

**Методика использования
интерактивных форм
образовательной деятельности в
курсе ОРКСЭ**

*Болотина Т.В., зав кафедрой методики
преподавания истории, соци-пол.
дисциплин и права АПКиППРО*

Ценностный ориентир

- *«Чего ради нам ненавидеть друг друга? Мы все заодно, уносимые одной и той же планетой, мы – команда одного корабля. Хорошо, когда в споре между разными цивилизациями рождается нечто новое, более совершенное, но чудовищно, когда они пожирают друг друга».*
- **А. Сент-Экзюпери «Планета людей»**

«Кого бы ни взялся изображать человек, он всегда играет вместе с тем и себя самого» (М. Монтень)

ПРЕДМЕТЫ, КОТОРЫМ ОБУЧАЮТ ДЕТЕЙ, ДОЛЖНЫ СООТВЕТСТВОВАТЬ ИХ ВОЗРАСТУ, ИНАЧЕ ЯВЛЯЕТСЯ ОПАСНОСТЬ, ЧТО В НИХ РАЗОВЬЕТСЯ УМНИЧАНЬЕ, МОДНИЧАНЬЕ, ТЩЕСЛАВИЕ. КАНТ И.

Ожидаемые результаты :

В ходе работы слушатели смогут

- сформулировать собственное понятие « Игровые технологии »:
- определить назначение игровых способов организации занятий со взрослыми;
- сформулировать задачи и принципы использования игр при организации работы в логике реализации программ повышения квалификации;
- обозначить подходы к диагностике результативности проведения игр с точки зрения образовательных ориентаций аудитории;
- отметить возможные трудности и риски

Игровые подходы в курсе ОРКСЭ

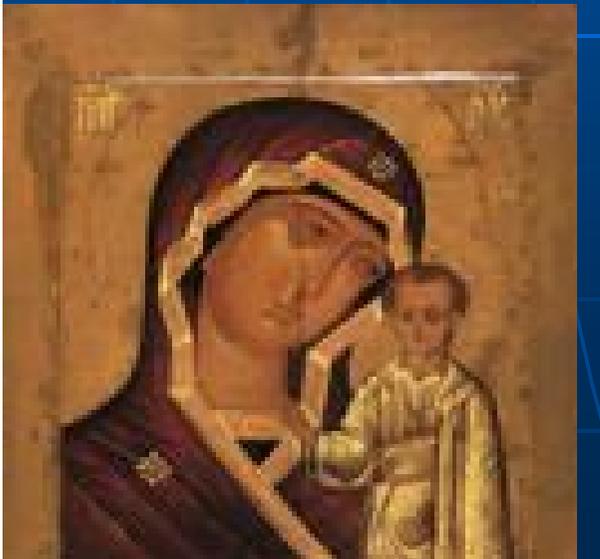
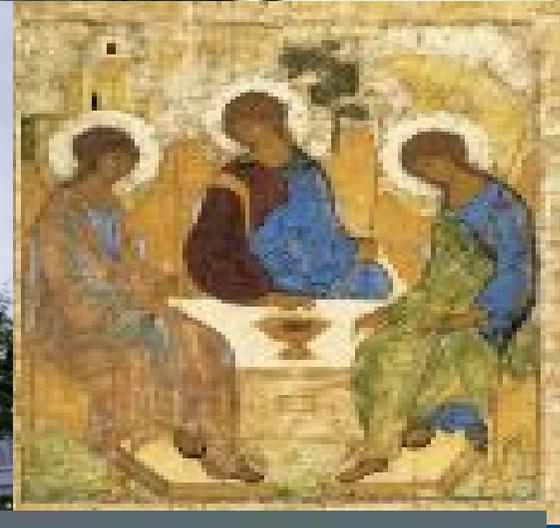
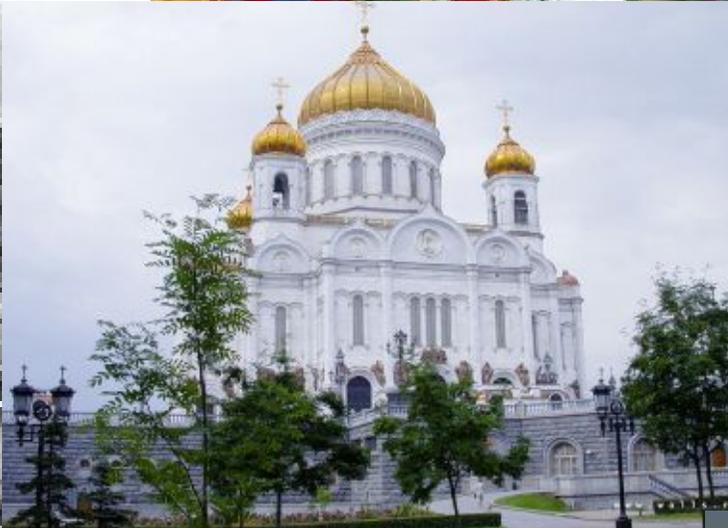
- **Игра (в образовании):**
- – один из видов деятельности, значимость которой заключается не в результатах, а в самом процессе. Способствует психологической разрядке, снятию стрессовых ситуаций, гармоничному включению в мир человеческих отношений. Игра служит физическому, умственному и нравственному воспитанию детей **Г.М. Коджаспирова, А.Ю. Коджаспиров Педагогический словарь. Академия. 2001**
- форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально-закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры **Словарь практического психолога. Сост. Головин С.Ю. Харвест. Минск. 1998**
- соревнование или состязание между участниками (детьми или взрослыми) по заранее согласованным, строго определенным правилам (условиям), направленным на достижение определенных общепринятых целей **Полонский В.М. Словарь по образованию и педагогике. – М.: Высшая школа, 2004**

