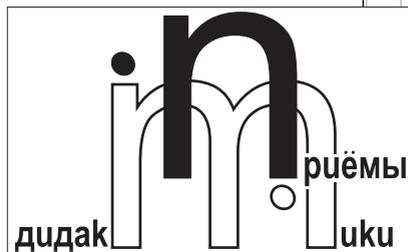


Что делать с ученической «галёркой» на уроке?

*ИГРОВЫЕ ЭКСТРЕННЫЕ МЕРЫ
В ДЕВЯТИ РЕЖИССЁРСКИХ ПОДСКАЗКАХ*

Некоторые из читателей могут подумать: «Игровые приёмы – это, конечно, хорошо, но у меня же программа! Мне некогда заниматься такими пустяками, когда каждая минута на счету!» Если бы это было действительно так, то осталось бы их только поздравить. Да вот беда как раз в том, что чаще всего каждая минутка на счету только у самого учителя. Тогда как большинство учеников на уроке маются в ожидании звонка на перемену.

А вот когда учитель пробует (казалось бы «в ущерб программе») использовать те или иные приёмы социо-игровой «режиссуры урока», то ему начинает открываться в них такой дидактический потенциал, о котором он и не мечтал, – возможность углубления в учебный материал. И тогда добрую половину урока он уже смело начинает строить на игровых технологиях, которые в его творческих руках из незатейливых приёмчиков превращаются в добротные дидактические приёмы, позволяющие всему классу открывать в материале неожиданные глубины и проживать время урока насыщенно.



**Вячеслав Букатов,
Мария Ганькина**

Педагогам, которым претит заниматься чтением морали на уроках или то и дело отчитывать класс, социо-игровые технологии предлагают заняться созданием на уроках рабочего настроения. Как? С помощью режиссёрских подсказок, ведь когда плохо – восприятие обостряется и подсказки ловятся на лету! Уверены, что в трудных ситуациях эти подсказки окажутся полезны.

5

Подсказка № 1. УЙДИТЕ В КОНЕЦ КЛАССА

Галёрка существует хотя бы потому, что есть авансцена. Переместитесь *с авансцены в конец класса*, и галёрка превратится в партер.

Но это не значит, что первые парты тут же превратятся в галёрку. (Первые парты – это особые парты, хотя бы потому, что там доска и учительский стол, так сказать, «постоянные величины».) Более того, их внимание к вам повысится, вы увидите это по повороту детских голов на 180 градусов.

Подсказка № 2. ПЕРЕЙДИТЕ НА ШЁПОТ

Галёрка бывает особенно громкой (шумной), когда учитель сам говорит громко. Попробуйте *перейти на шёпот или на басы*. Не смущайтесь, если несколько первых реплик потонут в общем гаме. Продолжайте как ни в чём не бывало – и ученики постепенно, один за другим реагируя на непривычное, начнут-таки к вам прислушиваться.

Можно также начать говорить *с каждым словом всё медленней и медленней* – увеличивая паузы и растягивая гласные (в первую очередь те, что под ударением).

В любом случае смена звукового ряда вашей речи заострит слух учеников и привлечёт их внимание к вам.



Подсказка № 3. ВСТАНЬТЕ НА СТУЛ

Помните, что когда ситуация урока выходит из-под контроля и класс, как говорится, начинает стоять на ушах, учителю иногда полезно сделать *что-нибудь неожиданное*: например, присесть на корточки (или наоборот, взобраться на стул) и как ни в чём не бывало продолжать урок оттуда.

Подсказка № 4. ПРОВЕДИТЕ ЭСТАФЕТУ НА СКОРОСТЬ

Галёрка – это, прежде всего, нерабочая атмосфера. Поэтому полезно время от времени проводить коротенькие эстафеты на скорость. Чтобы за короткое время мобилизовать весь класс, условия таких эстафет должны быть очень простыми.

Самая простая эстафета: ученики по цепочке встают и садятся в едином ритме – так чтобы, как только сел предыдущий, встал следующий. Условия элементарные, эффект стабильный. Попробуйте, не разочаруетесь!

Порядок вставания можно менять:

- по рядам, от парты к парте;
- змейкой, через два человека;
- одновременно по одному с каждого ряда (двойная эстафета);
- по алфавиту.

Главное в задании – не подталкивать следующего локтем, не выкрикивать его имя, одним словом, не вмешиваться в работу другого человека. Если же это произошло, ведущему ничего не остаётся, как тут же остановить эстафету (уговор дороже денег!) и начать её заново.

