

**МЕТОДИКА  
ИСПОЛЬЗОВАНИЯ  
ИНТЕРАКТИВНЫХ ФОРМ В  
ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНО-  
ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ  
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ  
ПРИ ИЗУЧЕНИИ КУРСА  
ОРКСЭ**

- **Интерактивный** («Inter» - это взаимный, «act» - действовать) - означает взаимодействовать, находиться в режиме беседы, диалога с кем-либо.

Следовательно, интерактивное обучение — это, прежде всего, диалоговое обучение

**Схема 1 (пассивный метод)**

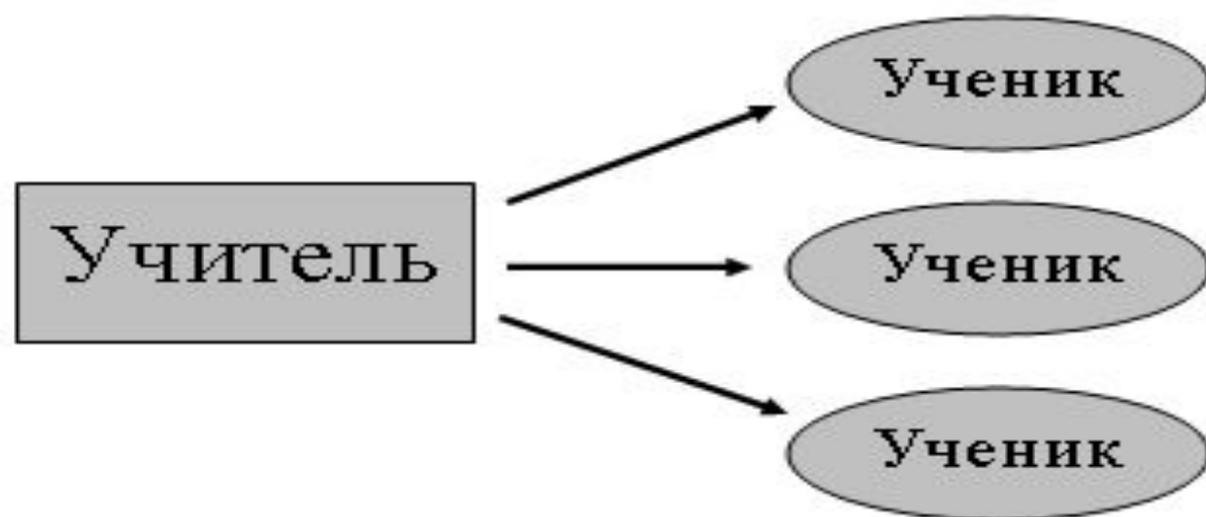


Схема 2 (активный метод)

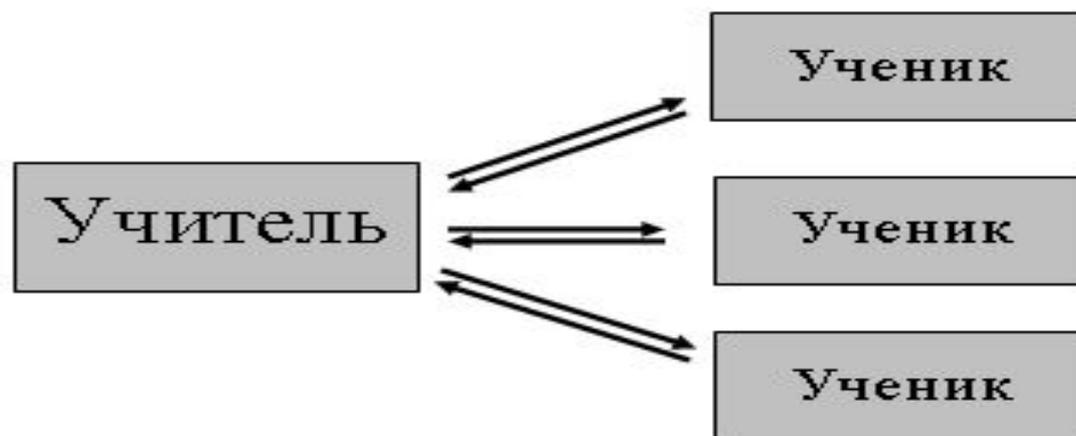
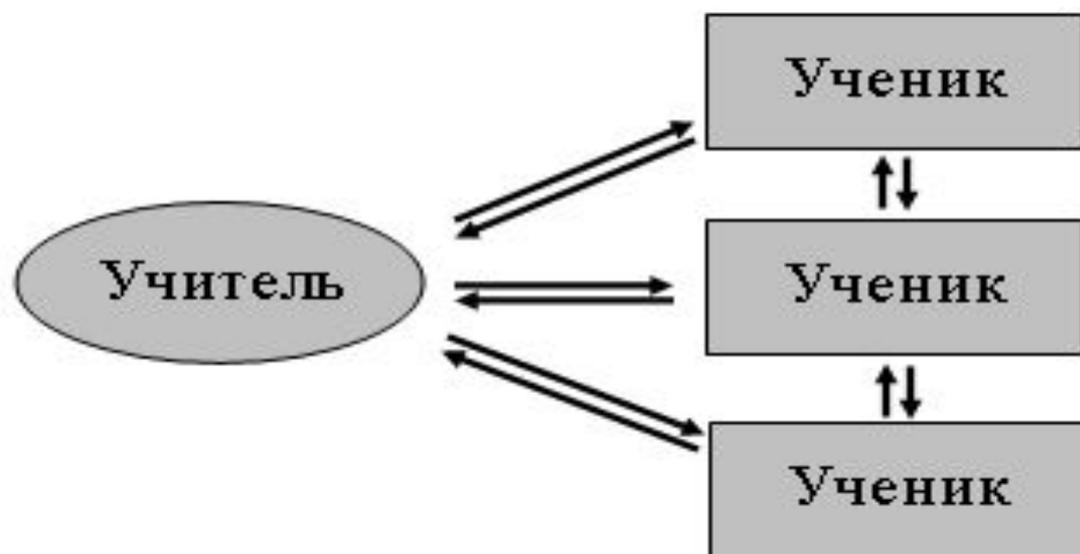


Схема 3 (интерактивный метод)



# ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ ИНТЕРАКТИВНОЙ СТРАТЕГИИ

- Сотрудничество обучаемых и обучающихся
- Эффективность стратегии преподавания
- Стратегия преподавания должна быть целесообразной
- Вариативность
- Творческий подход
- Наличие алгоритма
- Демократичность

# ВИДЫ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ

- Творческие задания
- Работа в малых группах
- Обучающие игры (ролевые игры, имитации, деловые игры и образовательные игры)
- Использование общественных ресурсов (приглашение специалиста, экскурсии)
- Социальные проекты и другие внеаудиторные методы обучения (социальные проекты, соревнования, радио и газеты, фильмы, спектакли, выставки, представления, песни и сказки)
- Разминки
- Изучение и закрепление нового материала (интерактивная лекция, работа с наглядными пособиями, видео- и аудиоматериалами, «ученик в роли учителя», «каждый учит каждого»)
- Обсуждение сложных и дискуссионных вопросов и проблем («Займи позицию », ПОПС-формула, проективные техники, «Дискуссия в стиле телевизионного ток-шоу», дебаты)

- Задание - Определить положительные и отрицательные стороны интерактивной стратегии

- Какие ассоциации у Вас вызывает слово «Игра»?

## 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-

Дать собственное определение понятия  
«Игра»

# ЗАДАНИЕ

- 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

- - 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.

# 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.*