

Использование интерактивных методов обучения и информационных технологий при проектировании уроков по курсу ОРКСЭ

*Равилова А.И., учитель начальных классов
г.Бирск, МБОУ СОШ №8*

В педагогике различают несколько моделей обучения: 1) пассивная - ученик выступает в роли «объекта» обучения (слушает и смотрит), 2) активная - ученик выступает «субъектом» обучения (самостоятельная работа, творческие задания), 3) интерактивная - *inter* (взаимный), *act* (действовать). Процесс обучения осуществляется в условиях постоянного, активного взаимодействия всех учащихся. Ученик и учитель являются равноправными субъектами обучения. Использование интерактивной модели обучения предусматривают моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, совместное решение проблем. Исключается доминирование какого-либо участника учебного процесса или какой-либо идеи. Это учит, гуманному, демократическому подходу к модели. Интерактивные технологии обучения - это такая организация процесса обучения, в котором невозможно неучастие ученика в коллективном, взаимодополняющим, основанным на взаимодействии всех его участников процесса обучающего познания. Следует признать, что интерактивное обучение – это специальная форма организации познавательной деятельности. Она имеет в виду вполне конкретные и прогнозируемые цели. **Одна из таких целей состоит в создании комфортных условий обучения, таких, при которых ученик чувствует свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения.**

Интерактивная деятельность на уроках предполагает организацию и развитие диалогового общения, которое ведет к взаимопониманию, взаимодействию, к совместному решению общих, но значимых для каждого участника задач. Интерактив исключает доминирование как одного выступающего, так и одного мнения над другим. В ходе диалогового обучения учащиеся учатся критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации, взвешивать альтернативные мнения, принимать продуманные решения, участвовать в дискуссиях, общаться с другими людьми. Для этого на уроках организуются индивидуальная, парная и групповая работа, применяются исследовательские проекты, ролевые игры, идет работа с документами и различными источниками информации, используются творческие работы.

Под интерактивными методами понимается система правил взаимодействия учителя и учащихся в форме учебных игр и ситуаций, обеспечивающая педагогически эффективное познавательное общение.

Целью интерактивного обучения является общее развитие школьников, предоставление каждому из них оптимальных возможностей в личностном становлении и самореализации. Результатом такого общения является создание дидактических условий для переживания учащимися ситуации успеха в процессе учебной деятельности и взаимообогащения их мотивационной, интеллектуальной и других сфер.

Суть интерактивного обучения состоит в том, что учебный процесс организован таким образом, что практически все учащиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность понимать и рефлексировать по поводу того, что они знают и думают. Совместная деятельность учащихся в процессе познания, освоения учебного материала означает, что каждый вносит свой особый индивидуальный вклад, идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Причем, происходит это в атмосфере доброжелательности и взаимной поддержки, что позволяет не только получать новое знание, но и развивает саму познавательную деятельность, переводит ее на более высокие формы кооперации и сотрудничества.

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.

Интерактивное обучение отчасти решает еще одну существенную задачу. Речь идет о релаксации, снятии нервной нагрузки, переключении внимания, смене форм деятельности обучения, прежде всего, диалогового, в ходе которого осуществляется взаимодействие учителя и ученика. Интерактивная деятельность на уроках предполагает организацию и развитие диалогового общения, которое ведет к взаимопониманию, взаимодействию, к совместному решению общих, но значимых для каждого участника задач.

В младшем школьном возрасте закладывается фундамент нравственности, усваивается общечеловеческий минимум моральных норм. Это период для формирования нравственных чувств. И именно сила и глубина этих чувств, их влияние на поведение ребенка, на его отношение к людям, к природе, к результатам человеческого труда определяют меру нравственной активности.

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.

Уроки ОРКСЭ позволяют в полной мере осуществлять применение интерактивных способов обучения. Целесообразно на уроках данного курса использовать технологии ТРКМ, «Кейс-метод», Творческая мастерская, игровые технологии, а также отдельные методы данных технологий.

Технология творческих мастерских.

Главное условие мастерской – свободное самовыражение, внутренняя независимость личности, способность по-новому реагировать на происходящее, создание собственного продукта творчества.

