

ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА

Эта игра-разминка может сделать живым урок по любому предмету. Смысл её заключается в том, чтобы ученики как можно быстрее, начиная с первой или последней парты, передают какое-то слово шёпотом на ухо один другому так, чтобы все, например, в среднем ряду по цепочке получили и передали слово. Все остальные ловят на слух, пытаясь понять, какое слово передаёт ряд.

Затем учителю лучше спросить о передаваемом слове у тех, кто ловил, потом попросить сказать (написать на доске), какое слово получил последний в линии передачи и, наконец, какое слово передал по ряду первый ученик.

При выполнении задания – уговор: никому ничего не советовать! Это сдерживает тех, кому кажется, что они все понимают, могут, умеют, и активизирует тех, кому нелегко решиться действовать самостоятельно – на свой страх и риск.

Очень важное условие – другим рядам следить за передвижением слова и, прислушиваясь, пытаться его поймать. Такое игровое препятствие стимулирует азарт. Слово иногда говорится слишком тихо и непонятно, а отсюда последний в цепочке передачи получает не то слово, с которого начиналась игра. В результате команда проигрывает. А какая игра без проигравших и выигравших?

Выигрыш может оцениваться по следующим правилам:

1. соседи не перехватили передаваемое слово;

Эту игру можно приспособить к нуждам любого урока по любому предмету. Созданная на основе театральных упражнений и дворовых игр, она тренирует внимание, волю, но главное – навык делового взаимодействия с одноклассниками. Участие в подобных играх во многом решает проблемы «сорванцов» и «живчиков», а также связанные с ними учительские проблемы на уроке или во внеклассной работе.

2. в передаче участвовали все сидящие в ряду (или команде);
3. последний получил то же слово, которое передал первый.

Чёткость передачи зависит от сложности и неожиданности передаваемого. Тут могут быть такие ступени усложнения:

I – словечко (например, короткое или новое);

II – трудное слово (например, очень длинное или каверзное словарное);

III – словосочетание (например, из научной терминологии);

IV – имя, отчество, фамилия (писателя, персонажа, учёного); географическое название; исторические события и их даты;

V – слово или словосочетание на иностранном языке;

VI – мудрёное научное определение (из любого, даже не своего, предмета); формула (по математике, физике, химии).

На уроке можно организовать и две телефонные линии – тогда возникнет своеобразная эстафета. Две команды передают одну и ту же информацию (кто быстрее), а разведчики-судьи пытаются (не сходя со своих мест) перехватить передаваемый текст. Выигрывает та команда (или ряд), чей телефон оказался самым быстрым и неиспорченным.

Ступени усложнения помогают учителю увидеть в игре неожиданные повороты-поводы, благоприятные для импровизации, педагогического творчества.

Например, если «по телефону» передавалось крылатое латинское выражение (V-я ступень усложнений): «His sunt leones» (*хик сунт леонес*) – то после определения команды-победительницы ученикам будет особо интересно узнать перевод: «Здесь обитают львы». А также и о том, что появление этого выражения связано с картографией XV века, когда в углах географических карт частенько изображали некое безымянное пространство, по которому шла надпись: «His sunt leones». Потом этой фразой стали обозначать тёмные, малоизвестные области в обществе или в душе человека.

Если подобная разминка проводилась, например, среди старшеклассников на уроке литературы, то следующее задание – составить «карту души» Свидригайлова или Лужина – им может показаться уже и посильным, и увлекательным, тем более что выполнять его нужно будет, объединившись в малые группы для последующего сравнения как своих, так и групповых версий.

*/По кн. В. Букатова и А. Ершовой
«Хрестоматия игровых приёмов обучения, М., 2002.*