

Согласовано:
заместитель директора
 /Т.И. Подситкова

Нигматуллина Е.А.,
учитель начальных классов –
МАОУ СОШ № 117
г. Екатеринбург

**МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ
К МАСТЕР-КЛАССУ № 2**

«Нравственный выбор: учимся рассуждать через игру»

по курсу ОРКСЭ

Составитель:
Нигматуллина Елена Александровна

Пояснительная записка

Методические материалы предназначены для педагогов, работающих с обучающимися 4 класса в рамках курса «Основы религиозных культур и светской этики» (ОРКСЭ). Материалы можно использовать при проведении мастер-классов для коллег, заседаний методических объединений, открытых занятий, а также непосредственно на уроках.

Основная идея сборника — показать, как игровые механики помогают не просто сделать урок эмоциональнее, а организовать осмысленное обсуждение нравственных ситуаций, развивать умение слушать собеседника, аргументировать мнение, сравнивать поступки и последствия, работать в паре и группе.

Все предложенные задания предполагают уважительное отношение к позиции ребёнка. Педагог оценивает не личные убеждения ученика, а его участие в работе: умение объяснить ответ, привести аргумент, услышать другого и сделать вывод.

Цель:

представить практические способы использования игровых механик на занятиях ОРКСЭ и дать педагогам готовые сценарии мастер-классов.

Задачи:

- познакомить педагогов с простыми игровыми механиками, не требующими сложного оборудования;
- показать варианты включения игры в изучение нравственных понятий и жизненных ситуаций;
- предложить готовые сценарии мастер-классов для педагогического коллектива;
- дать примеры заданий, которые можно адаптировать к разным модулям ОРКСЭ;
- развивать у обучающихся коммуникативные навыки, рефлекссию и способность делать нравственный выбор.

Основные принципы использования игровых механик в ОРКСЭ

- Игра служит учебной задаче. Перед началом педагог определяет, чему именно научится ребёнок.
- Правила должны быть простыми и понятными. Длительное объяснение снижает учебный эффект.

- В центре находится обсуждение и смысл, а не соревнование ради победы.
- Важно исключать задания, в которых ребёнок вынужден публично сообщать о личных или семейных убеждениях.
- После игры обязательно проводится короткая рефлексия: что произошло, почему участники выбрали такое решение, что можно перенести в реальную жизнь.

Мастер-класс № 2. «Нравственный выбор: учимся рассуждать через игру»

Продолжительность: 45 минут.

Цель: показать способы работы с нравственными ситуациями через ролевые, дискуссионные и командные игровые механики.

Ход мастер-класса

1. Разминка «Согласен — сомневаюсь — не согласен». 7 минут.

Ведущий читает утверждения: «Всегда нужно говорить правду», «Помочь другу важнее, чем выполнить правило», «Если никто не видел плохой поступок, о нём можно забыть». Участники выбирают одну из трёх позиций и кратко объясняют своё решение. Задача — показать, что нравственные ситуации часто требуют аргументации, а не односложного ответа.

2. Механика «Три решения». 10 минут.

Группа получает ситуацию и должна придумать три разных способа действия. Затем участники оценивают возможные последствия для героя, других людей и общего дела. Побеждает не «правильный ответ», а наиболее обоснованное решение.

3. Механика «Смена роли». 10 минут.

Одна и та же ситуация рассматривается глазами разных участников: ученика, друга, учителя, родителя, случайного свидетеля. После смены роли участники отвечают: что изменилось в понимании ситуации и какие новые аргументы появились?

4. Механика «Совет класса». 10 минут.

Участники получают общую проблему, например: «В классе появился новый ученик, которого редко приглашают в совместные игры». Нужно

предложить решение, которое учитывает интересы разных участников. Группа формулирует общее решение и два правила, которые помогут избежать подобной ситуации.

5. Рефлексия. 8 минут.

Педагоги отвечают на вопросы: какая механика сильнее всего запускает рассуждение? Где может возникнуть риск формального ответа? Какие вопросы учителя помогают углубить обсуждение?

Рекомендуемые вопросы учителя

Почему герой мог поступить именно так?

Кого затронет это решение?

Какие последствия могут появиться позже?

Можно ли решить ситуацию по-другому?

Какой вариант кажется тебе наиболее справедливым и почему?

Что изменится, если посмотреть на ситуацию глазами другого человека?

Ожидаемый продукт участника

Готовое игровое задание по одной из тем ОРКСЭ, включающее цель, ситуацию или учебный материал, описание действий учащихся, правила, вопрос для обсуждения и короткую рефлексия.

Заключение

Игровые механики в ОРКСЭ эффективны тогда, когда помогают ребёнку размышлять, делать выбор, слышать другого человека и объяснять собственную позицию. Для этого не требуются сложные цифровые инструменты, декорации или большое количество раздаточных материалов. Достаточно ясной учебной цели, коротких правил, содержательной ситуации и вопросов, которые переводят игровое действие в осмысление.

Предложенные мастер-классы и задания могут использоваться полностью или частично, а также адаптироваться к содержанию конкретного модуля ОРКСЭ, возрастным особенностям класса и задачам образовательной организации.