

Согласовано:
заместитель директора
 /Т.И. Подситкова

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

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

по использованию игровых механик в ОРКСЭ

для учителей начальных классов и педагогов, реализующих курс ОРКСЭ

Составитель:
Нигматуллина Елена Александровна

2026

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 и задачи методических материалов

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

1. Игра служит учебной задаче. Перед началом педагог определяет, чему именно научится ребёнок.

2. Правила должны быть простыми и понятными. Длительное объяснение снижает учебный эффект.
3. В центре находится обсуждение и смысл, а не соревнование ради победы.
4. Важно исключать задания, в которых ребёнок вынужден публично сообщать о личных или семейных убеждениях.
5. После игры обязательно проводится короткая рефлексия: что произошло, почему участники выбрали такое решение, что можно перенести в реальную жизнь.

Банк игровых механик для ОРКСЭ

1. «Моральный светофор»

Учитель предлагает ситуацию и три варианта действий. Учащиеся выбирают: зелёный — поддерживаю, жёлтый — сомневаюсь, красный — не поддерживаю. После выбора несколько учеников объясняют аргументы. Механика подходит для начала обсуждения, но не должна завершаться простым подсчётом голосов.

2. «Три шага героя»

Ученики получают ситуацию и определяют: что произошло, какой выбор есть у героя, к чему может привести каждый вариант. Механика развивает причинно-следственное мышление и помогает не торопиться с оценкой.

3. «Смена позиции»

Ребёнок сначала объясняет ситуацию от имени одного участника, затем от имени другого. Задача — увидеть разные точки зрения и научиться отделять собственную позицию от роли.

4. «Этический детектив»

Класс получает описание события с недостающими деталями. Новые факты открываются поэтапно. После каждого факта ученики уточняют своё мнение. Механика показывает, что оценка поступка зависит от обстоятельств и полноты информации.

5. «Собери правило»

Группы получают отдельные слова или части фраз и составляют из них правило уважительного общения, взаимопомощи, ответственности или дружбы. После этого правило нужно объяснить на конкретном примере.

6. «Да — нет — зависит»

Учитель формулирует вопрос, на который нельзя ответить только «да» или «нет». Учащиеся выбирают одну из трёх позиций и называют условие, при котором их ответ может измениться.

7. «Совет мудрецов»

Небольшие группы обсуждают ситуацию и готовят совет герою. Обязательное условие — совет должен содержать не приказ, а объяснение: что лучше сделать и почему.

8. «Лестница последствий»

Ученики строят цепочку: поступок — первое последствие — следующее последствие — итог. Подходит для тем ответственности, честности, взаимопомощи и уважения.

9. «Найди лишний поступок»

Предлагаются четыре короткие ситуации, три из которых объединены общим нравственным понятием. Учащиеся находят отличающуюся ситуацию и объясняют основание выбора.

10. «Доброе решение»

Команда получает бытовую проблему и должна предложить решение, которое одновременно реально выполнить, не унижает участников и помогает исправить ситуацию.

Готовые ситуации для игровых заданий

Ситуация 1. «Забытый пенал»

После урока ученик нашёл на парте новый пенал. В классе никого не осталось. Друг предлагает забрать его домой, а завтра решить, что делать.

Вопросы для обсуждения:

- Какие варианты есть у героя?
- Как может чувствовать себя владелец пенала?
- Какое действие поможет сохранить доверие?

Ситуация 2. «Ошибка в командной работе»

Группа готовила общий плакат. Один участник допустил ошибку, из-за которой пришлось переделывать часть работы. Несколько ребят стали обвинять его.

Вопросы для обсуждения:

- Как можно отреагировать без унижения человека?
- Что важнее: найти виноватого или исправить ситуацию?
- Как распределить ответственность?

Ситуация 3. «Новый ученик»

В класс пришёл новый ученик. На перемене он стоит один, а компания ребят продолжает свою привычную игру и не обращает на него внимания.

Вопросы для обсуждения:

- Обязаны ли ребята приглашать его?
- Какие действия будут проявлением уважения?
- Что может сделать сам новый ученик?

Ситуация 4. «Чужая тайна»

Друг рассказал личную историю и попросил никому не говорить. Позже другой одноклассник начал настойчиво спрашивать, что произошло.

Вопросы для обсуждения:

- Почему людям важно доверие?
- Всегда ли тайну нужно сохранять?
- Что можно ответить, не раскрывая чужую информацию?

Ситуация 5. «Нечестная победа»

Во время игры ученик заметил, что учитель ошибочно засчитал его команде лишний балл. Если промолчать, команда победит.

Вопросы для обсуждения:

- Что может сделать ученик?

