ПРАКТИЧЕСКИЙ МИНИ-КОМПЛЕКТ • 45 МИНУТ

Когда русский становится языком действия

Не «поговорите друг с другом», а задача, которую нельзя решить без разговора.

ОДНА МИССИЯ — ЧЕТЫРЕ РЕЧЕВЫХ ДЕЙСТВИЯ

01	02	03	04
Спросить	**Договориться**	**Показать**	**Изменить**
чего не знаю	о решении	первый вариант	после отзыва

ИЗ НАСТОЯЩЕЙ ПРАКТИКИ

Кейс основан на конспекте MARS: смена № 8 «МарсМаркет: идеи и деньги», день 2 «От проблемы — к полезной идее». Для этого подарка создана отдельная адаптация на 45 минут — не полный лагерный сценарий.

Для преподавателей РКИ и педагогов билингвальных групп. Примерный возраст: 7–11 лет; задания регулируются по речевым возможностям детей.

Юлия Иванова

Педагог · методист · автор образовательных программ

t.me/rki_world

01 / ПОЧЕМУ ЭТО РАБОТАЕТ

Секрет — в недостающей информации

Речевая необходимость появляется там, где один ребёнок не может выполнить задачу без другого.

НЕ ЗАПУСКАЕТ РЕЧЬ

«Нарисуйте указатель на Марсе». Дети могут молча нарисовать и показать готовую работу. Язык остаётся фоном.

ЗАПУСКАЕТ ВОПРОСЫ

«Житель станции путает комнаты. Узнайте, где и почему он ошибается, а затем придумайте знак». Информация есть только у жителя.

МЕХАНИКА ИЗ ЛАГЕРНОГО СЦЕНАРИЯ MARS

В подлинном дне «МарсМаркета» дети определяют пользователя, проводят короткий опрос, выбирают роли, создают первый прототип и получают обратную связь. Важный принцип: сначала проверка пользы, потом украшение.

Что в этом делает именно педагог?

- Не сообщает все условия задачи заранее — оставляет повод спросить.
- Разделяет роли: у одного ребёнка потребность, у другого — материалы и идеи.
- Не исправляет каждую языковую ошибку, если смысл понятен и общение продолжается.
- Просит объяснить изменение: «Почему после отзыва вы решили иначе?»

ВАЖНО О ПРОИСХОЖДЕНИИ

В конспекте MARS описан полный лагерный день. Ниже — новая короткая методическая версия для урока. Примеры ожидаемых реплик — образцы для ведущего, а не цитаты детей и не данные об измеренных результатах.

02 / ПЛАН ЗАНЯТИЯ

Миссия на 45 минут

Цель: не получить самую красивую модель, а договориться о полезном решении с человеком, у которого есть своя потребность.

Время	Что происходит	Какую речь слушаем
0–5	Объяснить миссию, показать открытую карточку жителя	«Кому нужна помощь?»
5–10	Распределить роли и материалы; житель получает секретную карточку	«Чего мы ещё не знаем?»
10–18	Интервью: минимум два уточняющих вопроса	«Правильно ли я понял, что…?»
18–32	Команда выбирает идею и делает грубый прототип	«Почему это должно помочь?»
32–40	Житель проверяет прототип; команда записывает отзыв	«Что осталось непонятно?»
40–45	Каждый называет одно изменение и причину	«Мы изменим…, потому что…»

КРИТЕРИЙ УСПЕХА

Если дети задали вопросы, уточнили потребность, объяснили решение и изменили его после отзыва, речевая задача состоялась. Красота изделия сегодня вторична.

03 / ПОДГОТОВКА

Как провести без лишней сложности

Распечатайте открытые и секретные карточки отдельно. Не показывайте инженерам скрытые сведения жителя.

МАТЕРИАЛЫ

Бумага, картон, карандаши, скотч, ножницы по возрасту, несколько коробок или конструктор. Не больше пяти видов материалов на первый прототип; запасная игра на 5 минут.

Размер группы	Распределение ролей	Как проверяем решение
2–3 ребёнка	Взрослый играет жителя; дети — команда, роли меняются	Взрослый даёт отзыв, затем дети формулируют доработку
4–6 детей	Один ребёнок — житель, остальные — команда	Житель получает скрытую карточку; в следующем раунде меняется
7–15 детей	2–3 команды; в каждой назначают интервьюера и мастера	Смежная команда/педагог играет жителя и проводит проверку

НЕ ДЕЛАЕМ ИЗ РОЛЕЙ ИЕРАРХИЮ

«Хранитель материалов» не командует другими детьми; «рассказчик» не принимает все решения. Роль — способ дать каждому полезное речевое действие.

Реплика ведущего на старте

«Сегодня мы не строим идеальную марсианскую базу. К нам обратился житель с проблемой. Узнайте, что ему на самом деле нужно, придумайте пробную модель и спросите, помогает ли она».

04 / РАБОТА С БИЛИНГВАМИ

Одна миссия — разные уровни речи

Участие ребёнка определяется не только объёмом словаря: даже короткий вопрос может изменить решение всей команды.

