лет. Данное обучающее событие может реализовываться на уроках права в начальной школе, а также может проводиться как отдельное мероприятие. Описываемая игра формирует у обучающихся систему универсальных учебных действий, создает фундамент для последующей самореализации, осознанного сотрудничества, креативности. Формируемые навыки обеспечивают высокую социальную и профессиональную мобильность, нестандартные принятия решений, лидерские качества.

Стремительное развитие технологий и острая необходимость обеспечения технологического суверенитета страны бросают вызов российской системе образования. Становится очевидным воспитание технологических лидеров уже в школе. Именно поэтому образовательные организации все больше внимания уделяют развитию инженерно-технологического образования и приобретению технологических и цифровых компетенций обучающихся. Наряду с этим не теряет актуальность и формирование компетентностного портрета будущего инженера: человека-изобретателя, находящегося в постоянном поиске новых путей решения, умеющего работать в команде и нестандартно мыслить.

Навыки 4К и компетентности 21 века, также как функциональная грамотность-необходимые характеристики современного инженера, IT-специалиста, технопредпринимателя.

ЧОУ "Школа экономики и права" много лет реализует нестандартные инновационные подходы и ищет самые эффективные способы формирования у детей метапредметных компетенций, финансовой и правовой грамотности и культуры, нестандартного мышления.

Ввиду того, что главным инструментом познания действительности и закрепления эффективных поведенческих паттернов для ребенка младшего школьного возраста является игра, в «Школе экономики и права» с 1 класса широко используется технология геймификации.

Правовая игра «Школьный парламент»-эффективный механизм формирования функциональной грамотности, инициативности и компетенций 4К у обучающихся 3-4 классов.

Механика игры.

Правовая игра «Школьный парламент» представляет собой практическую реализацию института парламентаризма и состоит из трёх сетов:

1.Законодательная инициатива;

2.Обсуждение;

3.Голосование и вынесение решения.

Для проведения игры необходимы участники и ведущий. Ведущим, как правило, выступает учитель, но после проведения нескольких подобных игр, ведущий выбирается из числа учеников. В начале урока обучающиеся делятся на несколько групп, в зависимости от числа детей на уроке.

Для простоты объяснения возьмём три группы по четыре человека и дадим названия группам А, Б и В. Перед игрой участники эмпирическим путем приходят к пониманию разницы между терминами «закон» и «законопроект» (к моменту проведения игры обучающиеся уже знают определение понятия «закон» и имеют представление о его практическом применении).

В стадии "Законодательная инициатива" трём группам предлагается в течении 15 минут представить пять законопроектов, которые, по их мнению, изменили бы их жизнь и жизнь их близких к лучшему. При этом ставится ограничение, которое не позволяет выносить законопроект на обсуждение, в случае если хотя бы один участник группы не согласен с данным законопроектом. Ограничения в определении сфер применения будущих законов не определяются.

Стадия "Обсуждение" наступает по истечении 15 минут, группа А представляет свои законопроекты по очереди. После представления каждого из законопроектов у членов групп Б и В имеется возможность задать три вопроса по законопроекту, данные вопросы могут быть самого различного содержания: от уточняющих вопросов до уточнения сферы практического применения будущего закона. Также у участников, которые задают вопросы, есть возможность высказать своё отношение к данному закону.

Далее игра переходит в стадию "Голосование и вынесение решения", участники игры голосуют за принятие или отказ в принятии каждого законопроекта. Голосование осуществляется путём поднятия рук за принятие законопроекта и отказа в принятии законопроекта. По количеству голосов "за" и голосов "против" выносится решение. Такая процедура повторяется по каждому из законопроектов. На следующем уроке у участников игры имеется возможность повторно вынести на обсуждение законопроекты, которые изначально не были приняты, но с учётом внесения в них изменений, на которые указали участники групп, во время стадии "Обсуждение". Группа участников, инициировавшая законов наибольшее количество принятых законов, объявляется победителем.

Принятые законы активно внедряются в систему работы школы, становятся сводами правил конкретного класса или клуба, регламентируют наличие и дизайн школьной формы. Организацию питания и многое другое.

Критическое мышление.

Данный навык помогает человеку ориентироваться в потоках информации, видеть причинно-следственные связи, находить решения в случае провала, понимать причины своих успехов и неудач.

Стадия "Законодательная инициатива" предполагает обмен идеями, информацией и опытом между участниками группы для определения законопроектов, которые будут вынесены на обсуждение между всеми участниками игры. Подобное обсуждение даёт возможность посмотреть на очевидные вещи через призму опыта и мыслей другого человека, что позволяет в будущем более пристально оценивать информацию, которую получает обучающийся.

На стадии "Обсуждение" у участников игры имеется возможность уточнить некоторые детали по представленному законопроекту, а также высказать своё

отношение к нему. В результате у участников команды, предложивших данный законопроект формируется представление о том, почему данный законопроект был принят или не был. Также в игре имеется возможность на основании полученной обратной связи внести изменения в законопроект и повторно вынести его на голосование.

Креативность.

Позволяет оценивать ситуацию с разных сторон, принимать нестандартные решения и чувствовать себя уверенно в меняющихся обстоятельствах.

Описываемая игра предлагает участникам в полной мере проявить креативность на стадии "Законодательная инициатива". У участников отсутствуют ограничения в сфере применения будущих законов, поэтому ребёнок может применить всю свою фантазию и предложить любые правила или запреты.

Коммуникация и кооперация.

Умение договариваться и налаживать контакты, слушать собеседника и доносить свою точку зрения, определять общую цель и способы её достижения, распределять роли и оценивать результат.

Данные навыки реализуется на стадиях "Законодательная инициатива" и "Обсуждение". Участники игры на постоянной основе взаимодействуют друг с другом, сначала в малой группе, затем в большей. Обучающиеся должны научится налаживать взаимоотношения между друг другом для обсуждения законопроектов, выносимых на обсуждение, находить компромиссы в случае несогласия друг с другом, сообща находить выходы из сложившихся ситуаций.

Заключение.

Применение правовой игры «Школьный парламент» в рамках изучения курса внеурочной деятельности «Основы правовой культуры» в 3-4 классах позволяет формировать у детей набор востребованных в современной системе образования компетенций. Данная игра применяется на практике уже на протяжении трёх лет и является у детей одной из любимых форм проведения занятий, направленных на формирования функциональной грамотности, инициативности и компетенций 4К.

В будущем планируется создание общешкольной платформы на базе игры «Школьный парламент», благодаря которой дети со всех уголков нашей страны смогут взаимодействовать с друг другом и реализовывать социальные проекты.