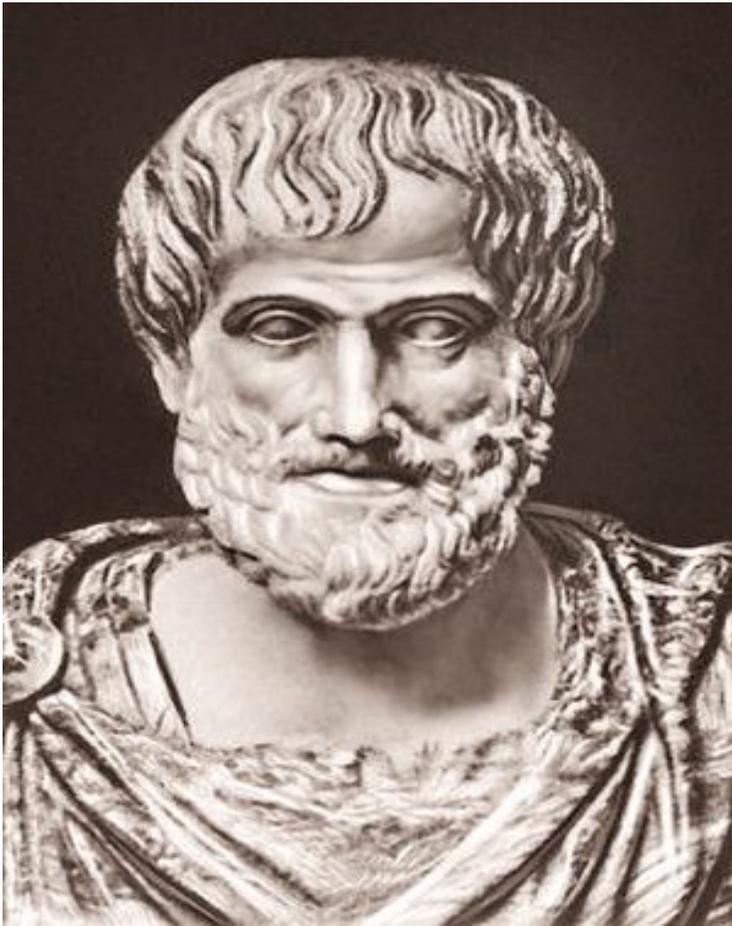
Задание группам

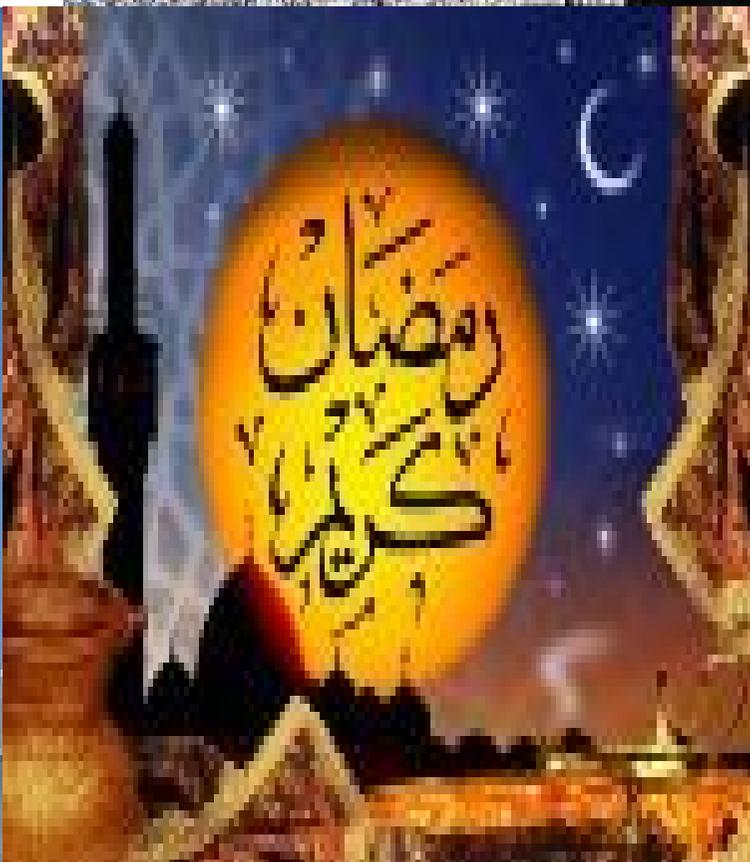
1. Сформулируйте собственное определение игры в образовательном процессе.