Речевая поддержка	Действие ребёнка	Опорные фразы
Нужна опора	Выбрать пиктограмму нужды и задать один вопрос по образцу	«Где?»; «Тебе нужен…?»; «Покажи, пожалуйста»
Разговорный уровень	Задать два уточнения, предложить вариант	«Когда это бывает?»; «Мы можем сделать…»
Развёрнутая речь	Сравнить решения, объяснить отказ и доработку	«Первый вариант неудобен, потому что…»

ЕСЛИ РЕБЁНОК ОТВЕЧАЕТ НА ДРУГОМ ЯЗЫКЕ

Сначала проверьте понимание. Верните фразу-опору, рисунок или выбор из двух вариантов. Попросите по-русски передать одну важную мысль, а не сразу длинный монолог. Не превращайте разговор в публичный разбор ошибок.

Что замечать, а не только исправлять

- Ребёнок обратился к партнёру с вопросом.
- После непонимания уточнил или переформулировал.
- Объяснил предложение («потому что…»).
- Услышал чужой отзыв и внёс обоснованное изменение.

05 / ТРУДНЫЕ МОМЕНТЫ

Когда миссия не идёт по плану

Пять ситуаций, в которых легко потерять речевую задачу.

«МЫ УЖЕ ВСЁ ПРИДУМАЛИ!»

Спросите: «А кому это нужно? Откуда вы это узнали?» Верните группу к интервью.

ДЕТИ УКРАШАЮТ, НО НЕ ПРОВЕРЯЮТ

Ограничьте время и материалы. Спросите: «Какое одно свойство работает уже сейчас?»

ОДИН СИЛЬНЫЙ УЧЕНИК ГОВОРИТ ЗА ВСЕХ

Дайте каждому обязательное действие: задать вопрос, выбрать знак, объяснить изменение.

ЖИТЕЛЬ РАССТРОЕН ИЛИ КРИТИКУЕТ

Отделите оценку модели от оценки ребёнка: «Мы проверяем вещь, не человека».

ИЗДЕЛИЕ НЕ ПОЛУЧИЛОСЬ

Это допустимый итог. Спросите: «Что именно не сработало? Что изменим завтра?»

06 / ВТОРОЙ КОНТЕКСТ

Субботняя школа: дети планируют праздник

Это другой реальный контекст из практики Юлии — не космическая легенда, а совместное событие, которого дети ждут и которым управляют.

ЧТО БЫЛО В ПРАКТИКЕ

Дети заранее составили список пожеланий к тематическому дню, возвращались к нему несколько недель. В праздничный день участвовали в общем квесте с математическими, языковыми заданиями, чтением и логикой. Юлия рассказывала и о коллективных проектах, в том числе 30-метровой рождественской гирлянде.

Как превратить это в самостоятельный 25-минутный приём

Время	Действие	Речевая задача
0–5	Две пары получают разные списки пожеланий	Пересказать предложение другой пары
5–12	Есть условный лимит: 3 события и 45 минут	Выяснить приоритеты, объяснить выбор
12–20	Общий план и распределение ролей	Договориться и возразить уважительно
20–25	Защитить один компромисс	«Мы отказались от..., потому что...»

ЧТО ИЗ ЭТОГО ПОДТВЕРЖДЕНО, А ЧТО — АДАПТАЦИЯ

Список пожеланий, длительное планирование, квест и проектная деятельность — со слов Юлии о реальной субботней школе. Лимит в 45 минут, 3 события и схема на 25 минут — новый учебный пример, а не дословная запись того дня.

07 / ОБРАЗЕЦ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

Один разговор — одно улучшение

Учебная модель ответа: показывает ход задания, но не является дословной записью занятия с детьми.

Шаг	Пример реплики	Что проверяет ведущий
Вопрос	«Какие комнаты ты путаешь?»	Ребёнок обращается к другому
Уточнение	«Как поймёшь, что это склад?»	Появляется критерий решения
Предложение	«Сделаем указатели с большими рисунками».	Решение опирается на ответ
Проба	«Эти картинки слишком похожи, я путаюсь».	Отзыв касается модели, не человека
Изменение	«Добавим разные предметы и подпись».	Есть причина переделки

СЛАБЫЙ ВАРИАНТ

Ведущий заранее сообщает: «Жителю нужны большие картинки», дети делают вывеску молча. Продукт красивый, но речевого открытия нет.

БОЛЕЕ СИЛЬНЫЙ ВАРИАНТ

Житель знает условие, которое не известно инженерам. Они добывают его вопросами, проверяют гипотезу и объясняют изменение. Речь может быть несовершенной — зато она влияет на решение.

08 / ЗАБЕРИТЕ ПРИЁМ

Конструктор речевой задачи

После занятия вы можете перенести ту же механику в музей, библиотеку, тему профессий или школьный проект.

ФОРМУЛА

Одна задача + разные сведения + общий продукт + проверка пользователем + право переделать. Если любое звено отсутствует, дети легко возвращаются к молчаливому выполнению инструкции.

01 Кому нужна помощь?

Назовите человека и его реальную/игровую трудность.

02 Чего команда не знает?

Оставьте часть информации только пользователю или другой паре.

03 Что будет сделано?

Письмо, маршрут, карточка, модель, инструкция, афиша.

04 Как проверить?

Пользователь должен попробовать и дать конкретный отзыв.

ПОСЛЕ БЕСПЛАТНОГО ПРАКТИКУМА

Если вам нужна не одна миссия, а полный цикл образовательной программы, у Юлии можно запросить состав и условия использования сценариев MARS. Также доступен запрос на методическую консультацию по собственному проекту.

RKI.World — идеи, программы и практические заметки для педагогов

t.me/rki_world

Материал для методического согласования перед открытой публикацией.