От педагогической игры к компетентному учителю

Шубелева Марина Евгеньевна

г.Санкт-Петербург, Россия,

ГБОУ школа № 449 Пушкинского района

shubeleva.marina@yandex.ru

Кто из нас, учителей, переступая школьный порог, мечтал и мечтает, чтобы этот урок стал необыкновенным, захватывающим, запоминающимся ,чтобы ученики были вовлечены в Его Величество Урок, а не просто отсиживались за партой.. Да, подготовка к такому уроку занимает много времени: горы методической литературы, профессиональные сайты , но, увы... вдохновение, почему-то, не торопится посещать нас. Ну никак не клеится урок, не получается.. Что же возможно сделать в такой ситуации? Я вам хочу раскрыть один секрет, который "сложился" в нужный пазл .Но обо всем по порядку...

Я приглашаю вас в мир педагогической игры.. Да, да, педагоги тоже играют.. И вы в этом сейчас убедитесь .Итак, перед вами карточки авторского **«Методического конструктора урока»** ,созданные кандидатом педагогических наук Луткиным Станиславом Сергеевичем.

В комплект входят различные карточки: «Вид урока», «Цель урока», «Этап урока» , «Универсальные учебные действия», «Учебная стратегия», «Методические приемы»

Как мы видим, перед нами вполне готовый инструмент проектирования урока по ФГОС. Элементы конструктора-карточки - легко комбинируются и позволяют создавать множество вариантов технологической карты учебного занятия. В своем роде, мы имеем возможность создать технологическую карту классического школьного урока, можем проработать каждый этап по отдельности, да и весь урок в целом. Где можно использовать такой конструктор? Для индивидуальной консультации, для проведения мастер-класса… Или взяв за основу деловой игры.. Проблема современной школы-низкий уровень учебной мотивации у большинства обучающихся .И наша школа не исключение. Поэтому мы создали деловую игру, где смоделировали фрагменты учебной деятельности (в частности-урок), и в ходе урока пытались найти пути повышения мотивации обучающихся. Поиграем?

Думаю, что задачу, стоящую перед нами, сформулируем так: «*Представьте себя в роди педагога ,которому нужно спланировать урок ,нацеленный на изучение нового материала. Эффективность освоения нового материала напрямую зависит от уровня мотивации обучающихся.Мы-педагоги владеем методиками применения педагогических технологий в учебном процесс, к тому же в нашем распоряжении имеется оборудование, необходимое для организации работы: компьютеры, оргтехника и др.*

*Как использовать имеющиеся ресурсы, чтобы решить одну из важнейших педагогических задач-повышение уровня учебной мотивации учащихся?Иными словами ,как добиться того ,чтобы изучение нового материала на уроке стало интересным для ученика?*

*Задание: создайте план урока, акцентируя внимание на повышение учебной мотивации»*

Итак, если мы играем(а это именно то, чем мы сейчас занимаемся) нам необходим ведущий игры-модератор. Участникам же предстоит разбиться на 4 группы по 6-8 человек. А дальше-каждая группа получает карточку «Вид урока» из «Конструктора урока» Например, «Урок-путешествие», «Урок конференция», «Урок-консультация» и т.п.. Дальше на выбор предлагается до 5 карточек «Цель урока», на обратной стороне каждой карточки имеются «подсказки»-например, «научить применять…» и обозначение конкретных способов действий» или «расширение понятийной базы за счет включения в нее новых элементов»

Для работы с этим этапом игры участникам предлагается 10 мин. Подобрав то, что необходимо для создания урока, группа переходит к карточкам «Этап урока» и , опять же, выстраивает свой урок. Каждый урок состоит из 7 этапов , для каждого этапа –своя дидактическая задача. Мне выпали карточки ( каждый этап урока пронумерован)

1.Организационный (на обратной стороне –дидактическая задача этапа-подготовить учащихся к работе);

2.Выявление ЗУН, проверка уровня сформированности у учащихся общеучебных умений (дидактическая задача этапа-проверить знания по предмету,выявить причины пробелов);