Вставание можно заменить *передачей хлопков*.

В эстафетах тренируется самостоятельность в определении момента своего вступления в общее дело, чувство зависимости друг от друга. Это коллективное упражнение, в котором у каждого есть своя обязанность, выполняемая вовремя. Это «вовремя» и является основной трудностью: ведь от каждого из участников требуется верно определить момент, когда ему самому нужно встать или сесть, а от остальных – не вмешиваться в работу каждого, а терпеливо ждать, не торопить, не подталкивать, не останавливать.

Терпеливое отношение друг к другу в таком простом задании

оказывается совсем не простым делом для участников. Особенно полезно оно для детей эгоцентрического склада, не умеющих дослушать, уступить, дождаться.

Когда на занятиях жизнь учеников и учителя протекает в социо-игровом стиле, то возникает возможность вести опросы не по журналу или поднятым рукам, а по эстафете. Знаменитая московская учительница Л. К. Филякина пользовалась таким усовершенствованием «отвечающей» цепочки. Если при ответе ученик ошибся, то он продолжает стоять, хотя цепочка движется дальше, то есть на каждый прозвучавший в классе вопрос поднимается и отвечает ученик со следующим по порядку номером. У того же, кто стоит, есть право вклиниться, то есть ответить вне очереди. И если этот ответ будет верным, то он садится.

Таким образом, у каждого ученика появлялась возможность найти такие вопросы, на которые он может верно ответить. Подобный опыт потом поможет ему верно ориентироваться и в более сложных ситуациях.

Помните, что в случае возникновения нерабочего шума («бедлама» на уроке или напротив, «сонного царства»), чем проще вы дадите задание для эстафеты – тем лучше. Можно, конечно, привязать эстафету к нуждам урока (например, каждый выбегающий из ряда должен написать на доске



формулу по физике). Но будьте осторожны! Из-за дидактичности задания может существенно снизиться мобилизация.

Напоминаем, что популярная детская игра «Испорченный телефон» (подробное описание игры см. № 1, 2010.– Прим. ред.) также строится на принципе эстафеты. В классе это можно сделать так: какое-то слово пускается по среднему ряду, а крайние ряды «ловят слово», то есть пытаются его отгадать.

Подсказка № 5. ПЕРЕЙДИТЕ НА РАБОТУ ПО ГРУППАМ

Предложите ученикам по жребию объединиться в несколько команд.

Кто-то в команде всё равно может выпасть из работы. Но в *малой группе* и проблемы галёрки – тоже малые.

Вот один из вариантов деления на команды – «**Колечки**» (здесь и далее игры приводятся из кн.: А. Ершова, В. Букатов. Хрестоматия игровых приёмов обучения», М., 2002.– Прим. ред.).

Весь класс выходит к доске. Условие: сколько раз ведущий (он стоит в сторонке, так чтобы его все видели) хлопнет в ладоши – столько человек, взявшись за руки, встают в тесное колечко и дружно произносят: «Мы готовы!». Например, после трёх хлопков все разбиваются в колечки по тройкам – кто быстрее!

После первого разбиения на колечки ведущий напоминает обязательное условие: в каждом новом колечке сосед справа и слева должен быть другим. Это приводит к большей суете. Но именно она и нужна, чтобы за несколько конов, подаваемых ведущим в быстром (упругом) темпе, все не только как следует физически встряхнулись и размялись, но и как следует перемешались. Это делает колечки-группки случайными по составу.

После серии хлопков: то четыре, то восемь, то два раза по три или по два хлопка – ведущий хлопает так, чтобы число учеников в колечках соответствовало бы групповой работе, намеченной им для урока.

Например, объединив во время *пятого кона* игрового задания весь класс в колечки-четвёрки, учитель объявляет:

– СТОП! Каждое колечко – рабочая группа. Приготовьте себе общее рабочее место (можно сдвигать парты и стулья) и займите его (с тетрадями и ручками). Договоритесь о названии, и пусть посыльный от вашей команды напишет (или обозначит символом) его на доске.

Такой способ объединения в рабочие команды занимает очень мало времени и позволяет ученикам встряхнуться-размяться и (или) обновить свой деловой настрой, сопрягая его с позитивным восприятием возникающих со сверстниками созвучий.

