

# НАВУЧАННЕ — МАСТАЦТВА ЦІ ТЭХНАЛАГІЧНЫ ПРАЦЭС?

## Настаўнікі — пра сакрэты педагогічнай кухні, магію гульні і «дызайн урокаў»

«Ці шмат на вашым уроку «апетытных» заданняў, якія так і хочацца «з'есці»? У мяне заўсёды перад урокам стаіць задача знайсці такія цікавыя, незвычайныя заданні, якія захацаца выканаць. Падгледзела ў кнізе Ніны Джэксан прыём «Шведскі стол». Навучэнцы самі выбіраюць, колькі заданняў яны могуць зрабіць за ўрок. Як і на шведскім стале, кожны змога знайсці сабе страву па гусце, узяць столькі, колькі захацаца, можна вярнуцца па дабаўку, узяць іншую страву. Можна таксама з'есці гэтую страву з аднакласнікамі або арганізаваць групавую трапезу. Прыём дае вучням свабоду выбару. Кожны знойдзе для сябе заданне, якое насамрэч будзе яму па сілах...»

«Збегчы з урока хочь бы аднойчы хацеў кожны вучань. І кожны настаўнік. Навучанне па-за сценамі класнага пакоя — гэта афіцыйныя ўзаконеныя ўцёкі з класа. За 45 хвілін, праўда, далёка не ўцячэш, але ва ўнутраны дворык паспееш дакладна. Менавіта тут і прапаную правесці асфальтны ўрок... Такага ўрока, вядома, няма ў методыцы, але адзін раз можна і не па правалах...»

«Калі ёсць асфальтны ўрок, то чаму б не правесці цукерачны? Паспрачалася на каробку цукерак, што змагу прыдумаць такі ўрок. Што можна зрабіць на ўроку біялогіі? Бярэм цукеркі розных колераў і робім мадэль ДНК, РНК, АТФ... Уважліва чытаем, што напісана на ўпакоўцы. Прыдумляем умову задачы зыходзячы з напісанага: колькі хвілін будуць скарачацца мышыцы рукі за кошт расшчаплення глюкозы, якая змяшчаецца толькі ў гэтай цукерцы?.. Мадэлюем склад крыў з дапамогай цукерак. Бярэм чырвоныя ледзяшы, кладзём у слоік,

рапрыемства і далучаюцца да той дыскусіі, якая цікавая менавіта ім, праграма фактычна ствараецца разам, зыходзячы з інтарэсаў кожнага.

Усе могуць быць як спікерамі, так і слухачамі. Могуць прапанаваць сваю педагогічную ідэю, агучыць праблему і шляхі яе вырашэння, зыходзячы з ўласнага досведу, правесці майстар-клас, а могуць проста прагаласаваць за тое, што хочучь пачуць. Галоўны прынцып — «дай, калі можаш, вазьмі — калі хочаш».

Безумоўна, **самая захапляльная частка неканферэнцыі — кірмаш педагогічных ідэй**, дзеля чаго, уласна кажучы, педагогі і збіраюцца. У ахвотных было 60 секунд на тое, каб зацікавіць калег сваімі знаходкамі, якімі яны гатовы былі падзяліцца. А для гэтага свой досвед трэба ўмець «прадаць», паклаўшы яго ў прыгожую абгортку. «Мой майстар-клас называецца «Тэатр 4К». Што такое чатыры «К»? — інтрыгавала **настаўніца рускай мовы і літаратуры з**

«Тэхналогія мадэрацыі на педагогічнай кухні, або канструктар урока ў дзеянні».

Якія яшчэ ідэі былі прапанаваныя на кірмашы? Матэматычная гульня як камандаўтварэнне; дэбаты — як форма развіцця навыкаў маўлення на ўроках замежнай мовы; вопыт стварэння сацыяльна-гістарычнага стартапу; як паказаць вайну (з вопыту кінаклуба); бонусныя карткі, або як пераўтварыць працэс навучання ў гульні; выкарыстанне археалагічных скрынак на ўроках гісторыі; вандроўкі па Беларусі з дапамогай чэк-лістоў, САМРанейскія кніжкі, ці лагер-антыстрэс для настаўнікаў; метадычны квэст і іншыя.

