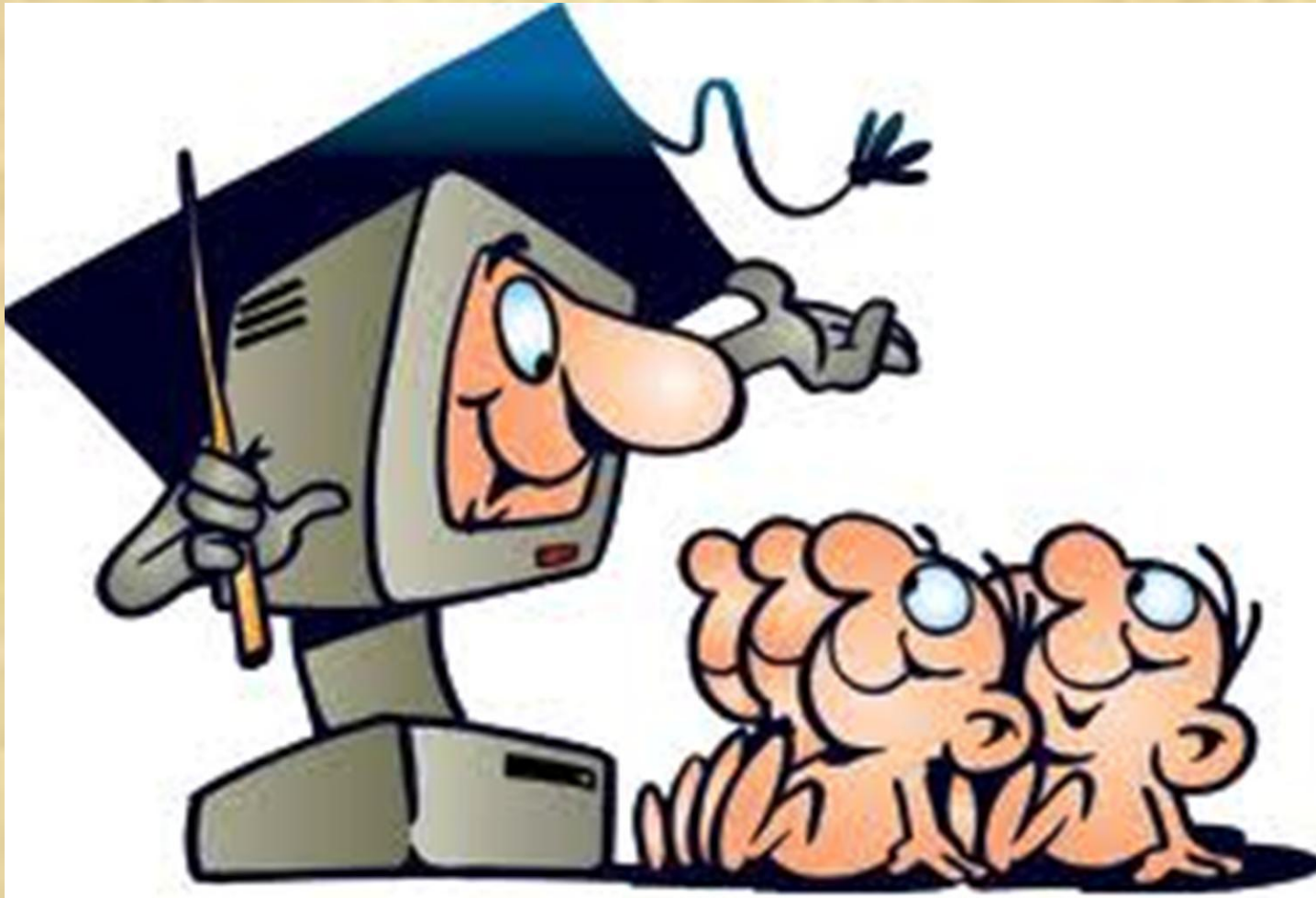


Применение интерактивных технологий в процессе обучения и воспитания обучающихся на уроках ОРКСЭ в условиях введения ФГОС НОО.

Подготовила Куреня И.Н.
Руководитель МО
МБОУ «Кубанская школа»
21.10.2016г.

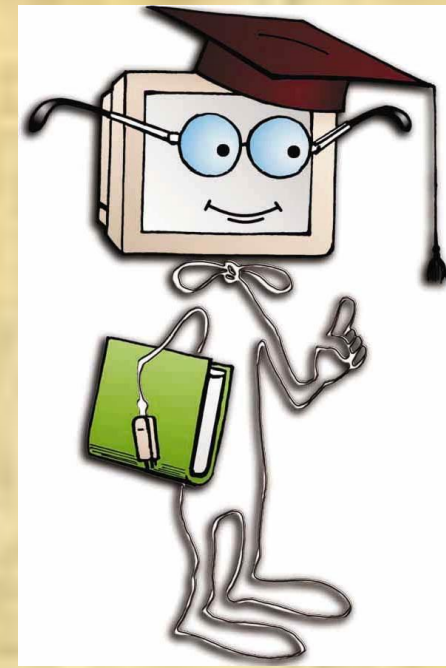
«интерактивный» происходит
от английского «interact»
(«inter» — «взаимный», «act» —
«действовать»)



Интерактивное обучение – это, прежде всего, диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие между обучающимся и преподавателем, между самими обучающимися



Цель состоит в создании комфортных условий обучения, при которых обучающийся чувствует свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения, дать знания и навыки, а также создать базу для работы по решению проблем после того, как обучение закончится.