Подсказка № 6. ДАЙТЕ ЗАДАНИЕ НА ДВИЖЕНИЕ

Двигательные упражнения налаживают рухнувший было (в том числе, из-за галёрки) ритм урока. Полезно *двигать стулья и парты*. Но делать это надо быстро, в очень хорошем темпе, постепенно усложняя упражнения игровыми условиями (например, чёткостью и слаженностью или ограничением во времени и проверкой результата).

Если ваш стиль работы ещё не позволяет включать в урок задания со стульями, то вы можете воспользоваться более простым упражнением – **«Руки-ноги»**. На один хлопок учителя класс поднимает руки, на два хлопка – встаёт. Если руки уже подняты, то на один хлопок их нужно опустить (соответственно, когда дети уже стоят, то на два хлопка они должны сесть).

Меняя последовательность и темп хлопков, учитель пытается сбить учеников с толку, тренируя их собранность.

Упражнение очень эффективно собирает внимание, ощутимо меняя мобилизованность каждого из участников. Справляется тот, кто способен чётко подчиняться «нехитрым» командам, не поддаваясь соблазну повторять движения соседей, которые могут быть неверными.

Условия советуем объяснять предельно кратко: «Один хлопок – команда рукам: их надо поднять или опустить; два хлопка – команда

ногам: нужно встать или сесть», – после чего учитель тут же подает сигналы.

Моментальное включение учеников в упражнение заставляет их по ходу дела уяснять задание, полагаясь на свою сообразительность и находчивость. После нескольких конов большинство учеников уже хорошо ориентируются в задании и с удовольствием его выполняют, несмотря на быструю смену хлопков-команд.

«Руки-ноги» можно выполнять, поделив класс на две команды: проведите мысленно черту поперёк рядов, чтобы разделить класс пополам или вдоль среднего ряда – вот и две команды! Одна половина – *судит*, другая – *работает*. Учителю же главное – быстро менять роли между командами. Тогда *темп* упражнения-разминки трансформируется в *ритм*.

Ещё одно упражнение на движение – **«Встать по пальцам»**. Исходное положение: все сидят; учитель, закрыв глаза (а лучше отвернувшись), задаёт классу число, выбрасывая над головой соответствующее количество пальцев (если число больше пяти, понадобятся обе руки).

Затем он произносит: «Раз-два-три! Замри!» – и открывает глаза (поворачивается к ученикам). В классе должно стоять ровно столько учеников, сколько пальцев было им предъявлено.

Во время выполнения игрового задания каждому из учеников при-



ходится быстро сориентироваться: если количество стоящих меньше заданного – то вскочить самому; если же больше (а он сам при этом стоит) – то мгновенно сесть.

На доске ведётся игровой счёт: если число стоящих верное – очко присуждается классу, если оно больше или меньше заданного – учителю.

Изюминка этого упражнения – в своеобразной азартной мобилизации всех участников до единого. Она выражается в готовности каждого либо немедленно вскочить, либо сидеть, не шелохнувшись – в зависимости от того, что в данный момент делают остальные.

Каждый внутренне решает и внешне определяет меру своего участия в выполнении задания. Ведь участники не знают, кто именно будет вставшим и сколько их будет. Готовность каждого встать (если стоящих не хватает) или сразу же сесть (если их больше, чем нужно) эффективно влияет на общий рабочий настрой учеников на уроке.

Нередко в группе оказываются два-три ученика, которые встают каждый кон (ваньки-встаньки), и пять-шесть, которые, наоборот, всегда оказываются сидящими (сони). Для преодоления такого расклада можно предложить следующее: слишком активных отсадить в отдельную команду судей, которые будут наблюдать за точностью выполнения команды «Замри!». Или создать отдельную

подгруппу из неактивных и играть в две команды.

Один из секретов проведения любого варианта этого упражнения заключается в мобилизованности самого учителя. Его азарт зажигает и учеников. И что бы ни предложил учитель, они уже готовы к тому, что и это окажется, в конце концов, интересным.

Предлагаемые упражнения проводятся не после уроков (тем более, не в рамках какого-нибудь очередного психологического тренинга!), а непосредственно на самом уроке самим учителем – как универсальное подспорье в налаживании дисциплины. Дело в том, что все эти упражнения-разминки замечательно переключают внимание учеников в начале всякого нового дела или при очередной смене заданий.

