

# «НЕСЕРЬЁЗНЫЕ» ХОДЫ И «ВРЕДНЫЕ» СОВЕТЫ

*ТЕМ УЧИТЕЛЯМ, КОМУ НАДОЕЛО  
АВТОРИТАРНЫМИ МЕТОДАМИ  
ДЕРЖАТЬ ДИСЦИПЛИНУ*

**АЛЕКСАНДРА ЕРШОВА,**

*кандидат педагогических наук*

**ВЯЧЕСЛАВ БУКАТОВ,**

*доктор педагогических наук*

**В каких случаях учителю на уроке приходится активизировать весь свой арсенал авторитарных средств: угрозы, распекание, запись в дневнике, вызов родителей и проч.? Как правило, когда дети «не слушают». В частности, когда не слушают объяснение нового материала. А это бывает в тех случаях, когда ученикам неинтересно. А неинтересно им чаще всего потому, что они не понимают. Или наоборот, уже давно поняли, а учитель продолжает разжёвывать. И ученик не может найти для себя место, не знает, чем себя занять.**

**О**своение нового всегда трудно. Особенно детям. А когда их ещё и предупреждают о предстоящих трудностях!.. А если предлагать ученикам новое как видоизменение дела, им уже известного? Ведь тогда возникнет игра – игровая форма освоения нового, столь естественная для ребёнка любого школьного возраста.

Правда, без внутреннего преодоления очередных порогов трудности любая игра теряет для участников живой смысл. Поэтому задача учителя – давать новые модификации задания, которые позволят ученикам обнаруживать для себя всё новые и новые препятствия.

Приведём для примера универсальные (годятся для любого школьного предмета и любой темы) дидактические игры.

## «ЖИВОЙ АЛФАВИТ»

Ведущий распределяет буквы алфавита между всеми учениками и задаёт какое-нибудь слово: труднопроизносимый или новый термин (например, *параллелограмм, экзистенциализм*), словарное слово или словосочетание (*брошюра, терраса* или *не по праву*).

После этого на счёт «Раз, два, три – замри!» к доске должны выбежать те ученики, чья буква входит в слово, и, встав в определённой последовательности, хором произнести

его. Или – что гораздо сложнее, полезнее и даже интереснее – озвучить по слогам, когда каждый слог произносится только теми «буквами»-учениками, из которых этот слог состоит.

Если в слове одна и та же буква повторяется несколько раз (например, *Р* в слове *брошюра* или *Г* в слове *галогены*, а в слове *терраса* повторяются буквы *Р*, и *А*), то ученикам приходится на ходу выдумывать способы выполнения, отыскивая самый для них приемлемый или интересный. Эти же проблемы возникают и тогда, когда одному и тому же ученику при раздаче алфавита достались две разные буквы, каждая из которых входит в выстраиваемое слово.

Варианты:

- вставать у доски друг за другом не в той последовательности, в которой буквы расположены в слове, а по росту;
- к доске вызываются, например, буквы *А*, *Б*, *В*, *К*, *У*, и они решают, может ли из этого набора букв или части набора сложиться какое-нибудь слово.

Любые разновидности «Живого алфавита» можно использовать также для тренировки терпения и выдержки. Для этого нужно договориться о таком дополнительном правиле: работаем без счёта (*раз, два, три...*), но и без подсказок, то есть нельзя ни торопить, ни подталкивать друг друга. Если кто-то не сообразил или пропустил свою очередь, все терпеливо ждут. Если

пауза очень затянулась, то буквам объявляется проигрыш. И только после этого ученикам можно начинать выяснять, кто же из них напортачил.

Ученикам более полезно и интересно, когда они сами – например, жеребьёвкой или по считалочке – выбирают ведущего, который задаёт слово для построения и проверяет (с помощниками или судьями) результат.

Желательно после каждого проигрыша раздавать алфавит заново. Некоторым учителям это кажется слишком хлопотным, а ученикам – слишком сложным: ведь записывать полученные буквы нельзя! Но иначе игровой азарт быстро выветривается, и задание становится неинтересным.

### «Буква по воздуху»

Ученики выбирают ведущего. Стоя спиной к классу, он крупно пишет по воздуху какую-нибудь букву (дату, формулу и пр.) – не меньше метра в диаметре! Все отгадывают её, при этом часто произвольно повторяют движения ведущего, что способствует запоминанию материала.

Разумеется, отгадать загадку может тот, кто данную букву уже знает. Но повторять движения, совершённые ведущим во время письма, может захотеть любой ученик, в том числе и самый слабый. А чтобы это произошло, необходимо избегать монотона. То есть



в разнообразии слов и способов написания должны быть интересные неожиданности!

