

## Методические рекомендации по теме «Дом. Квартира. Быт»

მომზადდა ნინო ფეტვიშვილმა

**Метод «Броуновское движение»** заключается в активном и свободном перемещении учеников по классу для выполнения коротких коммуникативных задач.

Это полная противоположность традиционному сидению за партами.

Вот как это работает детально:

### 1. Как это выглядит физически?

- **Все встают:** Учитель просит всех учеников встать со своих мест.
- **Хаос (контролируемый):** Ученики начинают хаотично ходить по кабинету (как молекулы в броуновском движении).
- **Контакт:** По сигналу или самостоятельно они находят ближайшего партнера, задают ему вопрос, получают ответ, фиксируют результат (если нужно) и сразу идут к следующему человеку.

### 2. Методическая цель

1. **Многократное повторение (Drilling):** Ученик должен задать один и тот же вопрос (например, «У тебя есть ковёр?») 5–10 разным людям. Это помогает запомнить конструкцию намертво, но не становится скучным, потому что меняются люди и ответы.
2. **Снятие барьера:** Говорить с одним партнером 10 минут страшно. Сказать одну фразу и убежать к другому — легко. Это снижает стресс.
3. **Динамика и энергия:** Если урок утром или после обеда, когда все сонные, это физическое действие «разгоняет кровь» и пробуждает мозг.
4. **Анонимность в толпе:** В общем шуме (гуле голосов) стеснительные ученики не боятся говорить, так как учитель не стоит прямо над ухом.

### 3. Пример на основе вашего задания («Дом»)

В нашем плане задание звучит так: «Найди того, у кого есть ковер».

#### Сценарий Mingle:

1. У каждого ученика в руках листок и ручка.
2. Ученик А подходит к Ученику Б:
  - — Привет! У тебя дома есть ковёр?
  - — Нет.
  - — Ок, пока! (Идёт дальше).
3. Ученик А подходит к Ученику В:

- — У тебя дома есть ковёр?
  - — Да, есть.
  - — Супер! (Записывает имя «Вася» в свой листок).
4. Цель — заполнить анкету как можно быстрее.

### **Рекомендация**

Самое главное в этом методе — **не бояться шума**. Класс будет гудеть, как улей. Это «рабочий шум», он означает, что все говорят одновременно, и урок идет эффективно. Ваша задача — ходить между ними и слушать, не делая грубых замечаний.

## **«Кейс-метод»**

**«Кейс-метод»** (от англ. Case study — анализ ситуации). Суть этого метода заключается в том, что ученики не просто выполняют абстрактное упражнение, а **решают конкретную жизненную проблему (ситуацию)** с заданными условиями и ограничениями.

Это метод обучения действием. Ученики используют язык как *инструмент*, чтобы договориться и найти выход.

Вот детальный разбор:

### **1. Как это выглядит физически?**

- **Работа в группах:** Класс делится на малые группы (3–5 человек).
- **Получение «Кейса»:** Группа получает «папку с делом» (карточку). В ней описана **проблема** (например: «мало денег, но нужно купить мебель») и **роли** (кто мы: семья, студенты).
- **Обсуждение (Мозговой штурм):** Ученики начинают спорить, считать деньги, рисовать схемы, отвергать идеи друг друга. В этот момент происходит самая активная речевая практика.
- **Решение и Защита:** Группа должна прийти к единому мнению и презентовать его классу, доказав, что их решение верное.

### **2. Методическая цель**

1. **Смещение фокуса:** Ученик забывает, что он учит русский язык. Он думает: «*Куда поставить кровать бабушке?*» или «*Как сэкономить 5000 рублей?*». Это снимает страх говорения.
2. **Использование языка в комплексе:** Здесь нужны и числительные (считать бюджет), и предлоги (ставить мебель), и лексика, и аргументация («*потому что*»).
3. **Приближение к реальности:** В жизни мы редко описываем картинки, но часто решаем, какую квартиру снять или что купить в магазине.

### **3. Пример на основе задания («Дизайнеры интерьера»)**

**Простое задание:** «Назовите мебель в комнате».

**Кейс-метод:** «Обставьте комнату для семьи с ребёнком за 100 000 рублей так, чтобы ребёнок был в безопасности».

**Сценарий:**

1. Ученики читают условия: «Ага, у нас ребенок. Значит, стеклянный стол покупать нельзя — это опасно».
2. Кто-то предлагает: «Давайте купим дорогой диван».
3. Второй возражает: «Нет, у нас бюджет! Если купим диван, не хватит на кровать. Давай возьмем дешевый».
4. **Итог:** Они вынуждены договариваться на русском языке, используя реальную логику.

