**МОСКОВСКИЙ ИНСТИТУТ ОТКРЫТОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**Факультет международного образования**

**Кафедра ЮНЕСКО**

**Лаборатория истории и культуры религий мира**

**Тема Эссе**

**«Методика развития познавательного интереса у учащихся в курсе ОРКСЭ».**

**Слушатель специальных курсов повышения квалификации ВСЕ -60**

**Мишина Елена Вячеславовна**

**ГБОУ СОШ 790 ЮЗАО**

**Москва 2012**

**Методика развития познавательного интереса у учащихся в курсе ОРКСЭ.**

Изменение требований современной жизни требуют от нас активизации интеллектуальных запасов. В связи с этим возрастает значимость познавательной деятельности школьников, способствующей расширению интересов личности. Многообразие и сложность решения данной проблемы требуют совершенствования учебно-воспитательного процесса в школе, применения различных форм и методов обучения. Интерес к познанию, потребность в освоении необходимых знаний возникают у ребенка в процессе деятельности (ведущей для младшего школьника является учебная деятельность). К этому выводу приводят исследования многих учёных. В психолого-педагогических исследованиях познавательные интересы рассматривались с различных позиций:

\*как избирательная направленность мыслей и помыслов человека, его особая умственная активность (С.Л. Рубинштейн);

\*как отношение человека к объекту, имеющему для него особое жизненное значение (А.Г. Ковалев);

\* как эмоционально-познавательное отношение к миру (Н.Г. Морозова);

\* как стимул и мотив познавательной деятельности (А.Н. Леонтьев);

\*как педагогический инструмент деятельности (М.В. Матюхина).

В педагогической теории и практике познавательные интересы рассматриваются как интегральное образование личности ребенка. Например, в работах Ш.А. Амонашвили, говорится, что, являясь устойчивой чертой характера, познавательный интерес способствует формированию активной, творческой, стремящейся к познанию и открытиям, личности ребенка. Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Это не ново. Разработкой теории игры занимались Л. С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др.

В моё м понимании игровая технология означает процесс реализации игры. Игровые задания, по ходу которых выстраиваются деловые взаимоотношения и учителя с классом, и учеников друг с другом. Каждый в свое время, каждый на своем месте, каждый после кого-то и перед кем-то — эти «нехитрые» игровые правила, заимствованные из театральной педагогики и детских народных игр, эффективно сочетаются с работой над любым учебным материалом. Упражнения-задания, которые помогают избавляться от скуки на уроках, которым свойственны: доступность, быстро возникающая азартность, выигрыш. Поэтому они могут стать дорожками, по которым дети будут переходить от одного вида деятельности к другому. Творческая активность является непременным условием игровых заданий. В ходе выполнения заданий ученики получают возможность создать такой результат, который может оказаться особым стимулом для развития его познавательного интереса. Во время игры ученик - полноправный участник познавательной деятельности, он самостоятельно ставит перед собой задачи и решает их. Для него игра - это не беззаботное и легкое времяпрепровождение: играющий отдает ей максимум энергии, ума, выдержки, самостоятельности. Познание окружающего мира в игре облекается в формы, непохожие на обычное обучение: здесь и фантазия, и самостоятельный поиск ответов, и новый взгляд на известные факты и явления, пополнение и расширение знаний и умений, установление связей, сходства и различия между отдельными событиями. Но самое важное - не по необходимости, не под давлением, а по желанию самих учащихся во время игр происходит многократное повторение материала в его различных сочетаниях и формах.

Вот несколько примеров.

Фрагмент разработки урока  по курсу «Основы религиозных культур и светской этики» (модуль «Основы светской этики»)

 Цель урока: формирование у младших школьников  понятий  «друг», «дружба»

Игра «Собери пословицу, поговорку». (Работа в группах).

(Учитель раздает карточки с пословицами и поговорками, необходимо собрать их – пословицы и поговорки поделены на отдельные слова и объяснить смысл одной из них.)

**1 группа.**

*Не имей сто рублей, а имей сто друзей.*

*Старый друг лучше новых двух.*

*Дружба дружбой, а служба службой.*

**2 группа.**

*Один за всех, все за одного.*

*Для милого дружка и сережка из ушка.*

*Дружба дружбой, а табачок врозь.*

Фрагмент разработки урока по курсу «Основы религиозных культур и светской этики» (модуль «Основы православной культуры»)

Тема «Пасха»

Цель урока: познакомить детей с историей празднования Светлого Христова Воскресенья и пасхальными традициями, обычаями, играми; пробудить интерес к старинным русским обрядам; воспитывать дружелюбие. Групповая работа – Пасхальные игры. (Работа в группах).

Учитель.

Много веков на Руси играли в разные любимые Пасхальные игры. Вам было дано задание (по группам) рассказать об одной из игр. Давайте послушаем и посмотрим, какие игры приготовила нам каждая группа.

1 группа.

*Любимая пасхальная игра на Руси - катанье яиц. Организовывали эту игру так: устанавливали деревянный щит и вокруг него освобождали ровное место, на котором раскладывали крашеные яйца, угощения, игрушечки, небольшие сувениры. Дети, которые хотели играть, подходили по очереди к щиту и катили каждый свое яйцо. Выигрышем становился тот предмет, до которого яичко докатилось и коснулось.*

2 группа.

*Собиравшиеся на Пасху дети очень любили искать яйца в доме или в саду. Кто-нибудь из старших заранее прятал красивые яички с номерами. Чтобы получить сюрприз, надо было отыскать яйцо. Если детей было много, они делились на «команды», и каждая команда старалась выиграть, найдя как можно больше яиц в отведенное для этого время.*

3 группа.

*Дети нравилось «чокаться» яйцами друг с другом, ударяя одним из концов крашеного крутого яйца яйцо соперника. Выигрывал тот, чье яйцо не разбилось и забирает себе яйцо соперника.*

4 группа.

*Ещё одна любимая игра детей, которая называется «Вертушка». По команде дети одновременно раскручивают все крашенки (крашеное яйцо). Чьё яйцо дольше прокрутится, тот и победитель!*