Подсказка № 7. ДЕЛАЙ, КАК Я

В разгар нарастания неделового шума попробуйте чётко произнести: «Все встали!», – и встать самому. (Или наоборот: «Все сели!», – и сесть самому.) Если до этого вы стояли, то предварительно сесть (и наоборот).

Действуйте не столько громким голосом, сколько мобилизацией собственного тела. Третью класса поднимется – уже хорошо. За ними, глядишь, подтянутся и остальные.

Следующая ваша реплика должна быть неожиданной, например:

«Посмотрели на потолок!» (варианты: улыбнулись, почесали в затылке, сели на корточки и т.д.). При этом нужно обязательно и самому выполнить команду: посмотреть на потолок, почесать в затылке и т.д.

Подсказка № 8. ЗАДАВАЙТЕ ВОПРОСЫ

Начните задавать «нарушителям» конкретные вопросы: «Хочешь выйти из-за парты? Выходи!» Но это надо делать абсолютно деловым тоном, не впадая в амбиции и выяснение отношений.

Или: «Устал? Ну, пойди, отдохни, поиграй на коврике...»

Или: «Давайте все послушаем, о чём это там говорят Петя и Вася. Наверное, о чём-то важном?..»

(Но помните, что эти варианты – какими бы элегантными они ни казались – в конечном счёте, работают на запугивание. Выделить кого-то одного – чтоб ему стало неловко – значит, работать не на объединение класса, а на его разъединение).

Подсказка № 9. ПРОВЕДИТЕ ИГРЫ-РАЗМИНКИ НА ОДНОВРЕМЕННОСТЬ ДЕЙСТВИЙ

Хорошо налаживают общий ритм работы упражнения-разминки, связанные с одновременностью действий. Они помогут ученикам, по той или иной причине выпав-

шим из контекста урока, испытать азарт, – а вместе с ним желание включиться в общую работу и понять суть происходящего.

«Дружное эхо». Условие: класс отвечает на хлопки ведущего (учителя или одноклассника) дружным эхом.

Например, на один хлопок преподавателя класс обычно отзывается рикошетом хлопков. Дружным же хлопком удаётся ответить только в том случае, если все присутствующие не замкнуты на себе, а открыты для работы с другими. Тогда действительно в ответ на хлопок ведущего раздаётся упругий, без рикошета, хлопок всего класса.

Ведущий может задавать серию хлопков, меняя их количество и ритмический рисунок.

Хлопки могут быть заменены на щелчки, чечётку, посвистывание или даже на произнесение каких-то слов (например, междометий или слов-исключений из правила).

Подчас единого хлопка не получается, потому что часть учеников настроена только на учителя и старается хлопнуть в ладоши одновременно с ним, забывая о том, что эхо должно быть «дружным». Выпадающей из работы галёрки не будет, если все ученики настроены друг на друга.

Варианты усложнений: отбивание ведущим серии хлопков (3–6) в определённом ритме; замена хлопков постукиванием по стулу, стене, коленям или притоптыванием.



Предположим, класс после непродолжительных тренировок на нескольких занятиях научился дружно отхлопывать заданный ритм и делает это с явным удовольствием. Учитель, видя, что задание «Эхо» становится слишком лёгким – что грозит в недалёком будущем потерей у играющих интереса – неожиданно подходит к стене и хлопает по ней ладонью два раза.

В классе – замешательство. Кто-то уже подбежал к той же стене и уже хлопнул по ней два раза. Кто-то хлопнул ещё раньше о стену, которая была у него за спиной. А кто-то все ещё растерянно стоит и не понимает, почему его не подождали. Дружное эхо рассыпалось.

Оказывается, достаточно было ученикам повернуться и сделать один-два шага, как прежний навык открытости и готовности со всеми вместе дружно работать развеивается, как мираж. Участники, понимая это, начинают с энтузиазмом восстанавливать исчезнувшую сплочённость, надеясь на большой запас прочности своей внутренней установки. А у надежды, которая рождается в игровой деятельности и подкрепляется ею, шансы стать реальностью увеличиваются.

Вариант **«Дружное эхо по половинкам»**. Сидящий за партами класс делится на две части (проведите мысленно черту поперек рядов, чтобы разделить класс пополам или вдоль среднего ряда – вот и две команды!). Одна половина –

судит, другая – работает эхом.

Учителю же главное – быстро менять роли между командами. Тогда *темп* упражнения-разминки трансформируется в *ритм*.