### **Рекомендация**

В кейс-методе **нет одного правильного ответа**.

- Одна группа может сэкономить и купить дешевую мебель.
- Вторая может купить только диван и телевизор, но качественные.
- **Оба решения верные**, если ученики могут объяснить свой выбор («Мы так решили, потому что...»).

Ваша задача — оценивать не «дизайнерское решение», а то, насколько убедительно они его аргументируют на русском языке.

## **Метод: «Разминка-Аналитика» (Deductive Warm-up)**

Суть метода заключается в **когнитивной активизации** учеников через решение логической загадки. В отличие от обычной разминки (где просто спрашивают «Как дела?»), здесь ученикам предлагается **артефакт** (чек, билет, фото чемодана), который нужно проанализировать и сделать выводы.

Это превращает учеников в детективов.

### **Как это выглядит физически?**

- **Визуальный стимул:** Учитель выводит на экран или раздает группам изображение реального предмета (в нашем случае — кассовый чек из супермаркета).
- **Групповое обсуждение:** Ученики в малых группах изучают список покупок и начинают спорить, выдвигая гипотезы.

- **Генерация идей:** Они не просто читают слова, они строят догадки: *«Здесь есть торт, значит, это праздник», «Здесь средство от комаров, значит, они едут на природу».*

### Методическая цель

1. **Контекстуализация лексики:** Слова запоминаются не списком, а в связке с жизненной ситуацией. Ученик видит слово «уголь» и сразу связывает его с шашлыком и пикником.
2. **Развитие логики и грамматики:** Чтобы выразить догадку, ученик вынужден использовать сложные конструкции: *«Наверное, это...», «Может быть, они...», «Потому что...».*
3. **Вовлечение:** Загадки любят все. Это мгновенно включает внимание класса в начале урока.

### Пример на основе задания («Детектив по чеку»)

Вместо того чтобы просто проверить домашнее задание, учитель показывает чек: *мясо, уголь, торт*. Ученики должны догадаться:

- Кто эти люди? (Семья или друзья?)
- Какой сейчас сезон? (Лето, раз есть комары).
- Куда они едут?

### Рекомендация

Принимайте любые, даже смешные версии, если они аргументированы на русском языке. Если ученики говорят: *«Это купил шпион, чтобы кормить медведя»*, и могут это объяснить — цель достигнута.

## Метод: «Симуляция» (Simulation)

Суть метода — создание в классе **условной реальности**, максимально приближенной к жизни. Это более сложный уровень, чем обычная ролевая игра.

В ролевой игре ученики часто остаются «Васей и Петей», которые просто читают диалог. В симуляции класс физически превращается в другое пространство (магазин, аэропорт, больницу), и ученики действуют спонтанно.

### Как это выглядит физически?

- **Трансформация пространства:** Парты сдвигаются или расставляются так, чтобы имитировать прилавки или кабинеты.

- **Реквизит:** Обязательно используются предметы (муляжи продуктов, деньги, бейджики, чеки). Это помогает «поверить» в происходящее.
- **Свободное движение:** Ученики не сидят. Они ходят, стоят в очереди, выбирают товар, ругаются на кассе.
- **Отсутствие сценария:** У учеников есть *цель* (купить еду), но нет готового текста. Они должны реагировать на слова продавца здесь и сейчас.

### Методическая цель

1. **Стресс-тест:** В жизни никто не говорит по учебнику. Симуляция готовит к реальному стрессу (вас не поняли, карту не приняли, товар упал).
2. **Спонтанная речь:** Ученик перестает переводить в голове фразы с родного языка и начинает реагировать рефлексивно.
3. **Социальные навыки:** Отрабатывается не только язык, но и этикет (как вежливо попросить пройти, как извиниться).

### Пример на основе задания («Мини-маркет»)

Мы не просто читаем диалог «В магазине». Мы делаем прилавки. Один ученик надевает бейдж «Кассир». Другой берет корзину. Учитель вводит элемент хаоса («**Форс-мажор**»): «*Терминал сломался!*». В этот момент симуляция достигает пика — ученику нужно решить реальную проблему, используя иностранный язык, как инструмент выживания.

### Рекомендация

Ваша роль в симуляции — быть «невидимкой» или «режиссером». Не исправляйте ошибки на ходу, это разрушает магию игры. Вмешивайтесь только введением новых вводных (карточек с проблемами), чтобы усложнить жизнь участникам.