### Устойлівая канструкцыя

«Я вас НЕ запрашаю на свой майстар-клас па педдызайне, таму што вельмі хачу наведць усе майстар-класы, пра якія пачула на кірмашы, — пажартавала **настаўнік-метадыст, намеснік дырэктара школы «Стэмбрыдж» Ала ЛАЗІЦКАЯ**. — Але калі вы ўсё ж такі прыйдзеце, то буду вельмі рада. Насамрэч педагогічны дызайн — гэта гісторыя не пра тое, як ускладніць настаўніку жыццё, а пра тое, як яго спрасціць, зрабіць менш працаёмкім і больш эфектыўным». Ці варта здзіўляцца, што пасля такой рэкламы падчас галасавання майстар-клас Алы Лазіцкай аказаўся ў бюспрэчных лідарах.

не толькі дадатковыя магчымасці, але і праблемы. Як выбраць тое, што насамрэч эфектыўна? Жыццё проста абавязвае нас змяняцца штодзённа! І якасць сістэмы адукацыі не можа быць вышэйшай за «якасць педагогаў». Таму варта абалірацца на педагогіку даных.

Урок — гэта канструкцыя, і вельмі шмат залежыць ад устойлівасці яе каркаса. Любы кампанент урока павінен быць мэтазгодным і ўзаемзвязаным з іншымі элементамі. Педагогічны дызайнер — гэта спецыяліст, які распрацоўвае метады і спосабы рэалізацыі адукацыйных рашэнняў, прафесіянал, які дзейнічае сістэмна, каб атрымаць рашэнне, якое адпавядае патрэбам мэтавай аўдыторыі. Такім чынам, мы ўсе ў той ці іншай ступені займаемся педагогічным дызайнам...

### Вучыцца гуляючы

«Падніміце руку тыя, каму вучыць беларускую мову ў школе было цяжка і нецікава? Вас вітае каманда «Гульбішча». Прыходзьце да нас, мы раскажам, як можна вывучаць мову з дапамогай гульні, як прыдумаць ідэю, распрацаваць настолку і пры гэтым не згарэць на рабоце. Раскажам, як давесці гульні да друку, выдаць яе і не збыдзец», — запрашалі на свой майстар-клас **настаўніца беларускай мовы і літаратуры з бабруйскай сярэдняй школы № 34 Людміла КРЫЛОВА і настаўніца гісторыі з Брожскай сярэдняй**

павінна быць інтрыга, — папярэджвае Людміла Крылова. — Некаторыя гульні карыстаюцца попытам толькі ў настаўнікаў, бо яны аднаразовага дзеяння. І толькі педагогі змогуць іх выкарыстоўваць па некалькі разоў у розных дзіцячых аўдыторыях. Складаней зацікавіць адразу тры бакі: настаўніка, вучняў і іх бацькоў. Трэба прадумаць і прапісаць у інструкцыі розныя варыянты, як у іх можна гуляць. У апошняй нашай гульні «У пошуках скарбаў» выйграе той, хто першы складзе пазл. За правільныя адказы гульцы прасоўваюцца наперад і зарабляюць талеры. З пэўнай колькасцю талераў можна набыць кавалачак пазла. Ёсць таксама карткі «бомба», калі можна страціць усе заробленыя грошы, і картка «шанц». Зараз мы збіраем усе меркаванні і прапановы. Самі сабе адвялі год на адаптацыю гульні, перад тым як перадаць яе ў друк».

### Проста — аб складаным

Але вернемся да настаўніцкага блога.

— У нас ёсць пяць прычын, каб яго весці: мы хочам дзяліцца вопытам, рэфлексаваць, прапампоўваць уласныя «скілы», быць карыснымі і не старэць. Мы доўга казалі сабе, што трэба пачаць весці блог, але нам пастаянна штосьці перашкаджала. Спачатку здавалася, што няма што



