

УМНАЯ КЛАВИАТУРА

ТЕАТРАЛЬНОЕ УПРАЖНЕНИЕ «ПИШУЩАЯ (ЯПОНСКАЯ) МАШИНКА»

Между учениками (сидящими за партами, но лучше – на стульях, поставленных полукругом) распределяются буквы алфавита (по несколько букв каждому) с условием: никто ничего не записывает – все работают по памяти!

Затем распределяются служебные клавиши и (или) функции:

- кому-то из учеников – функцию *shift* (для обозначения заглавных букв он должен будет встать вместе с нужной буквой, но, в отличие от буквы, без хлопка), кому-то – клавишу *дефис*;
- нажатие на клавишу *точка* обозначается всем классом так: ученики, сидя на своих местах, согнутым пальцем дружно стучат один раз по столу;
- клавиша *запятая* обозначается всеми сидящими учениками уже двойным постукиванием по своему столу;
- для обозначения работы клавиши *пробел* все должны встать и один раз дружно хлопнуть в ладоши.

Затем учитель проводит мини-тестирование клавиатуры. Наугад называя какую-нибудь функцию или букву, он хлопает в ладоши (что обозначает нажим на клавишу). Поднимается тот ученик, кому досталась названная буква, и в ответ один раз хлопает в ладоши.

Затем учитель произносит какую-нибудь лёгкую фразу типа «В ногах правды нет» (лёгкую – для того чтобы потом перейти к более сложным фразам типа «НЕ с краткими причастиями всег-

Подготовила
МАРИЯ ГАНЬКИНА

Созданная на основе театральных упражнений, эта игра тренирует внимание, волю, но главное – навык делового взаимодействия одноклассников. Игра хороша тем, что позволяет классу работать не за рейтинг. Поэтому возникающий азарт носит бескорыстный характер, что весьма ценно для формирования подрастающей личности.

да пишется отдельно») и приступает к её набору на клавиатуре.

Он «нажимает» клавишу первой буквы – хлопает в ладоши. Встаёт ученик, которому при распределении досталась буква *B*, и ученик, которому при распределении досталась функция *shift*. Первый хлопает, после чего оба молча садятся. Все в уме отмечают, что на экране монитора напечатана буква *B*.

В заданной фразе первое слово состоит из одной буквы. Далее должен идти пробел. Поэтому следующий хлопок ведущего обозначает нажим на клавишу интервала – все одновременно встают и хлопают в ладоши. Это обозначает, что на экране монитора за предлогом *B* появился пропуск, после которого можно печатать следующее слово.

Затем на хлопок педагога отвечает буква *H*, потом буква *O*, и так до следующего пропуска, отделяющего одно слово от другого. Точка в конце фразы печатается по договору – одним дружным стуком по парте.

Необходимое для этой игры условие: **работать (печатать) молча!** Если кто-то проговорился, то печать объявляется по техническим причинам прерванной.

На уроках это упражнение осваивается быстро, и ученики (как в средней, так и в старшей школе) с энтузиазмом берутся печатать правила, определения, термины, словарные слова, слова иностранного языка. Обращаем внимание

учителей, что набор тех или иных букв не следует закреплять за учениками надолго. И для развития игровой атмосферы, и для тренировки ученической памяти полезно каждый новый кон начинать с нового распределения букв и минитестирования.

В упражнении «Умная клавиатура» каждый ученик вынужден внимательно следить за ходом печатания даже в том случае, если в его наборе нет буквы, нужной для печатания. Если он не будет делать этого, то ни одновременного пропуска, ни точки не получится. В этом случае ведущий объявляет, что клавиатура бракованная и, выбросив воображаемую клавиатуру в мусорную корзину, распаковывает новую, то есть заново раздаёт участникам буквы.

Конечно, ученикам при этом приходится несладко. Ведь каждому из них, только что запомнившему определённую комбинацию доставшихся букв (например, *E, Л, X*), приходится эту теперь ставшую старой комбинацию специально забыть, чтобы не путать с комбинацией новой (например, *Л, O, Ь*). Но в этом неудобстве и заключается игровое наказание проигравших. Ведь без проигрыша игра – не игра. И не отметки же ученикам в журнал ставить за неправильный (или, наоборот, правильный) набор! «Клавиатура» хороша тем, что позволяет работать классу не за оценки. Поэтому азарт, возникающий при проведении игры, носит достаточно

бескорыстный характер, что весьма ценно для формирования подрастающей личности.

Первое время учителю (ведущему) приходится напоминать «клавиатуре», что при наборе разговаривать нельзя. Но скоро ученики и сами начинают понимать, что если кто-то пытается подсказывать, кому и когда вставить и хлопнуть, то, как правило, он тут же сам выпадает из общего ритма и тормозит (не срабатывает), когда подходит его очередь встать и хлопнуть. Для школьников становится очевидным, что «высочка» так же разлаживает работу клавиатуры, как и «соня».

Обычно для учеников, которые ещё не сильны в правописании (а такие есть в каждом классе), проблему представляет грамотное написание заданного. Они, например, могут искренне задумываться, как же печатается слово «биссектриса» – в каком месте *двойная С?* *Е* или *И* нужно поставить в первом и втором слогах? И чем дольше они думают, тем результат, как правило, плачевнее.

Преодолевать подобное препятствие и приобретать навык автоматической грамотности помогает *темпоритм*. Если учитель своими хлопками удерживает ритм, то участники невольно начинают

подчиняться чёткости заданного ритма, и тогда задание обретает в глазах учеников игровую привлекательность. Они с энтузиазмом начинают и удерживать в памяти набор доставшихся им букв, внимательно следить за движением курсора по набираемому тексту и терпеливо ждать приближение одной из своих букв, чтобы отметить её своевременным хлопком.

Ну и наконец о том, что иногда то удовольствие, с которым первоначально выполнялось упражнение, исчезает и ученики начинают выполнять его с неохотой. Чаще всего это происходит из-за того, что предыдущий порог сложностей уже пройден, а без внутреннего преодоления каких-то порогов трудности любое упражнение теряет для исполнителей живой смысл. Поэтому задача педагога – давать новые модификации задания, которые позволят ученикам обнаруживать для себя всё новые и новые препятствия, которые при поддержке темпоритма вызовут, в свою очередь, новый прилив ученического энтузиазма по их бескорыстному преодолению.

*/По кн.: Букатов В. М.,
Ершова А. П. Я иду на урок:
Хрестоматия игровых
приёмов обучения:
Книга для учителя. М, 2002./*