- Активное восприятие учащимися учебного материала;
- творческое осмысление учебного материала;
- саморазвитие ученика;
- повышение интереса к процессу обучения;
- развитие креативности;
- повышения уровня грамотности;
- повышение навыков аргументированного разговора и письма;
- развитие социальной компетенции.

Основные элементы мастерской:

1. «Индукция». Это и проблемный вопрос, требующий открытия новых знаний, это и создание эмоционального настроя. 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.

Приобретенный в творческой мастерской опыт самопознания и миропознания часто становится незабываемым событием жизни, фактом духовной биографии.

Корзина идей

Описание приёма:

Это прием организации индивидуальной и групповой работы учащихся на начальной стадии урока, он позволяет выяснить все, что знают или думают ученики по обсуждаемой теме урока. Учитель выделяет ключевое

понятие изучаемой темы и предлагает учащимся за определенное время выписать как можно больше слов или выражений, связанных, по их мнению, с предложенным понятием. Важно, чтобы школьники выписывали все, приходящие им на ум ассоциации.

Цели приёма:

- Вызов индивидуальных имеющихся представлений по изучаемой теме
- Обеспечение включения каждого школьника в учебный процесс

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.*

Тема «Совесть» «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. Например, «Наиболее эффективным решением экологической проблемы в Северо-Западном регионе будет строительство частных магистралей, потому что...».

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 (грусть, радость, интерес, раздражение, обиду, агрессию, удивление и т. д.), 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.

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. Игровая технология обучения позволяют использовать все уровни усвоения знаний. Она позволяет приобретать навыки уверенного поведения в сложной ситуации, вырабатывает точность и внимательность при выполнении конкретных обязанностей, приучает быстрее осознавать и анализировать результаты своей деятельности.

Использование ИКТ на уроках ОРКСЭ

Курс ОРКСЭ – составная часть единого образовательного пространства духовно-нравственного развития и воспитания обучающегося, включающего урочную, внеурочную, внешкольную и общественно полезную деятельность.

Курс ОРКСЭ в отличие от традиционных школьных предметов принципиально новый.

Учитывая уровень развития младших школьников, которым адресован курс, важно организовать обучение в *доступной и интересной форме*.

Одна из особенностей данного курса — обязательное использование ИКТ на уроках и при подготовку 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.



Особенностью учебного процесса с применением информационных

технологий является то, что центром деятельности становится ученик, который исходя из своих индивидуальных способностей и интересов, выстраивает процесс познания. Учитель часто выступает в роли помощника, консультанта, поощряющего оригинальные находки, стимулирующего активность, инициативу, самостоятельность.

Уроки с использованием ИКТ позволяют разрядить высокую эмоциональную напряженность и оживить учебный процесс (что особенно важно, если учитывать психологические особенности младшего школьного возраста, в частности длительное преобладание наглядно-образного мышления над абстрактно-логическим), но и повышают мотивацию обучения.

Компьютер является и мощнейшим стимулом для творчества детей. Экран притягивает внимание, которого мы порой не можем добиться при фронтальной работе с классом.

Любой модуль начинается с темы урока «Россия — наша Родина». На этом уроке используется демонстрационная презентация и фронтальная работа по ней. В конце урока обучающиеся заполняют таблицу по технологии «Критического мышления»: Что я знал, что я узнал и что хочу ещё узнать. В качестве домашнего задания учащимся предлагается составить презентацию на темы «Моя Родина» или моя «Моя малая Родина». Учащимся разрешается объединиться в группы по 2-3 человека или сделать работу индивидуально. Презентации выполняются на хорошем уровне, в достаточном объёме с соблюдением всех норм для составления презентаций. Идёт отработка информационных и общекультурных компетенций. В сети интернет учащиеся могут найти необходимый иллюстративный материал практически для каждого урока и самостоятельно его оформить.

Применение ИКТ формирует навык исследовательской деятельности, способствует повышению качества образования, развивает личностные, регулятивные, метапредметные УУД.

Вывод. 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.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Коростылева Л.А. «Психологические барьеры и готовность к нововведениям» СПб., 1996, 66 стр.
2. Мясоед Т.А. «Интерактивные технологии обучения. Спец. семинар для учителей» М., 2004

З.Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. «Технологии игры в обучении и развитии» М., 1996, 268 стр.