


Интерактивные методы обучения на уроках ОРКСЭ

Подготовила
учитель МБОУ Латоновской сош
Федоренко Е.А.





□ Интерактивное обучение – ЭТО
специальная форма организации
образовательного процесса,
суть которой состоит в совместной
деятельности учащихся над освоением
учебного материала, в обмене знаниями,
идеями, способами деятельности.

Основные цели интерактивного обучения:

- **стимулирование учебно-познавательной мотивации;**
- **развитие самостоятельности и активности;**
- **воспитание аналитического и критического мышления;**
- **формирование коммуникативных навыков;**
- **саморазвитие учащихся.**





Интерактивный метод обучения

Интерактивные методы обучения предполагают сообучение, причем и обучающиеся, и педагог являются субъектами учебного процесса. Педагог часто выступает лишь в роли организатора процесса обучения, лидера группы, помощника, создателя условий для инициативы учащихся.

К методам интерактивного обучения

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

- **«Мозговой штурм» (атака)**
- **Мини-лекция**
- **Игровые упражнения**
- **Разработка проекта**
- **Решение ситуационных задач**
- **Синквейн**
- **Работа в малых группах**
- **Инсерт**
- **Кейс-метод**

Интерактивные методы обучения

Групповые

Индивидуальные

Выполнение практических задач

Тренировка

Дискуссионные

- Обсуждение
- Групповая дискуссия
- Анализ ситуаций морального выбора
- Разбор инцидентов из практики (метод «кейсов»)
- «Мозговой штурм»
- Презентация

Игровые

- Деловая игра
- Организационно-деятельностная игра
- Операционная игра
- Дидактическая игра и др.

Критерии отбора методов обучения

♦ соответствие целям и задачам обучения и развития школьников

♦ соответствие дидактическим целям урока

♦ соответствие содержанию темы урока

♦ соответствие возрастным, интеллектуальным возможностям школьников и уровню их обученности и воспитанности, особенностям класса в целом



♦ соответствие временным рамкам обучения

♦ соответствие профессионализму и опыту конкретного учителя

♦ соответствие логике учебного процесса

Для реализации данных критериев необходим серьезный анализ содержания учебного материала и выявление на основе этого его доступности для усвоения школьниками

Применение интерактивных методов обучения позволяет решать следующие задачи:

- формировать интерес к изучаемому предмету;**
- развивать самостоятельность учащихся;**
- обогащать социальный опыт учащихся путем переживания жизненных ситуаций;**
- комфортно чувствовать себя на занятиях;**
- проявлять свою индивидуальность в учебном процессе**

Вариант включения интерактивных методов обучения в структуру урока

Начало урока – стадия вызова

(актуализации знаний)

«Мозговой штурм»
(индивидуальный,
парный, групповой,
фронтальный)


**Обсуждение
домашней творческой
работы**

Кластеры

**Синквейн
(«восточный стих»)**

Смысловая часть – подача нового материала
(самостоятельное добывание новых знаний,
обучение друг друга)






Кластер - графическая организация материала, показывающая смысловые поля того или иного понятия. Составление кластера позволяет учащимся свободно и открыто думать по поводу какой-либо темы.

Ученик записывает в центре листа ключевое понятие, а от него рисует стрелки-лучи в разные стороны, которые соединяют это слово с другими, от которых в свою очередь лучи расходятся далее и далее.

Прием кластера удобно использовать как промежуточную оценку работ учащихся, их понимание рассмотренных понятий.



Синквейн – приём технологии критического мышления через чтение и письмо.

В методике синквейн является быстрым, эффективным инструментом для анализа, синтеза и обобщения понятия и информации. Он учит осмысленно использовать понятия и определять своё отношение к рассматриваемой проблеме, используя всего пять строк. Ребёнок на основе больших объёмов информации, вырабатывая свою способность к анализу, составляет относительно небольшой текст. Составление этого текста требует сравнительно небольших временных затрат, хотя и имеет жёсткие рамки по форме изложения.

Правила составления синквейна

| № | Форма | Содержание |
|---|--|--|
| 1 | Одно слово - существительное | Имя объекта |
| 2 | Два слова - прилагательные | Свойства объекта |
| 3 | Три слова - глаголы | Возможности объекта (активные и пассивные действия) |
| 4 | Четыре слова (четыре отдельных слова, два словосочетания или предложение) | Ваше личное отношение к объекту |
| 5 | Одно слово - синоним | Вывод, заключение. |

КЕЙС-МЕТОД

Метод конкретных ситуаций – метод активного проблемно-ситуационного анализа, основанный на обучении путем решения конкретных задач – ситуаций (решение кейсов).

Цель метода: совместными усилиями группы учащихся проанализировать ситуацию, возникающую при конкретном положении дел, выработать практическое решение; окончание процесса – оценка предложенных алгоритмов и выбор лучшего в контексте поставленной проблемы.

ОСОБЕННОСТИ КЕЙС-МЕТОДА:

- 1. Обязательная исследовательская стадия процесса.**
- 2. Коллективное обучение или работа в группе.**
- 3. Интеграция индивидуального, группового и коллективного обучения.**
- 4. Специфическая разновидность проектной (исследовательской аналитической) технологии.**
- 5. Стимулирование деятельности учащихся для достижения успеха.**

ВИДЫ КЕЙСОВ

Кейс – это единый информационный комплекс.

Как правило, кейс состоит из трех частей: вспомогательная информация, необходимая для анализа кейса; описание конкретной ситуации; задания к кейсу.

1. Печатный кейс (может содержать графики, таблицы, диаграммы, иллюстрации, что делает его более наглядным).

2. Мультимедиа - кейс (наиболее популярный в последнее время, но зависит от технического оснащения школы).

3. Видео кейс (может содержать фильм, аудио и видео материалы. Его минус - ограничена возможность многократного просмотра → искажение информации и ошибки).

ИНСЕРТ (INSERT)

– метод активного чтения даёт возможность сохранить интерес к теме и тексту учебника.

Маркировка текста «v», «+», « - », «?»

| « v » | « + » | « - » | « ? » |
|---|---|---|--|
| Поставьте этот знак на полях, если то, что вы читаете, соответствует тому, что знаете или думали, что знаете | Поставьте этот знак на полях, если то, что вы читаете, для вас является НОВЫМ | Поставьте этот знак на полях, если то, что вы читаете, противоречит тому, что вы уже знали или думали, что знаете | Поставьте этот знак на полях, если то, что вы читаете, непонятно, или вы хотели бы получить более подробные сведения по данному вопросу |

□ Проектирование –

□ особый вид деятельности, в результате которого школьники создают конечный продукт их собственного творчества, учатся анализировать ситуацию, выделять проблему, формулировать ожидаемые результаты, ставить задачи, находить оптимальный способ решения проблемы, составлять план действий, оценивать и анализировать свою работу, соотносить полученные результаты с ожидаемыми.

Рождественский вертеп







Спасибо за внимание!

