

Парты, стулья, стол учителя, доска, шкаф с плакатами и картами – так выглядит традиционный школьный кабинет. Мой кабинет. Столы-трансформеры, вращающиеся стулья, мягкие пуфики, мультимедийная доска, лабораторная зона – так выглядит кабинет школы будущего. Будущее, которое начинается сегодня. В каждой такой школе будут учиться Пушкины, Ньютоны, Менделеевы, Павловы, Лобачевские, Алябьевы и Перовы. И чтобы не дать потухнуть искре внутри такого ребенка, учитель должен выйти из зоны комфорта. Показать постоянно меняющийся, наполненный светлыми и яркими красками мир в четырех стенах невозможно. Да это и не совсем разумно. Как помочь Пушкину или Алябьеву открыть многоцветный мир, обрести себя и радость познания? В школе. В «школе радости».

Французы говорят: «Шерше ля фам...». Педагоги говорят: «Шерше ля интерес». Если ребенку интересно, он будет думать, искать, спорить, сомневаться... Поэтому нужны условия, которые мотивируют ребенка на познавательную деятельность. Ориентирами в работе современного учителя являются ключевые навыки и компетенции 21 века, а, значит, такие образовательные практики, которые развивают метапредметные навыки.

Я, как молодой специалист, ищу свои подходы, инновационные технологии, ресурсы образовательной среды. Это не только запрос общества, но и изменившегося ребенка, который, как говорят сегодня, рождается с гаджетами в руках, живет и развивается в постоянно обновляемом, информационном мире.

«Чтобы переварить знания, надо поглощать их с аппетитом», – писал Анатолий Франс. Принимая эту идею, я попробовала моделировать образовательное пространство, чтобы обеспечить учение с увлечением (или эдьютейнмент).

В отечественной педагогике по-разному трактуют понимание «эдьютейнмент»: «цифровой контент» (*О.Л. Гнатюк*), «креативное образование» (*М.М. Зиновкина*), «игразование» (*А.В. Попов*), и «уроки с открытым пространством. Обучение вне стен классной комнаты» (*О.О. Дьяконова*). Понятие «эдьютейнмент» впервые появилось 70 лет назад в студии Уолта Диснея для обозначения формата захватывающего документального сериала.

Моделирование образовательного пространства позволяет использовать ресурсы интеграции, что соответствует требованиям ФГОС и достижению метапредметных и личностных результатов.

Идея заключается в объединении современных средств обучения на основе принципа последовательности: развлечение с помощью игры, затем привлечение к самому предмету, которое рождает увлечение – устойчивый и целенаправленный интерес к образовательному предмету. Игровая педагогика рассматривается и как наука, и как

инструментарий - те игровые приемы, которые воздействуют на разные сферы личности: эмоциональную, волевою, регулятивную и др.

Как говорил Даниил Борисович Эльконин, «игра - особое «поле самовыражения», в котором человек наиболее естественен, искренен, открыт». Из каких составляющих это поле складывается? Учитель и обучающиеся совместно определяют цели учебных игровых ситуаций. Для учащихся, например, найти решение. Для как учителя: помочь освоить способы деятельности, сформулировать критерии выбора и оценки.

Содержательный компонент складывается из предметных и межпредметных знаний и освоение игровых правил.

Игровые ситуации возможны *на разных этапах* учебного процесса:

- мотивации и целеполагания (например, «лобстер», «что общего»);
- освоения нового (квест «Царство растений» в 7 классе);
- закрепления («третий лишний»);
- контроля результатов образовательной деятельности («слепой ботаник»).

За время работы у меня накопилась подборка игр, которыми я обмениваюсь (делюсь, есть на сайте) с коллегами на методобъединениях, курсах, конференциях и др.

Игра требует изменения образовательного пространства, его трансформации.

Мы расширяем образовательное пространство за счет природных, социокультурных и производственных объектов, прежде всего, региональных. Если отсутствует возможность выйти провести занятие вне школы, то я использую виртуальные экскурсии (онлайн)

Учебные и внеурочные занятия вне стен школы проводятся в любом пространстве, отвечающем их задачам и содержанию: в школьном и городских парках, в музеях города, в химико-экологической лаборатории Тобольской комплексной научной станции УрО РАН, на предприятиях города, например, на экологической тропе предприятия Сибур, в медицинских центрах. Так реализуется практикоориентированный подход для формирования метапредметных компетенций. А главное, удается зажечь в детях живой интерес к познанию и творчеству: реальный производственный процесс – это применение знаний на практике и их интеграции.

Интеграция оживляет образовательный процесс, способствует формированию у детей целостного представления о мире, устраняет дублирование в изучении материала и тем самым экономит учебное время, избавляет от утомляемости. Кроме того, она способствует развитию логического мышления и творческих способностей, вовлекает учащихся в активную научно-исследовательскую деятельность.

Таким способом я стремлюсь к достижению своей самой главной цели: развитие личности учащегося.

За время работы в школе есть результаты, которые убеждают меня в правильности выбранного направления:

- есть динамика участия учащихся в олимпиадах, конкурсах и конференциях;
- биология – популярный предмет экзамена по выбору среди обучающихся 9 классов;
- метапредметные результаты: осваиваются способы деятельности, применяемые не на одном, а на нескольких учебных предметах, что отслеживается через метапредметные контрольные работы в 8 классах;
- проектные работы находят отражение в творческих постановках обучающихся;
- результаты исследовательских проектов обучающихся заинтересовывают промышленные предприятия города.
- повышение уровня развития творческого мышления, согласно тесту креативности Торренса: учащиеся после вовлечения в игропедагогику показывают высокий уровень продуктивности и оригинальности;
- самореализация обучающихся в кружковой деятельности: через пантомиму ребята самостоятельно создают творческие номера об актуальных проблемах экологии в театральном кружке «Арлекин».

В ходе этой деятельности у ребят формируются:

- умение самостоятельно определять цели обучения, планировать пути их достижения; организовывать работу в группе;
- умение активно использовать речевые средства и средства ИКТ для решения коммуникативных и познавательных задач.

Детям интересно, а значит, как говорил Владимир Маяковский: «и стоит жить, и работать стоит!»