3.Первичное усвоение знаний (дидактическая задача-дать учащимся конкретное представление об…);

4.Первичное закрепление (дидактическая цель –закрепить те знания и умения,которые необходимы для сам.работы по новому материалу);

5. Обобщение и систематизация знаний (дидактическая цель-выявление уровня знаний учеников по теме…);

6.Творческое применение и добывание знаний в новой ситуации(проблемные задания)(дидактическая цель-выявление качества и уровня усвоения знаний и способности применения знаний в новой ситуации);

В принципе, любой вид урока может быть построен по данной схеме, но…Чтобы «построить свой урок мечты, участники могут обмениваться карточками, просить подсказки у ведущего и т.п. для того, чтобы вид урока соответствовал его этапам. На размышление отводится 15 минут. Итак, этапы урока сформированы.. Теперь необходимо в каждый из этих этапов «вдохнуть» жизнь-предложить задания в зависимости от того ,какие УУД нам нужно сформировать, выполняя эти задания ,рассматривая различные карточки-методы, которые мы можем привлечь для создания задания. Если карточки УУД участники могут выбрать из конструктора, то задания они формулируют самостоятельно. Через 20 минут работы урок наполняется смыслом, а командам необходимо представить результаты своей работы.

После идет обсуждение-голосование:

1. Готовы ли Вы лично использовать представленный опыт в школе?

(варианты ответов-карточки разного цвета:да,готовы-«зеленая карточка»; нет,вряд ли это подходит моей школе-«красная карточка» ,пока трудно ответить однозначно-«желтая карточка»

Как мы видим, у нас всегда есть возможность добавлять что-то своё, дорабатывать, т.е. участвовать в создании только своего урока, создавать к нему собственные методические материалы, раздаточные карточки и многое другое - нужное и интересное. Что дает такая игра? Прежде всего, повышение уровня профессионального самосознания педагогов в вопросах профессионального развития; формирование благоприятного психологического климата в педагогическом коллективе; и конечно же, создание банка различных педагогических «изюминок», которыми может воспользоваться каждый учитель.



Следующая игра для педагогов называется лаконично и просто **«Мария Ивановна теряет профессию»** Как поясняют сами авторы , игра появилась в период пандемии, когда школьники были переведены на дистант.

Что же эта игра из себя представляет? Скажем так, это тоже своеобразный конструктор, в который входят различные карточки: 24 карты «Необычный урок»; 48 карт «Выбор»(96 заданий для учеников); 10 карт «Ученик-Ученица»,5 полей «Драйверы вовлечения»,40 фишек разных цветов и инструкция . Играть можно как индивидуально, каждый за себя, так и в группе. Главная задача команды (или участника)- спроектировать вовлекающий сценарий урока, запустив все 8 драйверов вовлечения. Наверное , сразу возникают вопросы, что же такое за драйверы? Что такое октализ ? Разобраться со всем этим помогут как рекомендации авторов игры- Педагогического бюро Прутченковых-, так и книга Ю-Кай-Чоу, который как раз и является создателем ОКТАЛИЗА. Кто захочет окунуться в мир Драйверов и Октализа –книга «Геймифицируй это..» Система Октализ имеет такое название из-за своей формы (от латинского восемь).Эта схема позволяет анализировать и создавать игровые системы, которые мотивируют людей на определенные действия.



Итак, игра начинается с этапа «Ассоциации» Для этого мы берем карту из колоды «Необычайный урок» Ого…нам достались карточки «Урок как Чашка кофе» и «Урок как маяк» Наша задача-придумать ассоциации с этими понятиями, подумать, как создать атмосферу на уроке , может быть, оформить учебный кабинет ,или взять отдельные элементы в школьном кабинете ,например, только доску; продумать, какие задания предложить ученикам ,как их оформить в соответствии с данной темой. Придумать и вариант с домашним заданием.Так рождается концепция урока.

Урок как маяк…

Мои ассоциации-море, шторм, брызги, свет…Как это будет выглядеть в концепции урока?

