


# 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	<b>Одно слово</b> - существительное	Имя объекта
2	<b>Два слова</b> - прилагательные	Свойства объекта
3	<b>Три слова</b> - глаголы	Возможности объекта (активные и пассивные действия)
4	<b>Четыре слова</b> (четыре отдельных слова, два словосочетания или предложение)	Ваше личное отношение к объекту
5	<b>Одно слово</b> - 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 »	« + »	« - »	« ? »
<b>Поставьте этот знак на полях, если то, что вы читаете, соответствует тому, что знаете или думали, что знаете</b>	<b>Поставьте этот знак на полях, если то, что вы читаете, для вас является <b>НОВЫМ</b></b>	<b>Поставьте этот знак на полях, если то, что вы читаете, противоречит тому, что вы уже знали или думали, что знаете</b>	<b>Поставьте этот знак на полях, если то, что вы читаете, непонятно, или вы хотели бы получить более подробные сведения по данному вопросу</b>

## □ 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*











КЛАСС  
МОНАХОВ



*Спасибо за внимание!*