Интерактивное обучение одновременно решает несколько задач:

- - развивает коммуникативные умения и навыки, помогает установлению эмоциональных контактов между учащимися;
- - решает информационную задачу, поскольку обеспечивает учащихся необходимой информацией, без которой невозможно реализовывать совместную деятельность;
- - развивает общие учебные умения и навыки (анализ, синтез, постановка целей и пр.), то есть обеспечивает решение обучающих задач;
- - обеспечивает воспитательную задачу, поскольку приучает работать в команде, прислушиваться к чужому мнению.



К методам интерактивного обучения

относятся те, которые способствуют вовлечению в активный процесс получения и переработки знаний

«Мозговой штурм» (атака)

- **Мини-лекция**
- **Контрольный лист или тест**
- **Ролевая игра**
- **Игровые упражнения**
- **Разработка проекта**
- **Решение ситуационных задач**
- **Приглашение визитера**
- **Дискуссия группы экспертов**
- **Интервью**
- **Инсценировка**
- **Проигрывание ситуаций**
- **Выступление в роли обучающего**
- **Обсуждение сюжетных рисунков**



Цель учебного курса ОРКСЭ

формирование у младшего подростка мотиваций к осознанному **нравственному** поведению, основанному на знании и уважении культурных и религиозных традиций многонационального народа России, а также к **диалогу** с представителями других культур и мировоззрений.



Учитель – актёр второго плана:

- Находиться рядом с работающими детьми
- Направлять
- Помогать

Современные обучающие технологии на уроках ОРКСЭ

Уроки модуля «Светской этики» позволяют в полной мере осуществлять применение интерактивных способов обучения. Целесообразно на уроках данного курса использовать технологии:

- ТРКМ
- «Кейс-метод»
- Творческая мастерская
- игровые технологии

Основы этих технологий - ориентация на развитие творческих способностей личности, здесь обучаемый сам выстраивает свои знания, формирует ценности, культуру, открывает новое.

Кейс-технология (кейс-метод)

Кейс-технология (кейс-метод) – это интерактивная технология обучения, на основе реальных или вымышленных ситуаций, направленная не столько на освоение знаний, сколько на формирование у учащихся новых качеств и умений. Главное её предназначение – развивать способность разрабатывать проблемы и находить их решение, учиться работать с информацией. При этом акцент делается не на получение готовых знаний, а на их выработку, на сотворчество учителя и ученика.

К методам кейс-технологий, активизирующим учебный процесс, относятся:

- метод ситуационного анализа (Метод анализа конкретных ситуаций , ситуационные задачи и упражнения; кейс-стадии)
- метод инцидента;
- метод ситуационно-ролевых игр;
- метод разбора деловой корреспонденции;
- игровое проектирование;
- метод дискуссии

Кейс-технология применима в преподавании любых предметов, если основные задачи, поставленные на уроке - это обучение навыкам критического мышления, принятия решений независимого характера.

При составлении заданий целесообразно использовать несколько уровней сложности:

– Первая степень сложности: *есть практическая ситуация, есть решение.*

Обучающиеся определяют, подходит ли решение для данной ситуации. Возможно ли иное решение, другой ответ?

– Вторая степень сложности: *есть практическая ситуация – найди её решение*

Например, есть художественный текст и реальная информация о писателе, герое как личности. Сравнить, найти точки соприкосновения и различия.

– Третья степень сложности: *есть практическая ситуация – определи проблему и найди пути решения.*

Решить кейс предлагается учащимся после самостоятельного прочтения текста по теме урока, работы с дополнительной литературой. Решений может быть множество и все варианты имеют право на существование, доказательство и обсуждение.

Технология творческих мастерских.

Основные элементы мастерской:

1. **«Индукция»**. Это и проблемный вопрос, требующий открытия новых знаний, это и создание эмоционального настроения. Индуктор – слово, образ, фраза, предмет, звук, мелодия, текст, рисунок и т.д. – все, что может разбудить чувство, вызвать поток ассоциаций, воспоминаний, ощущений.

2. **«Самоконструкция»** - индивидуальное создание гипотезы, решения, текста, рисунка, проекта.

3. **«Социоконструкция»** - групповая работа. Мастер может корректировать состав групп, разбивает задание на ряд частичных задач. Группам предстоит продумать способ их решения.

4. **«Социализация»** - это сравнение своего проекта с другими в ходе общения, дискуссии, обсуждения. Все, что сделано в паре, индивидуально, в группе, должно быть обнародовано, все мнения должны быть услышаны.