Море-это цели урока. Они бушуют, кипят, т.к. представлены учениками; шторм- проблемные вопросы и различные задания, выполненные в бумажном варианте, возможно,и на разноцветных бумажках-капельках. Ученикам предоставляется возможность-этакий шведский стол-выбрать три задания , оформленные на карточках разного цвета ( о том, что цвет заданий связан с их сложностью, они пока не знают) Работа на уроке будет проходить в командах-т.к. наши корабли сквозь шторм (пучину заданий) будут пробираться к маяку. Будет создан этакий момент соревновательности на уроке, (кстати, его можно провести и в формате квеста) .При подведении итога урока выставляются оценки, и каждая команда награждается своеобразным Маяком (Это может быть Грамота или сертификат с рисунком маяка; может быть даже Торт), а в качестве домашнего задания может быть шифровка ,спрятанная в «бутылке» , выброшенной из моря…Помните, была этакая бутылочная почта? Ну вот, практически раскрыла весь секрет…Как вам такое?

А что же дальше? На втором этапе мы вытягиваем из колоды по одной карте «Ученик/ученица» , при это мы можем дополнить портрет ученика, для которого будем создавать урок. Сегодня нам «досталась» Ксения. «Она странная. Потому что красит волосы в розовый цвет.» Ну что ж, Ксения так Ксения…

А теперь -карточки «Выбор» , которые позволяют получить два варианта заданий, но в том то и соль: нам нужно выбрать только одно задание и именно для нашего ученика. Дается время на обсуждение ,минуты 2-3.Что же мы можем предложить Ксении? Думаю, что в качестве задания пусть «вынимает из мешочка предметы и комментирует их» Почему именно это задание? Во-первых, это можно соотнести со странностями Ксении…Во-вторых, это входит в концепцию нашего урока-мы же на корабле-а значит, могли найти какой-то клад или мешочек …«Мешочек знаний» Ой, задания можно оформить не в бутылочках,а в мешочках…Спасибо Ксении за подсказку…Ну что ж, соотнесем выбранное задание с драйверами вовлечения? Как вы думаете, какой же из драйверов удалось запустить , предлагая своему ученику –в нашем случае Ксении-то или иное задание? Одно задание запускает два драйвера: Наш октализ выглядит так:

***1 Высший смысл.Миссия***

***2.Исследование.Творчество.***

***3.Социальная значимость.***

***4.Любопытстсво.Непредсказуемость.***

***5.Безопасность.Ответственность.***

***6.Дефицит.Нетерпеливость.***

***7.Владение.Обладание.***

***8 Достижение.Результат.***

Что же подходит нашей Ксении? Для Ксении, я думаю, мы выбираем драйвер ***«Любопытство.Непредсказуемость»***и закрываем его на поле фишками. Почему именно этот драйвер? Все очень просто-и исходит из того задания, которое мы подобрали для Ксении-мешочек с задания и их комментарий. В мешочке кроется «любопытство» - неизвестно, что вытащит Ксения , а «непредсказуемость»-как она прокомментирует это задание, и неизвестно, может быть, в какой-то другой цвет перекрасится… Вот такая непредсказуемая наша героиня.. Хотя, здесь может подойти и драйвер ***« Исследование. Творчество»*** Все зависит от того, с какой точки зрения мы сможем объяснить свой выбор…Задания мы будем постоянно выбирать новые, до тех пор, пока не закроем все поле фишками.

Что же дает такая игра мне как учителю ? Во-первых, освоение новых и «прокачку» старых компетенций. Во-вторых, идеи игры всегда можно воплотить на реальном уроке и сделать этот урок творческим, незабываемым. В-третьих, познакомившись с драйверами вовлечения , можно мотивировать и вовлекать в образовательный процесс не только вымышленных персонажей игры ,но и, конечно же, реальных учеников.

**"Конструктор проектов"** также является инструментом для работы, но только над созданием проекта. Ни для кого не секрет, что проектная деятельность занимает немаловажное место в образовательном процессе, но многие учителя часто не имеют представления , как создать проект, найти проблему, презентовать проект или реализовать его.. И здесь нам поможет как раз «Конструктор проектов» Что же он из себя представляет? Это вновь карточки-целых 100.

