****

**КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ «ЭССЕ»**

*Ахапкина М.Е.,*

*Московская область*

СВОИМ ПУТЕМ или… ПОШАГОВАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ

Я принадлежу к поколению 90-х, это поколение, которое первым осваивало мир компьютерных игр, начиная от примитивных 8-ми битных игрушек с двухмерными героями и незамысловатыми сюжетами и заканчивая играми с трехмерной графикой всевозможных жанров. Как и мои ровесники, я увлеченно проходила одну игру за другой, преодолевая этапы, накапливая бонусы, приобретая полезные навыки (скиллы) и побеждая «боссов»-злодеев, чтобы спасти хоть и виртуальный, но все-таки мир! Все это было давно… Уже 12 лет я не играю в компьютерные игры. Теперь моя деятельность, мои мысли, вся моя жизнь связаны с пошаговой стратегией в реальном времени под названием ШКОЛА.

Я все так же приобретаю необходимые навыки, преодолеваю препятствия – уже в реальной жизни, но… Часто прихожу к сравнению образовательного пространства современной школы, в котором сосуществуют ученик и учитель, с компьютерной игрой с разными уровнями сложности. В ней есть своя неповторимая среда – «мир», в котором развивается действие, есть свои герои, законы, связи и их изменения. Итак, добро пожаловать в гимназию «Пущино», «Ready! Steady! Go»! Поехали!

Старт – и мы попадаем в атмосферу звонкого утра. Новые герои новой игры в новых обстоятельствах. «Меня ждут! Меня ждут… Меня ждут?» – думает учитель, входя в класс в первый раз. «Меня ждут!» – ни тени сомнения у первоклассника.

**Жанры**

Начнем знакомство с выбора жанра. Он разный у педагога и у ученика – если воспитанник воспринимает школу как квест-путешествие, то для учителя – это пошаговая стратегия. Перед учеником открывается великое множество разных «комнат»-предметов, он узнает ключевые понятия, решает головоломки, определяет логические взаимосвязи, увлеченно ищет ответы на сложные и порой неоднозначные вопросы, разыскивает ключи и подсказки. Учитель же разрабатывает пошаговую стратегию с разными маршрутами, помогая найти путь к ответам. Учитывать приходится всё. От базовой комплектации «компьютера» ученика, измеряемого в гигабайтах запаса памяти, скорости загрузки данных до «зависания» в облаках. Конечно, сравнение с компьютерной игрой в этом случае – вещь довольно рискованная: ведь жизнь шире и сложнее любой игры. И учитель принимает во внимание темперамент, способности, интересы, настроение и состояние здоровья ученика.

Готовлюсь к первому классному часу в 6А. Лиза, Дима, Полина, Ира, Соня и Вика – шестеро новичков. Вводим новых героев в игру! Как выбрать правильную стратегию, которая поможет им влиться в коллектив класса? Чувствую себя полководцем, продумываю тактические ходы. Провожу разведку. «Чем увлекается? В чем успешен? Любимая музыкальная группа? Книга? Фильм?» – задаю вопросы родителям. А дальше знакомство и… рекламная кампания новичка: «Друзья! Сегодня у вас есть уникальная возможность познакомиться с интересным человеком. Ира – потрясающе рисует, увлекается аниме и любит котят. Кому выпадет шанс стать её другом?» У каждого из новичков появился куратор-проводник, помогающий ему познакомиться с картой, персонажами и бонусами игры. Тактика себя оправдала. Новички избежали чувства одиночества, зажатости, взаимного неприятия.

**Миссия игры**

На первый взгляд, всё очевидно: ученик – учится, учитель – учит. Но если ответ на вопрос: «Чему учить?» затруднений не вызывает, то однозначных ответов на вопрос: «Как учить?» – нет: они весьма разнообразны. Пожалуй, именно поиск ответа и определяет творческую состоятельность педагога. И если компьютерная игра предполагает последовательность интересных выборов, то для меня обучение – это система интересных методов. Можно подготовиться к диктанту, просто повторив слова, а можно собрать из них песню в стиле рэп, подобрать подходящую музыку и снять клип. Или закрепить новую лексику по теме «Еда», устроив кулинарное шоу. А еще изучать времена английского глагола не по сухим таблицам, а используя пантомиму, показывающую процесс, действие и результат. Тогда и итоговая контрольная оказывается бонусом – она проходит в формате квеста, где содержательная наполненность воплощена в необычной форме. Это приключение, вынесенное за рамки одной аудитории, в котором принимают участие несколько педагогов и команд. Квест включает дифференцированные задания, интеграцию разных предметов, побуждает к поиску нестандартных решений, учит работать в команде и индивидуально. Эмоциональная игра оставляет сожаление от того, что контрольная так быстро закончилась. Это шаг вперед для учеников любого уровня.