- Какие последствия будут у каждого решения?
- Что значит честная победа?

Ситуация 6. «Смешная фотография»

Кто-то сделал неудачную фотографию одноклассника и предлагает отправить её в общий чат ради шутки.

Вопросы для обсуждения:

- Почему одна и та же шутка может восприниматься по-разному?
- Как проверить, не причинит ли действие вред?
- Как можно отказаться от участия в такой шутке?

Примеры включения игровых механик в структуру урока

Вариант 1. Начало урока

Тема: «Дружба». Механика: «Да — нет — зависит». Учитель предлагает утверждение: «Настоящий друг всегда должен соглашаться с тобой». Учащиеся выбирают позицию и объясняют её. После обсуждения формулируется учебный вопрос: что отличает дружбу от простого согласия?

Вариант 2. Основная часть урока

Тема: «Ответственность». Механика: «Лестница последствий». Ученики получают ситуацию: «Ребёнок пообещал выполнить часть общего задания, но забыл». Группа выстраивает возможные последствия для самого ученика, команды и результата работы, затем предлагает способ исправить ситуацию.

Вариант 3. Закрепление

Тема: «Уважение». Механика: «Собери правило». Из предложенных фраз дети составляют три правила уважительного разговора: не перебивать; критиковать поступок, а не человека; сначала уточнять, потом спорить. Каждое правило подтверждается примером.

Вариант 4. Рефлексия

Механика: «Одно решение — один аргумент». Каждый ученик записывает одно решение, которое считает разумным в изученной ситуации, и один аргумент в его поддержку. Несколько ответов обсуждаются без ранжирования учеников.

Как оценивать работу учащихся

На уроках ОРКСЭ целесообразно оценивать не «правильность» личной позиции ребёнка, а качество учебного действия. Можно использовать следующие понятные критерии:

- ученик понял условие ситуации;
- назвал хотя бы один возможный вариант действия;
- объяснил свою позицию;
- учёл возможные последствия;
- выслушал другое мнение;
- при необходимости уточнил или скорректировал свой ответ.

Конструктор игрового задания для педагога

Перед созданием задания ответьте на шесть вопросов:

1. Какое понятие или умение отрабатываем?
2. Что конкретно должен сделать ученик?
3. Какая игровая механика помогает выполнить это действие?
4. Какие правила нужно объяснить до начала?
5. Какой вопрос запустит обсуждение после выполнения?
6. По какому признаку педагог поймёт, что учебная цель достигнута?

Пример заполнения конструктора

Тема: «Честность».

Учебная цель: научить видеть связь между честным поступком и доверием.

Ситуация: команде ошибочно начислили лишний балл.

Механика: «Три решения».

Действие ученика: предложить три варианта поведения и сравнить последствия.

Вопрос для обсуждения: «Почему честное решение иногда бывает труднее выгодного?»

Рефлексия: «Какой аргумент другой группы заставил тебя задуматься?»

Памятка ведущему мастер-класса

- Не перегружайте занятие большим количеством механик. Лучше подробно отработать 3–4.
- После каждой активности задавайте вопрос о педагогическом смысле: чему это учит ребёнка?
- Не превращайте обсуждение нравственных ситуаций в поиск единственного ответа там, где требуется рассуждение.
- Следите, чтобы роли и групповые задания не закрепляли за детьми унижительные или конфликтные характеристики.
- Используйте нейтральные учебные ситуации и не требуйте публичного рассказа о личном опыте семьи.
- Завершайте мастер-класс конкретным продуктом: готовым заданием, сценарием фрагмента урока или набором вопросов.

Типичные ошибки при использовании игровых механик

- Слишком сложные правила, которые требуют больше времени, чем само учебное действие.
- Соревнование там, где важнее сотрудничество и вдумчивое обсуждение.
- Начисление баллов за личные мнения и убеждения.
- Отсутствие рефлексии после выполнения игрового задания.
- Использование игры только для развлечения без связи с темой урока.
- Преобладание активных учеников при пассивной роли остальных участников.

Пример программы методического мастер-класса для педагогического совета

Тема: «Игровые механики как средство активизации познавательной и коммуникативной деятельности на уроках ОРКСЭ».

Форма: практический мастер-класс.

Продолжительность: 45–60 минут.

Целевая аудитория: учителя начальных классов, классные руководители, педагоги ОРКСЭ.

Структура

1. Введение в тему и постановка педагогической задачи — 5 минут.
2. Краткое знакомство с игровыми механиками — 10 минут.
3. Работа с ситуационными заданиями в группах — 15 минут.
4. Создание собственного задания — 15 минут.
5. Представление результатов и рефлексия — 10 минут.

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.