5. **«Разрыв»** - внутреннее осознание участником мастерской неполноты или несоответствия своих старых знаний новым.

6. **«Рефлексия»** - отражение чувств, ощущений, возникших у участников в ходе мастерской.

6 этап. Рефлексия

Тема «Дружба»

- А какими качествами друга обладаете вы? Впишите в кружочки ваши ответы.



Корзина идей

Правила применения:

Время выполнения: 7-8 минут

1 этап. 2 минуты. Учащиеся выполняют работу индивидуально.

2 этап. 2 минуты. Затем происходит обмен информацией в парах или группах. Ученики делятся друг с другом известным знанием (групповая работа). Обсуждение полученных записей в парах (группах). Учащиеся выделяют совпадающие представления, наиболее оригинальные идеи, вырабатывают коллективный вариант ответа.

3 этап. 2-4 минуты. «Сброс идей в корзину». Каждая пара (группа) поочередно называет одно из выписанных выражений. Учитель фиксирует реплики на доске. *Основное условие – не повторять то, что уже было сказано другими.*



«Шесть шляп мышления»

Описание приема



Белая шляпа

Белая шляпа – мыслим фактами, цифрами. Без эмоций, без субъективных оценок. Только факты!!! Можно цитировать чью-то субъективную точку зрения, но бесстрастно, как цитату. Пример: «Какие события произошли в этой книге?», «Перечислите героев романа» и т. д.

Желтая шляпа

Позитивное мышление. Необходимо выделить в рассматриваемом явлении позитивные стороны и (!!!) аргументировать, почему они являются позитивными. Нужно не просто сказать, что именно было хорошо, полезно, продуктивно, конструктивно, но и объяснить, почему.

Черная шляпа

Противоположность желтой шляпе. Нужно определить, что было трудно, неясно, проблематично, негативно, вхолостую и – объяснить, почему так произошло. Смысл заключается в том, чтобы не только выделить противоречия, недостатки, но и проанализировать их причины.

Красная шляпа

Это – эмоциональная шляпа. Нужно связать изменения собственного эмоционального состояния с теми или иными моментами рассматриваемого явления. С каким именно моментом занятия (серии занятий) связана та или иная эмоция? *Не нужно объяснять*, почему Вы пережили то или иное эмоциональное состояние, но лишь осознать это.

Зеленая шляпа

Это – творческое мышление. Задайтесь вопросами: «Как можно было бы применить тот или иной факт, метод и т.д. в новой ситуации?», «Что можно было бы сделать иначе, почему и как именно?», «Как можно было бы усовершенствовать тот или иной аспект?» и др. Эта «шляпа» позволяет найти новые грани в изучаемом материале.

Синяя шляпа

Это – философская, обобщающая шляпа. Те, кто мыслит в «синем» русле, старается обобщить высказывания других «шляп», сделать общие выводы, найти обобщающие параллели и т. д. Группе, выбравшей синюю шляпу, необходимо все время работы поделить на две равные части: в первой – походить по другим группам, послушать, что они говорят, а во второй – вернуться в свою «синюю» группу и обобщить собранный материал. За ними – последнее слово.

Тема «Совість»

Белая шляпа

- Что такое совесть?

Желтая шляпа

- Какого человека можно назвать совестливым?

Черная шляпа

- Сможете ли вы объяснить пословицу «Совесть без зубов грызет», опираясь на материал учебника?

Красная шляпа

- Приходилось ли вам испытывать муки совести?

Зеленая шляпа

- Как должна была поступить героиня рассказа Аркадия Гайдара, чтобы ее сердце «не грызла беспощадная совесть»?

Синяя шляпа

- Для чего совесть нужна людям?

Игровая технология

Целью игровых форм обучения является вовлечение обучающегося в активную деятельность, быстрое и прочное усвоение знаний и умений, а также контроль и самоконтроль при оценке полученных результатов.

Использование ИКТ на уроках ОРКСЭ

Одна из особенностей данного курса — обязательное использование ИКТ на уроках и при подготовке обучающимися домашнего задания.

Применение ИКТ на уроках усиливает положительную мотивацию обучения, активизирует познавательную деятельность учащихся.

Использовать ИКТ можно на любых этапах урока: актуализация знаний, открытие учащимися новых знаний, закрепление, самостоятельная работа, выполнение домашнего задания.

**Демонстрацион
-ные**

**Просмотр роликов и
фильмов**

**Защита
проектов**

Использование ИКТ

**Прослушив
ание**

**Использован
ие интернет-
ресурсов при
подготовке
д.з.**

**Тестирование
обучающее и
контрольное**

Что главное в уроке? У каждого учителя есть свой ответ на этот вопрос. И требования современной школы диктуют свои правила. Но мы не должны в погоне за новыми формами, методами, технологиями забывать о личности ученика, о том, что наша главная задача – воспитать настоящего ЧЕЛОВЕКА.

«Скажите мне – я забуду,
Покажите мне – я запомню,
Вовлеките меня – я пойму»



Китайская пословица

**Спасибо за
внимание**