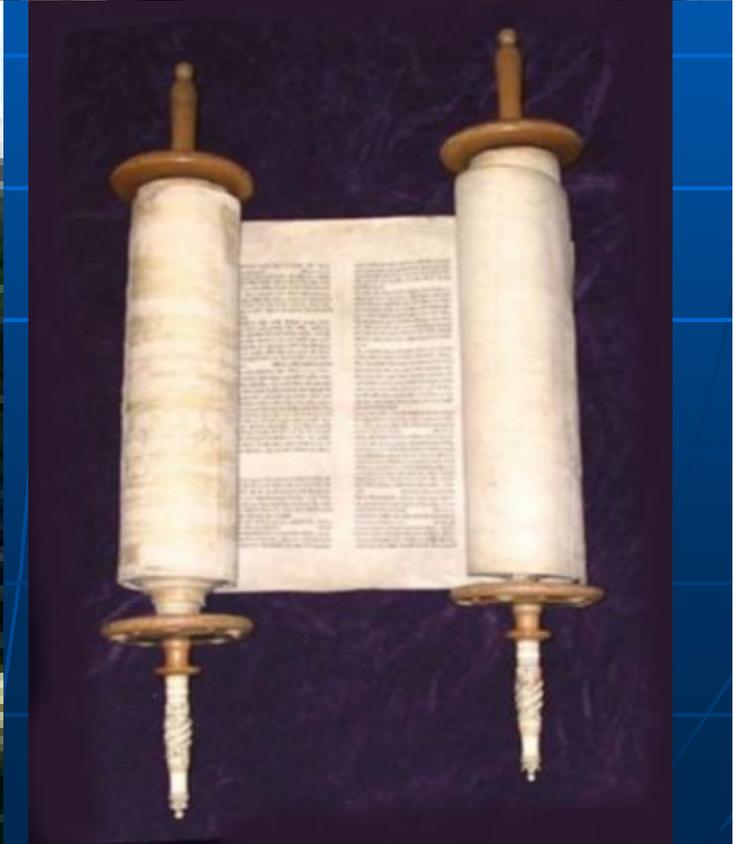
Учебная игра -

2. Проведение игры «Сокровищница культуры человечества»











Сокровища культуры человечества

■ ЗАДАНИЕ ГРУППАМ

- *Ваша группа представляет одну из культурных традиций человечества. В течение 10 минут обсудите, что из культурной традиции вы могли бы предложить для **Сокровищницы культуры человечества**. Это должны быть:*
 - *2-3 символа,*
 - *2 важные идеи,*
 - *3 понятия,*
 - *2 имени.*
- *Вам надо будет пояснить, почему именно это внесено в общую сокровищницу.*

Задания

- 1. Сформулируйте 3 аргумента, почему игровые подходы важно применять в преподавании курса «Основы религиозных культур и светской этики».
- 2. Какие могут быть трудности и опасности в применении игровых подходов?

Потенциал игровых подходов в преподавании

- возможность проявить свой артистизм и творчество;
- проба сил и способностей в условиях конкуренции;
- приобретение навыков действия в различных жизненных ситуациях;
- возможность действовать, не боясь ошибок;
- повышение мотивации к учению;
- Сплочение коллектива и воспитание уважения друг к другу.

