**Интерактивные формы преподавания курса ОРКСЭ**

В педагогике различают несколько моделей обучения:   
1) пассивная - обучаемый выступает в роли "объекта" обучения (слушает и смотрит);

2) активная - обучаемый выступает "субъектом" обучения (самостоятельная работа, творческие задания);

3) интерактивная – взаимодействие (моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, совместное решение проблем).  
К методам интерактивного обучения  относятся методы, которые способствуют вовлечению в активный процесс получения и переработки знаний: «Мозговой штурм» (атака), 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, опрос–Квиз (контроль) и др.

ТРИ КИТА ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ   
Творческое или проблемное задание на основе учебной информации (как основа содержания). Работа в малых группах или обучающая игра. Обсуждение и подведение итогов. Классификация интерактивных технологий обучения   
Обучающие технологии . Достоинства  и ограничения.  
Лекция – устная или с применением современных технических средств, презентация и.т.д.   
Незаменима при передаче сравнительно большого объема информации в структурированной форме. Отсутствие обратных связей   
Семинар – коллективное обсуждение определенной проблемы или темы  учебного плана дисциплины в различных формах  активизации восприятия информации путем взаимодействия преподавателя и обучающегося.   
Ограничения по продолжительности, количеству участников, их подготовленности  
Имитационная игра – модель среды обитания, определяющая поведение людей и механизмы их действий в экстремальных ситуациях («Конфликт», «Кораблекрушение», «Робинзон» и др.) Позволяет получить навыки адаптации к новой среде. Преподаватель, не владеющий коммуникативной компетентностью, не научит новому опыту   
Деловая игра – модель взаимодействия обучающихся в процессе достижения целей, имитирующих решение комплексных задач в конкретной ситуации.   
Позволяет овладеть системой навыков, умений, моделями поведения и социально-психологических отношений в реальной ситуации.   
Не всегда разработан механизм познавательной и мыслительной деятельности участников, что провоцирует преподавателя использовать только свой опыт и интуицию (не всегда результативно)

Ролевая игра – метод проигрывания ролей (инсценировки)   
Собственные переживания запоминаются ярко и сохраняются в течение долгого времени . Игра содержит долю риска и приносит результат только тогда, когда группа готова в нее включиться. Не всегда удается воспроизвести реальную жизненную ситуацию   
Ситуационный анализ (разбор конкретных ситуаций, кейс-стади, инцидент, баскет-метод) . Дает возможность изучить сложные или эмоционально значимые вопросы в безопасной обстановке, а не в реальной жизни с ее угрозами, риском, тревогой о неприятных последствиях в случае неправильного решения   
При столкновении с реальной проблемой у обучающегося вряд ли окажутся в распоряжении такое же время, знания и безопасные лабораторные условия, чтобы справиться с ней

Эвристические технологии генерирования идей: «мозговой штурм», синектика, ассоциации (метафоры)   
Осуществляется генерирование идей всеми участниками процесса, активизируются интуиция и воображение, происходит выход за пределы стандартного мышления . Неумелое руководство со стороны преподавателя может привести к уходу от реальной проблемы, потере времени, слабому синергетическому результату и др.   
Тренинг – активное овладение и развитие знаний, умений и навыков    
Позволяет за короткий промежуток времени овладеть практическими эффективными умениями и навыками   
Направлен на овладение только узкоспециализированными  навыками без усвоения общих моделей и методов работы   
МЕТОДЫ   
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 способу руководства учебной деятельностью   
Критерии отбора методов обучения   
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

Алгоритм проведения интерактивного занятия.   
1.Подготовка занятия; 2. Вступление; 3. Основная часть; 4. Выводы (рефлексия).

Вариант включения интерактивных методов обучения в структуру урока   
Начало урока – стадия вызова (актуализации знаний)   
Хук (притча, игра, «крючок»)   
«Мозговой штурм» (индивидуальный, парный, групповой, фронтальный)   
Синквейн («восточный стих»)   
Обсуждение домашней творческой работы   
Кластеры

Смысловая часть – подача нового материала (самостоятельное добывание новых знаний, обучение друг друга)   
«Инсерт»   
Продвинутая лекция ( в ходе лекции соотносится текст с первичной информацией: + - знал ранее; - думал иначе)   
Опорный конспект   
Кластеры   
Изобразительный проект (составление вопросов по тексту, составление пересказа отрывка от первого лица)   
Различные формы дискуссий   
Игровые методы   
Форма группового взаимодействия — «большой круг».   
«Аквариум»

Рефлексия – получение обратной связи   
Эссе   
Мини-сочинение   
Глоссарий (составление словаря)   
Хокку (хайку) – японские 3-х стишия   
Юмористический рассказ   
Сказка   
Незаконченное предложение

При оценивании результатов интерактивного обучения должны учитываться:   
работа в группе; самооценка участника групповой работы; свобода мышления; овладение культурными формами работы; коммуникация в учебном диалоге…

МЕТОДИКА ИГРЫ «ЗАЙМИ ПОЗИЦИЮ»   
1. Выбирается и афишируется проблема («Право на жизнь», «Всегда ли нужно говорить правду», «Использование животных в научных исследованиях аморально» и т.п.)

2. Вывешивается три плаката «За», «Против», «Особое мнение».

3. Каждый ученик определяет свою позицию, обдумывает аргументы .

4. Создаются микрогруппы по позициям, организуется обсуждение в группе с выбором наиболее доказательных аргументов, выбор спикера.

5. После выступления спикеров от каждой группы учитель выясняет, не изменил ли кто свое мнение, и что на это повлияло.

6. Выбираются наиболее доказательные аргументы и выделяются определенным значком.

7.Открывается учебник и рассматривается позиция.

УПРАЖНЕНИЕ «АССОЦИАЦИЯ»   
У каждого свои представления о семье. Какие ассоциации с этим словом возникают у вас? (можно использовать много ассоциаций и их записать, можно взять одну и нарисовать, можно поговорить устно.)Если семья – это постройка, то какая..Если семья – это цвет, то какой…Если семья – это музыка, то какая…Если семья – это геометрическая фигура, то какая…Если семья – это название фильма, то какое… Если семья – это настроение, то какое…

Работа с понятиями и терминами   
Сформулировать определения понятий Гуманизм Толерантность Милосердие Обычай Традиция Уважение Добродетель Порок 2. Отгадать понятие по определению 3. «Водоворот идей»

Работа с высказываниями   
Сформулировать основную мысль, проблему Высказать своё мнение по поводу высказывания Поставить вопросы к высказыванию Перефразировать высказывание Подобрать высказывания, близкие по смыслу Вставить пропущенное слово Написать мини-сочинение

ВСТАВИТЬ ПРОПУЩЕННОЕ СЛОВО   
«Мы постоянно восхищаемся всякими редкостями; почему же мы так равнодушны к …….?« Сострадание – есть горе о чужом несчастье,...– есть горе о чужом счастье» "Кто ищет …., к тому оно приходит» "Когда ты явился на свет, ты плакал, а кругом все радовались; сделай же так, чтобы, …….

Риски необоснованного использования интерактивных методов:   
Непонимание того, что такое интерактив.

Теоретическая неподготовленность при работе с теми или иными интерактивными методами.

Бессистемное применение интерактивных методов.

Отсутствие четкого представления о результативности использования методов («метод ради результата, а не метода»).

Чрезмерное увлечение педагогами интерактивными методами (это инструмент, а не развлечение учащихся).