Времени на подобный вариант уходит не более одной минуты (при 4–5 переменах ролей), а зарядки бодрости хватает надолго.

Варианты «Эха» можно использовать на разных предметах и в разные моменты урока. Но продолжительность подобной зарядки-разминки не должна быть большой, иначе игровой характер незаметно для педагога (но заметно для детей) перейдёт в свою противоположность – педагогическую муштру. И тогда галёрки начнут возникать во многих местах и в геометрической прогрессии.

«Кто меня слышит». В классе стоит шум, который иногда может быть рабочим, а иногда нет. Но и в том и в другом случае этот шум может мешать учителю в дальнейшем управлении учебной деятельности. Мешать ему включаться со своей инициативой.

Тогда, не стараясь перекричать шум, а наоборот, очень тихо, себе под нос, учитель говорит почти что шёпотом: «Кто-о меня-я слы-ы-ышит... поднимите левую руку». После трёх-четырёх тихих высказываний некоторые ученики наверняка начнут прислушиваться.

А учитель продолжает: «Кто-о меня-я слы-ы-ышит... погладьте себя по плечу». Несколько рук мелькают в воздухе, появляются улыбки.

«Кто-о меня-я слы-ы-ышит... – все так же тихо, слегка растягивая ударные гласные, бубнит он, – постучите по столу три раза». Раздаются рикошет лёгких постукиваний, которые настораживают даже тех, кого и громким голосом не сразу дозовёшься.

«Кто-о меня-я слы-ы-ышит... дотроньтесь правой рукой до правого плеча соседа»

«Кто-о меня-я слы-ы-ышит... встаньте.» Все дружно встают. В классе идеальная тишина: муха пролетит – слышно будет.

«Кто-о меня-я слы-ы-ышит... сядьте. Внимание ко мне!». Все садятся. Все собраны.

Чуть повысив голос (но по-прежнему не напрягая его), учитель продолжает вести урок.

Как уже отмечалось, этот игровой приём был апробирован в работе со всеми возрастными группами, начиная с пятилетних детей старших групп детского сада.

Но наиболее эффективен он на уроках со старшеклассниками. При условии неожиданных и разнообразных заданий-движений (почесать нос, погладить себя по голове, послать воздушный поцелуй, залезть под парту и т. п.). Конечно, в первый раз начинать нужно с простенького, а уж потом вовсю «поддавать» игрового жару!

«Классная одновременность». Сразу всему классу или только одному ряду (одной группе) даётся время, за которое дети должны

собраться и *без всяких команд с чьей-либо стороны* одновременно хлопнуть в ладоши, а через какую-то паузу (например, три секунды) снова хлопнуть.

Хлопки можно заменить поклоном в пояс, подниманием рук или подпрыгиванием.

Эффективность упражнения может быть разной. Главное – не потерять азарта. Только в этом случае становится ценной одновременность выполнения – когда нет рикошета в хлопках или разнобоя в движениях.

Научиться делать что-то одновременно с другими, работать сообща, подчиняясь общему ритму – важный навык для школьника.

Тренировка в одновременности, на первый взгляд, подавляет смелость быть самостоятельным. Не будь игры – так оно и случилось бы! В игровой реальности подобная тренировка как раз и подготавливает подлинную смелость и самобытность.

О НЕОБХОДИМОСТИ ПРОФИЛАКТИКИ

Увы, учитель сам подчас создаёт галёрку. Ведь шумок на уроке – это расплата за то, что учителя устраивает тихая партизанская жизнь в классе (помните, как мы сами читали под партой «Трёх мушкетёров» или делали домашнюю работу?), не имеющая отношения к предмету, но и не мешающая учителю мирно отводить своё урочное



время или с энтузиазмом объяснять новый материал продвинутым ученикам.

Тихая галёрка кочует по всему классу: то на первой парте, то на четвёртой, то на последней – кто-то да выключен из урока. Потому что **на уроке не занят делом** (точнее, учителю не удалось занять его делом).

Громкая галёрка самозарождается по этой же причине – когда дети не заняты делом. Получает-

ся, что тихая партизанская жизнь и шумная галёрка – это две стороны одной медали, симптомы одной и той же болезни.

Однако дырку в зубе анальгином лечат. Можно, конечно, на какое-то время утихомирить боль, но она обязательно вернётся, и с новой силой.

Так что экзотические меры (например, № 3 или № 7) – это, конечно, здорово. Но давайте же и профилактику делать!