Задачи учебных игр

- **Задание**. Какие из перечисленных задач представляются Вам самыми важными? Почему? Могли бы вы дополнить список?
- - Учащиеся смогут показать умение применять полученные знания в решении поставленной задачи;
- - игра дает возможность для получения дополнительных знаний, выявления неосвещенных в учебном курсе вопросов;
- - развиваются творческие способности при решении определенных проблем;
- - учащиеся учатся занимать разные позиции, находить аргументы и формулировать взгляды в той или иной роли;
- - игра способствует развитию навыков участия в дискуссии, сотрудничества в достижении поставленной цели;
- - формируется толерантное отношение к другим мнениям.

Опасности и трудности

- -превращение игры в соревнование;
- -межличностные и межгрупповые конфликты (агрессивность);
- -доминирование (попытка навязывания взглядов);
- -излишняя эмоциональность;
- -формализм и имитация творчества;
- -большие временные затраты;
- -нарушение участниками установленных правил

Элементы и характеристики игры

- 1. Ситуация (тема, проблема)
- 2. Ожидаемые результаты (целеполагание)
- 3. Интерес (мотивация к участию)
- 4. Роли и их распределение
- 5. Взаимодействие при выполнении роли
- 6. Импровизация и творчество
- 7. Результат (итог)
- 8. Рефлексия.

ТЕМА (ОСНОВНАЯ ПРОБЛЕМА)	
УЧАЩИЕСЯ	УЧИТЕЛЬ
МОТИВАЦИЯ	ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ
ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ЗАНЯТИЯ	
ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ	ЭТАПЫ ИГРЫ (с временными рамками для каждого из этапов)
ИНСТРУКЦИИ И ЗАДАНИЯ	ПРИМЕРНЫЕ ВАРИАНТЫ ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАНИЙ
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (КАРТЫ, СХЕМЫ, РИСУНКИ, СЛОВАРИ, ДОКУМЕНТЫ)	МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ
ПРЕДСТАВЛЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ РАБОТЫ	ТРУДНОСТИ И ОПАСНОСТИ
ВОПРОСЫ ДЛЯ САМОАНАЛИЗА	ОЦЕНИВАНИЕ РАБОТЫ УЧАЩИХСЯ
РЕФЛЕКСИЯ	

Классификация игр

- По источнику создаваемого мира:
- *Литературные, исторические, реальные или фантастические.*
- По степени творчества:
- *Сценарные и свободные.*
- По месту проведения:
- *Настольные, кабинетные, полигонные.*
- По учебным задачам:
- *Моделирование, симулирование, разминка, моральная дилемма.*
- По отношению к роли:
- *Деловые и ролевые.*

Задание. Назовите не менее 3-х различий деловой и ролевой игры. Выделите также 2 общие характеристики

Общие характеристики деловых и ролевых игр

1. _____
2. _____

Различия деловых и ролевых игр

Ролевая игра

1. _____
2. _____
3. . _____

Деловая игра

1. _____
2. _____
3. _____

Праздничный стол

■ **Продукты**

- Сыр, картофель, ветчина, окорок, бананы, форель, орехи, креветки, сало, молоко, мидии, курица, индейка, яблоки, утка, хлеб, баранина, раки, рис.

■ **Блюда**

- Бифштекс говяжий с кровью.
- Свиные отбивные.
- Творожные сырники.
- Салат зимний (ветчина, майонез, яйца, морковь, картофель, огурец, лук).
- Курица, тушенная в сливках.
- Пироги с рыбой, с мясом, с капустой, с рисом и яйцами.
- Колбаса конская.
- Молочный коктейль.
- Пирожное эклер с белковым кремом

Обсуждение притчи

- Ученику не терпелось рассказать Учителю сплетни, услышанные на базаре.
- – Подожди, – остановил его Учитель. – Правдива ли эта история?
- – Думаю, нет.
- – Принесет ли она кому-нибудь пользу?
- – Да, нет.
- – Она смешная?
- – Нет.
- – Тогда зачем ее слушать?

Восьмеричный путь спасения

- 1. Правильное понимание (понимание закона кармы, т.е. закона причины и следствия совершённых поступков).
- 2. Правильное намерение (стремление развить чистые и благородные качества ума).
- 3. Правильная речь (речь, которая не ведёт к разрастанию конфликтов и недоброжелательности, не допускает лжи, сплетен, клеветы, грубости, ругательств, пустословия).
- 4. Правильные действия (развитие щедрости по отношению к другим, развитие нравственности и тренировка ума).
- 5. Правильные средства к существованию (профессии, которые позволяют избегать накопления негативной кармы).
- 6. Правильное усилие (направлено на возвращение положительных добродетельных качеств).
- 7. Правильная внимательность (состояние ума, которое позволяет быть максимально осознанным).
- 8. Правильное сосредоточение (буддийская медитация, которая включает в себя методы концентрации и внимательности).