

Согласовано:
заместитель директора
 /Т.И. Подситкова

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

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ К МАСТЕР-КЛАССУ № 1

«Игровые механики на уроке ОРКСЭ: от интереса к осмыслению»

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 № 1. «Игровые механики на уроке ОРКСЭ: от интереса к осмыслению»

Продолжительность: 45 минут.

Участники: педагоги начальных классов, преподаватели ОРКСЭ.

Цель: показать, как с помощью простых игровых механик организовать обсуждение нравственных понятий и ситуаций.

Оборудование: листы бумаги, ручки, карточки с ситуациями. Специальное оборудование не требуется.

Планируемый результат мастер-класса

- участники различают игровую форму и игровую механику;
- могут выбрать механику под конкретную учебную задачу;
- создают одно собственное игровое задание для урока ОРКСЭ;
- понимают роль обсуждения и рефлексии после игры.

Ход мастер-класса

1. Вступление. 5 минут.

Ведущий предлагает участникам вспомнить урок, на котором дети были особенно активны, и ответить на вопрос: что именно поддерживало интерес — движение, выбор, соревнование, загадка, возможность обсуждать или получение быстрого результата?

После короткого обмена мнениями ведущий делает вывод: игровая механика — это способ организации действия ученика. Она может использоваться даже без сюжета, рисунков и сложных материалов.

2. Мини-объяснение. 7 минут.

Ведущий знакомит участников с базовыми механиками: выбор из нескольких вариантов, роль, ограничение времени, поиск соответствий, получение баллов или жетонов, совместное решение, последовательное открытие информации, ситуационная задача.

3. Практическое задание «Найди механику». 8 минут.

Участникам предлагаются три учебные задачи: закрепить понятие «уважение», научить видеть последствия поступка, организовать аргументированное обсуждение. В группах педагоги подбирают к каждой задаче подходящую игровую механику и объясняют свой выбор.

4. Практическое задание «Ситуация выбора». 10 минут.

Каждая группа получает ситуацию: «На перемене ученик случайно задел чужую поделку, и она сломалась. Никто не видел, кто это сделал». Участники предлагают три возможных действия героя, обсуждают последствия каждого варианта и формулируют вопросы, которые помогут четвероклассникам рассуждать, а не угадывать «правильный» ответ.

5. Конструктор собственного задания. 10 минут.

Педагоги составляют мини-задание по схеме: тема урока — учебная цель — действие ученика — игровая механика — вопрос для обсуждения — рефлексия.

6. Итог. 5 минут.

Каждый участник заканчивает фразу: «На ближайшем уроке ОРКСЭ я попробую...». Ведущий подчёркивает, что хорошая игровая механика не заменяет содержание урока, а помогает ученику действовать с этим содержанием.

Вопросы для обсуждения с педагогами

- В каких случаях соревнование помогает уроку, а в каких отвлекает?
- Какие задания лучше выполнять индивидуально, а какие — в паре или группе?
- Как сделать так, чтобы в игре участвовали не только самые активные дети?
- Как оценивать участие ребёнка, не оценивая его личные убеждения?

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 рефлексию.

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.