УЧИМСЯ ИГРАЯ.
ПРИМЕРЫ ЭФФЕКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ В XXI ВЕКЕ

Ни для кого не секрет, что чем дальше, тем сложнее найти способы мотивации к учёбе современных подростков, которые отличаются рассеянным вниманием, клиповым мышлением, объёмным восприятием информации, невозможностью обрабатывать большой текст.

Они живут в большинстве своём в виртуальном мире гаджетов и медиасетей и плохо ориентируются в реальной действительности. Это дети поколения Z, которые отлично овладели технологиями, но не всегда справляются с критическим осмыслением и анализом ситуаций, а также с планированием и принятием решений.

Об этих особенностях подростков и детей, о нейроприёмах в лингводидактике и других новейших и интереснейших исследованиях и выводах современной науки рассказывала нашим педагогам известный учёный-лингвист и куратор Грамоты Елизавета Александровна Хамраева, приглашённая на всеканадскую педагогическую конференцию, которая прошла в сентябре в нашей школе, затем в Оттаве. В числе прочих приёмов обучения нынешних школьников всё ярче звучит мотив геймификации, то есть театрализации уроков и проектной деятельности.







Игровые технологии давно вошли в жизнь наших школьников-грамотеев, и не как развлечение, а как серьёзный методический приём для развития аналитического мышления и креативности на русском языке и на материале русской и мировой культуры. Уже четвёртый год старшеклассники участвуют в исторических реконструкциях на тему Средних Веков и эпохи Возрождения. Обычно такое красочное и содержательное действо приурочено к новогоднему празднику или Масленице. Помимо огромного удовольствия, которое получают ребята от своей роли на сцене и в зале и переодевания в средневековые костюмы, они проникаются духом эпохи и её культурно-бытовых деталей гораздо лучше, чем на классическом уроке. И потом пишут о своих впечатлениях в сочинениях. Такие иммерсивные (погружение) спектакли-уроки наглядны и отлично запоминаются грамотеям. Школа не жалеет средств и времени, привлекает выдающихся специалистов по костюмам и помощников, чтобы действо с конкурсами и заданиями на тему превратилось в познавательный урок-игру на радость благодарным зрителям-родителям. Прекрасный тренажер для развития навыков общения в команде со сверстниками и одноклассниками и эмоционального интеллекта.

Этой весной помимо средневекового спектакля-действа «Купцы и горожане» в исполнении класса Львы (7-ой класс) на Рождество, класс Мамонты (9-ый класс) перевоплотился на Масленицу в персонажей венецианского карнавала в эпоху Возрождения, читая со сцены монологи купцов, вельмож и даже шекспировский текст из «Ромео и Джульетты». Благодаря интерактивной структуре праздников, в этом игровом пространстве участвуют и все остальные классы от 5-го до 11-ого, разделяя радость, смех, конкурсы, песни и танцы. Тон задают классные руководители, наряжаясь в костюмы эпохи, и ребята вслед за ними стремятся не отстать и приходят в масках, аксессуарах и народных костюмах.

За последние годы набирает обороты и проектная деятельность в классах от четвертого и выше. И что особенно приятно – в ней активное участие принимают семьи наших грамотеев! Домашнее задание команде сконструировать плот для виртуального путешествия через океан, либо построить свой средневековый укреплённый замок обычно не обходится без активного участия папы или мамы, а то и всей семьи. Судя по результатам наших конкурсов на лучшее изделие проекта, взрослые не прочь окунуться в детство и уйти на мгновения от будничных забот. В этом общем деле улучшается контакт между двумя поколениями и вырабатывается дополнительное уважение к старшим.



Недавно мы провели еще один пилотный иммерсивный проект – погружение в мир русской усадьбы. Дворянская усадьба – это целый космос с историческими традициями, семейными преданиями, реликвиями, кругом друзей и знакомых. Здесь, в родовом гнезде, для многих происходило открытие и познание природы, русского языка и традиций. Усадьба присутствует во всех произведениях русской литературы, которые грамотеи изучают на уроках. Сами великие писатели создавали шедевры в своих поместьях.



Проект получился межпредметным, затронув уроки истории, языка и литературы. Весь учебный день ребята средней и старшей школы «были в образе»: одни изучали русский народный костюм на живых моделях, другие пробовали носить коромысло с ведрами и рассматривали интерьер и структуру русской избы, третьи участвовали по командам в квесте по истории усадьбы Кусково, находя в школе «говорящие» предметы - свидетели жизни прошлых лет. Все дружно играли в коллективные дворовые народные игры на переменах. А на обедах происходило целое театральное действо: церемония дворянского чаепития с обсуждением сюжета повести А.С.Пушкина или дискуссия о продаже Вишневого сада за ломберным столиком и игрой в штосс. В одном из классов был устроен дворянский музыкальный салон с группой грамотеев-гитаристов и скрипачкой, которые пели и играли русские романсы. Все актёры учили свои роли, выступали в исторических костюмах с аксессуарами. Было жюри, которое оценивало команды, были призы и радость вживания в образ.

На будущий год мы планируем расширить проектную деятельность и на третьи классы, чтобы им еще интереснее было учиться, играя и впитывая всеми чувствами то, что они изучают и открывают сами! И родителей мы увлекли, они теперь сами хотят выступать на сцене перед нашими ребятами, записавшись во взрослую театральную студию. Пример их детей оказался заразителен!

Очень важным элементом в обучении старших грамотеев являются выездные уроки – зачёты в музеях и на выставках. Помимо музея Первой мировой войны, музея быта 17-18 веков, музея Изобразительных искусств по предмету мировая художественная культура, мы стараемся водить ребят на временные выставки по нашим темам: древний Египет, средневековые рыцари, римская скульптура. А также проводить с ними квесты по архитектуре в богатом наследии Монреаля. На очереди – квест по викторианскому стилю в центре города.

В такой игровой и креативной форме учиться одно удовольствие! За этим – будущее школьного образования.

Татьяна Кругликова,
директор Русской школы «Грамота»