В него входит «База»-20 карточек-этапы разработки проекта : на лицевой стороне-название этапа проекта, с обратной стороны-список вопросов; «Технологии»-80 карточек – по 4 технологии к каждому этапу. На лицевой стороне-название технологии и краткое описание, с другой стороны-пошаговая инструкция ее использования. Данный инструмент помогает осваивать логику разработки проекта, выявлять затруднения, соединять идею проекта с конкретными действиями. Как же все это работает? Сначала мы создаем логическую цепочку проекта:раскладываем карточки с названием этапов так, как считаем должен «выглядеть» проект. Затем фотографируем полученную «конструкцию» и воссоздаем заново, оформляя уже на листе ватмана разноцветные стикеры с названием того или иного этапа проекта. Если возникают затруднения на каком –либо этапе, мы обращаемся к карточкам «Технология», где очень доходчиво даны подсказки для работы над проектом. Конечно же, технология может быть выбрана и из другой игры, уютно разместившейся в нашем школьном кабинете Например,«позаимствованная» у «Методического конструктора урока» .Так прием «Совместный поиск», который нам поможет на этапе поиска проблемы , команды или социальных партнеров .Прием интеллект-карты используем , когда мы пытаемся найти идеи для проекта .Здесь что –то можно позаимствовать и у игры «1000 идей»…или обратившись к книгам «Приемы педагогической техники» Анатолия Гина, «Качай креатив» Виктории Литвиновой или «Рисовый штурм» Майкла Микалко и др. По окончании работы над логикой проекта каждая группа получает задание - разработать образовательное событие как проект»

Есть множество игр, таких как «Стартап-конструктор», «Идея на миллион», «Мозговой штурм», которые помогают формулировать стратегию запуска проекта. А еще все эти игры замечательно миксуются между собой, при этом создаются новые игровые стратегии и поиск решений.

И, наконец, изюминка на торте –**игра «Мультимедийный бариста»** О.Силантьевой Эта игра была создана как эффективный способ объяснить человеку,каким образом создаются мультимедийные проекты. Итак,опять нам необходимо создать команду,каждая команда получает один набор карточек и одну картинку кофейной кружки.Ведущий обхясняет,что сначала мы играем цветной стороной-той, где представлены различные ингридиенты кофейных напитков (эспрессо, молоко, мороженое ,лед…)Ведущий произносит: «Приготовьте мне ,пожалуйста, двойной эспрессо» Каждая команда должна выложить 2 карточки «эспрессо» на лист с кружкой .Это правила игры О.Силантьевой.. Мы же создаем свои игры, благодаря этим карточкам: они могут наполнить содержание урока ,проекта ,события..Так как на другой стороне красочной карточки мы видим дидактические подсказки: опрос, таблица ,карта географическая и т.п.

Как это работает? Признаюсь-замечательно.



Я являюсь одной из ведущих этих игр, о чем на сайте Педагогического бюро Прутченковых есть соответствующая информация в разделе «Ведущие» . Я очень благодарна Светлане и Александру Прутченковым –«Педагогическому бюро Прутченковых» за то, что они не просто показали педагогические игры как инструмент вовлечения, но и научили пользоваться этиминструментом. Какой же солдат не мечтает стать генералом? Поэтому ,мы вынашиваем идею по созданию своей игры. Педагоги тоже играют…Присоединяйтесь.. Но это, наверное, будет уже совсем другая история..

Литература:

1. Ю-Кай Чоу «Геймифицируй это»,М,Изд-во «Бомбора»,2022
2. Д.Карпов «Мышление как инструмент»,М, «Манн,Иванов и Фербер»,2021
3. А.Гин «Приемы педагогической техники»,М,Вита-пресс,2020
4. В.Литвинова «Качай креатив»,Ростов-на-Дону, «Феникс»,2021
5. <https://pedburo.ru/>
6. <https://konstruktor-uroka.ru/>