**Среда, место действия**

В нашем школьном квесте, как и в компьютерной игре, герои путешествуют по несуществующим мирам, на разных уровнях, попадая в удивительные красочные места с диковинными пейзажами. Так, в школьной аудитории кто-то видит могучий и красивый лес, а кто-то страшные непролазные дебри, в другой кто-то бегает по песчаному побережью, а кто-то бредет по бескрайней пустыне, изнывая от жары и мечтая о звонке с урока и перемене как о долгожданном оазисе. Куда попадет ученик и как в этой локации он будет себя ощущать, зависит напрямую от стратегии учителя. Своим ребятам я часто привожу фразу из повести Константина Георгиевича Паустовского «Золотая роза» «В каждой луже – запах океана, в каждом камне веянье пустынь». Ведь от того, как мы будем воспринимать привычные вещи, во многом зависит качество нашей жизни, а в случае педагога-стратега – качество урока. В первые годы своей педагогической практики я, признаться, боялась идти на смелые эксперименты в пространстве класса во время занятия. Боялась, что это скажется на дисциплине, а то и вовсе приведет к хаосу. Со временем я стала приходить к выводу, что урок должен включать в себя смену нескольких мизансцен, например, неожиданное предложение выйти из-за парт и обсудить тему урока, поставив стулья по кругу, передавая друг другу реплики; вдруг на уроке предложить построить из нескольких парт подобие горы и читать с вершины стихотворения шотландского поэта Роберта Бернса или выйти в теплый майский денек на школьный двор, на котором уже заранее припрятаны разнообразные задания, и устроить нескучное повторение довольно скучных грамматических правил. Как оказалось, смена «воображаемых декораций» задает процессу познания энергичный темп, в ином ракурсе подает привычные формы работы, разряжает атмосферу, активизирует внимание класса и, как ни странно, если процесс четко продуман и уместен, проблем с дисциплиной просто не возникает. Единственно, о чем стоит помнить всегда, идя на очередной эксперимент, – он должен быть оправдан. Игра ради игры, удивление ради удивления не принесут желаемого результата, ведь главная моя цель, конечно же, научить!

**Дополнительные опции**

Но среда нашей игры отнюдь не ограничивается рамками школьного кабинета. На перемене и после уроков можно успеть сделать массу интересных дел. В моей Alma Mater гимназии «Пущино» уже 26 лет существует детская театральная студия «Дети до 16…». В эту студию, я, будучи ученицей 10 класса, пришла, застенчивой, неуклюжей девочкой, страшно боящейся выступать перед классом, а уж о сцене и речи быть не могло. Как-то на уроке у нас с ребятами зашел разговор о том, как, как побороть волнение, выступая на сцене, зачем вообще заниматься театральным делом. И я решила рассказать им свою историю: «Друзья мои, когда я пришла в студию, я была крайне зажатым и закомплексованным подростком …» Меня тут же прервали: « Мария Евгеньевна, вы нас обманываете! Быть такого не может!» Конечно же, я их не обманывала! Действительно, сейчас спустя 15 лет я даю мастер-классы по сценической речи, смело рассказываю о том, как надо вести себя на сцене перед публикой, но тогда….

