

Инструментариум 2

Театрални техники за STEAM обучение



2.1 Включване на театъра в преподаването на STEAM

Проект Мимезис има за цел да обогати образованието, като даде възможност на децата да изследват различни математически и научни концепции чрез завладяващия свят на сценичните изкуства. Този иновативен подход съчетава академични познания с артистично изразяване, предлагайки холистично и ангажиращо учебно изживяване.

Интегрирането на театрални техники в обучението по STEAM (наука, технологии, инженерство, изкуства и математика) предоставя мощен и многостранен подход за ангажиране на учениците в тяхното учебно пътуване. В този набор от инструменти ще проучим ключовите стратегически елементи и примери за това как безпроблемно да съчетаем театъра със STEAM, насырчавайки по-задълбоченото му разбиране и признаване.

Насърчаване на Радост и Вълнение

Използването на театрални техники създава радостна и стимулираща учебна среда. Позволява на учениците да изследват широк спектър от емоции и да изразяват мислите си свободно, насырчавайки самочувствието, емпатията и емоционалната интелигентност. Радостта е важна в образованието, защото подобрява учебното преживяване и насырчава цялостното благополучие. Когато учениците се чувстват радостни в учебната си среда, те са по-мотивирани, ангажирани и отворени за нови преживявания. Радостното учене стимулира любопитството и креативността, които са от съществено значение за насырчаване на любов към ученето. Продължавайки по-нататък, интегрирането на емоциите в педагогическия подход, включва създаване на възможности за учениците да изследват и изразяват себе си в по-подкрепяща и безопасна среда.



Гледайте урок



Емоции



Емоциите играят решаваща роля в ученето и формирането на паметта, тъй като помагат на учениците да създават връзки и да задълбочават разбирането на концепции. За да подкрепят този подход, дейностите на Мимезис разчитат на няколко стълба, позволяващи безпроблемно прилагане в класната стая:

1. Създаване на положителна и приобщаваща среда в класната стая
2. Включване на разказване на истории и лични преживявания
3. Употреба на мултимедия и визуални помощни средства
4. Включване на рефлексия и дискусия
5. Насърчаване на креативността и себеизразяването

Пример: Завладяващ научен урок включва драматична ролева игра за открития на известни учени. Учениците се превъплъщават в учените, преживявайки отново техните експерименти и открития, което вдъхва чувство на вълнение и любопитство към научните открития.



Развиване на основни житейски умения

В допълнение на академичните знания, театърът в STEAM обучението възпитава основни житейски умения, които са ключови за успеха през 21 век. Тези умения включват ефективна комуникация, работа в екип, решаване на проблеми, креативност, критично мислене, адаптивност и интердисциплинарно мислене. Чрез съвместни проекти и групови изпълнения учениците имат възможност да развият и укрепят тези умения. Ефективната комуникация е от съществено значение за изразяване на идеи, сътрудничество с другите и показване на представления. Работата в екип се насьрчава чрез съвместни проекти, при които учениците работят заедно за постигане на обща цел.



Уменията за решаване на проблеми се усъвършенстват, докато учениците се сблъскват с предизвикателства и намират творчески решения. Изкуствата насьрчават креативността и способността да се мисли извън рамките. Уменията за критично мислене се развиват чрез анализиране и тълкуване на сценарии, представления и обратна връзка. Адаптивността се култивира, като учениците се ориентират в различни роли, сценарии и импровизации. И накрая, интердисциплинарното мислене се насьрчава, тъй като учениците интегрират знания от различни дисциплини, като наука, технологии, инженерство, изкуства и математика, за да създават значими представления и проекти.

Пример: В театрален проект на научна тема учениците работят заедно, за да създадат пиеса за научно откритие. Те се учат да си сътрудничат, да комуникират идеите си ефективно и да решават предизвикателства, отразявайки научната екипна работа в реалния живот.

Да направим абстрактните понятия осезаеми

Абстрактните понятия в науката и математиката понякога могат да обезсърчат децата да учат, защото може да им е трудно да схванат или да свържат тези понятия. Когато се представят по традиционен, абстрактен начин, тези понятия могат да изглеждат далечни, объркващи и безинтересни за учениците. Тази липса на разбиране и връзка може да доведе до неангажираност и загуба на мотивация за учене. Театралните техники предоставят на учениците уникален начин да визуализират и разберат абстрактни научни теории и математически принципи. Чрез драматична игра те могат да вдъхнат живот на тези концепции, правейки ги по-осезаеми и близки.



Чрез въплъщение и изиграване, учениците могат да взаимодействат с тези концепции по-конкретно и експериментално, което ги прави по-лесни за разбиране и запомняне. В допълнение театърът насьрчава активното участие и личното ангажиране към собствения процес на учене. Чрез включването на техните тела, гласове и креативност, учениците стават активни учащи и лично съпричастни към своето образование. Тази активна ангажираност помага да се противодейства на всяко потенциално обезсърчение, причинено от абстрактни понятия, тъй като учениците поемат активна роля в разбирането и овладяването на самите идеи.

Пример: За да обяснят химичните реакции, учениците създават мини-театрална постановка, където олицетворяват химичните елементи и показват как те си взаимодействат, помагайки на своите връстници да разберат сложните химични процеси.



Съчетаване на театрални игри и обучение

Театралните игри включват различни упражнения за импровизация, ролеви игри и техники за разказване на истории, които насърчават учениците да участват активно, да мислят креативно и да прилагат знанията си в театрален контекст. Те осигуряват практически и динамичен подход към ученето, позволявайки на учениците да изследват различни теми, като същевременно насърчават сътрудничеството, критичното мислене и себеизразяването.

Използването на театрални игри е завладяваща образователна стратегия в рамките на STEAM обучението. Тези игри не само правят ученето забавно, но и служат като платформа за децата да възприемат нови концепции и да усъвършенстват своите речеви, вербални и невербални комуникационни умения.



Пример: Представете си час по математика, в който учениците участват в оживена игра на „математически шаради“. Те разиграват математически операции или геометрични фигури, затвърждавайки разбирането си, като в същото време се наслаждават на процеса.

Активно учене и лично ангажиране с образованието

Активното учене и личното ангажиране с образованието се отнася до подход на преподаване и учене, при който учениците са включени активно в учебния процес. Това означава учениците да участват и поемат отговорност за своето обучение чрез дейности като дискусии, задачи за решаване на проблеми, практически експерименти и проекти. Учениците могат да поемат отговорност за своя учебен процес и резултати. Следователно те се ангажират активно в своето образование, развиват съпричастност към своето обучение и са мотивирани да учат, като същевременно развиват по-задълбочено разбиране, критично мислене и усвояване на знания. Самите ученици играят активна роля в поставянето на цели, вземането на решения и рефлексия за своя напредък.



Активното учене и личното ангажиране са от решаващо значение в образованието, защото насърчават по-дълбоко включване, разбиране и усвояване на знанията. Когато учениците участват активно в своя учебен процес, те отдават повече на своето образование. В рамките на Мимезис искаме да насърчим включването на театър като начин за насърчаване на активно участие и ангажираност. Чрез включването на техните тела, гласове и креативност, децата поемат активен ангажимент, който помага за подобряване на мотивацията, критичното мислене, уменията за решаване на проблеми и креативността.

Пример: В театрален проект, фокусиран върху технологиите, учениците написват и играят пьеса за технологичния напредък. Този практически подход задълбочава тяхното разбиране и носи чувство на гордост от работата им.