С приходом в студию началась самая яркая глава моей жизни! Как бы банально это ни звучало, я действительно поверила в себя и открыла в себе качества, о которых даже не подозревала. Возможно, через много лет, когда я все-таки решусь написать книгу воспоминаний о своем пути в педагогике, то самой объемной главой этой книги, станет глава, посвященная нашей студии «Дети до 16…», ее руководителю, моему наставнику, и теперь уже, близкому другу, учителю и режиссеру Татьяне Владимировне Ильченко. Теперь я выхожу на сцену не только в качестве артиста, но и являюсь соавтором всех наших творческих проектов, сценаристом, режиссером и звукорежиссером. За эти 15 лет я научилась очень многому, что помогло мне стать неплохим артистом, и возможно самому главному для того, чтобы стать учителем. В нашей студии за нас никто ничего не делал, а делали вместе с нами. Нас приучали к труду и обязательности, но никогда ничего не приказывали, а объясняли, зачем нам нужно так или иначе себя вести. Нам прививали чувство вкуса и любви к хорошей музыке, литературе, кино и тонкому юмору. Наш руководитель никогда не был ханжой в острых и трудных вопросах детской жизни, всегда старался понять каждого и найти выход. Нам открыли прекрасную тайну: «Не жди, когда в твоей жизни появится чудо. Сотвори его сам. Только над этим придется очень много поработать!» И мы работали! И, поверьте, чудеса случались! Все, кто приходят в студию и кому доверяют роли, тут же становятся школьными знаменитостями, их приглашают выступать на сценические площадки города, их узнают, с ними хотят дружить. Многие мечтают попасть в театральную студию, потому что это была и остается особая каста людей, потому что с приходом в студию, в жизни появляется что-то особое, завораживающее, интригующее и необычное… Разговор по душам в процессе придумывания сценария или обсуждения роли, монтаж нового кинопроекта, ожидание выхода на сцену делают нас с ребятами ближе, открывают друг другу с новых сторон. Нас по-настоящему сплачивает одно общее дело! Как и поется в нашей песне:

«Раз в неделю по субботам,

Мы живем своей семьей,

Повседневные заботы,

Оставляя за спиной,

Мы спешим на нашу сцену,

К свету рампы и кулис,

В мир актеров и актрис!»

Таким образом, карта школьного «компьютерного» квеста дополняется новыми пунктами назначения для учеников, а у учителя появляется новое поле для выстраивания творческой стратегии воспитания.

**Бонусы и «Боссы»**

По ходу игры в конце каждого этапа вы встречаете так называемого «босса», другими словами трудное препятствие, которое нужно победить! В школьных реалиях такими боссами для ученика могут быть лень, скука, завышенная или, чаще, заниженная самооценка, самоуверенность или неуверенность в себе. Для учителя же: стереотипы, усталость, нежелание развиваться, отрицание всего нового как априори ненужного и мешающего работать, и как следствие – выгорание. Пройдя 12 лет пути по различным маршрутам, выстроив не одну пошаговую стратегию, я в какой-то момент поняла: чтобы получать обоюдное удовольствие (бонусы) от игры под названием «ШКОЛА», творчество во всем своем разнообразии должно стать не дополнительным элементом учебного процесса, а его основой. Учителю не стоит бояться привносить в свою работу увлечения, которыми он живет и горит, стоит всегда искать способ переформатировать их для своего предмета, для внеурочной жизни. Тогда, возможно, маленькими шажками мы будем побеждать «боссов» внутри нас самих и вокруг себя, создавая для наших подопечных ситуацию для получения большого количества разнообразных бонусов!

**Завершение игры**

Спустя 11 лет для героев увлекательного школьного квеста игра заканчивается. Но начинается новая, и это будет не квест, а их собственная пошаговая стратегия. Какой она будет зависит от многих факторов, в том числе и от качества сюжетной линии и пути, пройденного в школе. Учитель-стратег, выполнив свою миссию, переведет дух и вернется к началу игры. Но это будет уже совсем другая версия.

Для меня же, в сентябре начнется еще одна увлекательная игра – конкурс «Учитель года России – 2015». Для нас, участников, – это будет сложный и напряженный, но интересный квест, а для организаторов, – не менее трудная пошаговая стратегия. Одно я знаю точно, что когда объявят Game over и конкурс закончится, мы все будем вспоминать его как один большой бонус, подаренный нам нашей профессией. И каждый вновь пойдет своей дорогой к новым вершинам.

Когда тобою решено

Достигнуть благородной цели,

То остается лишь одно:

Осуществить мечту на деле.

То круто вверх, то резко вниз,

Опять полез – и вновь расшибся.

А слева смех, а справа свист:

"Эй, признавайся, что ошибся!"

А ты все дальше напролом,

И видишь сквозь туман и слезы –

Все шире даль, все ближе звезды,

И ты не зря шагал своим путем,

 И ты всегда шагай своим путем!

(Юлий Ким « Своим путем»)