Например, воздушные письма выводить по воздуху можно плечом, головой, ухом, ногой, коленкой и т. д.

Как усложнение, оживляющее интерес к заданию, может быть предложено написание букв в зеркальном отражении.

На алгебре, геометрии, физике, химии ученикам полезно выводить по воздуху формулы и уравнения. На истории, литературе и МХК – даты. На уроках иностранного, а также русского языка – алфавит, слова, словосочетания. (Подробнее о том, как работает этот приём на уроках по различным предметам, см. № 5 за 2010 год. – *Прим. ред.*)

### **ФРАЗА ИЗ ЗАДАНЫХ СЛОВ**

Ведущий называет любой набор слов: «лестница, человек, часы» или «течёт, шум, машина» (наборы лучше всего составлять по случайному принципу). Участнику предлагается составить предложение (картину из одного предложения), в котором были бы все заданные слова. Разрешается менять не только порядок заданных слов, но и грамматические категории: числа, падежа, рода и так далее (у глаголов – времени и наклонения).

Затем можно дать задание сложнее, в котором одно из существительных в наборе (например,

*шум*) закрепляется как обязательное подлежащее в конструируемой фразе, то есть как главное действующее лицо.

Также для *усложнения* можно давать слова, для того или иного возраста отнюдь не простые по значению. Например, набор: «режиссёр, драматург, актёры, пьеса, пауза» заставляет детей призадуматься.

Когда учитель даёт несколько слов, которые должны быть включены в предложение (то есть составлять «мысль», целостную картину), то два-три слова дети легко соединяют во фразы. Труднее – пять-шесть.

Набор слов (даже весьма неожиданный) легко складывается в предложение, если слова из повседневного обихода (воробей, лестница, бант, холодно). И гораздо труднее – когда учитель привлекает слова, которые он хочет ввести в обиход детей.

Например, на уроке геометрии предлагается набор «угол, гипотенуза, конус, квадрат». Игра станет «разгораться», если учитель будет принимать *все* учебные предложения с этим набором, даже когда их смысл совсем не геометрический: «Угол договорился с конусом познакомиться гипотенузу с квадратом». Перебор негеометрических смыслов приводит некоторых учеников (особенно при работе малыми группками) к конструированию смыслов геометрических, что все-

ми присутствующими воспринимается очень заинтересованно: «Угол конуса был таким, что гипотенуза падающей на плоскость тени совпадала с диагональю квадрата, начерченного на той же плоскости». Взаимные деловые придирки внутри малой группы позволяют обсуждающим находить формулировки, даже такие виртуозные, как, например, эта: «Какой треугольник вращали, если его гипотенуза при этом образовала конус, центральный угол которого равен углу квадрата?» (Ответ: вращали равнобедренный прямоугольный треугольник.)

Приведём пример конечного результата, сочинённого малой группой по набору «герой, дети, актёр, сказка, премьера»: «Дети, пришедшие на премьеру знакомой сказки, обрадовались встрече с любимым героем, которого играл знакомый актёр». (Обычно только в третьем и более старших классах можно услышать в живой детской речи предложения с причастными и деепричастными оборотами, хотя встречаются с ними школьники и понимают их гораздо раньше. Поэтому для обогащения речи предлагаемая форма тренировки, как видите, бывает очень полезна).

Когда было задано поменять главное действующее лицо, оставляя содержание сочинённой фразы, то получилось: «Актёр с удовольствием играл героев знакомой детям сказки и имел на премьер

большой успех у зрителей». Другая же группа предложила: «Герой сказки в исполнении любимого детьми актёра на премьере заслужил бурные аплодисменты».

### «СЛЕПОЙ КАПИТАН»

Ученики каждого ряда выбирают по капитану. Капитанам завязывают глаза, и они, руководствуясь подсказками только своего ряда, выполняют учебное задание.

В начальной школе:

- вытягивают билетик с заданием для всей команды;
- угадывают отвечающего домашнее задание (правило, таблицу умножения и т.п.);
- вставляют ответы в столбиках примеров на доске;
- ищут предмет (учебник, таблицу, муляж);
- на ощупь отгадывают муляж, учебное пособие, макет и рассказывают о нём все, что знают, и т.п.

В средней школе:

- разбирают фразу, записанную на доске, по членам предложения;
- вписывают правильные ответы заданных примеров и т.д.

Подобные задания вызывают у учеников азарт и надолго запоминаются вместе с задействованным в задании учебным материалом.

Чем больше «слепых капитанов», тем шумнее, путаннее и веселее. Это стимулирует у учеников стремление в спокойной обстановке

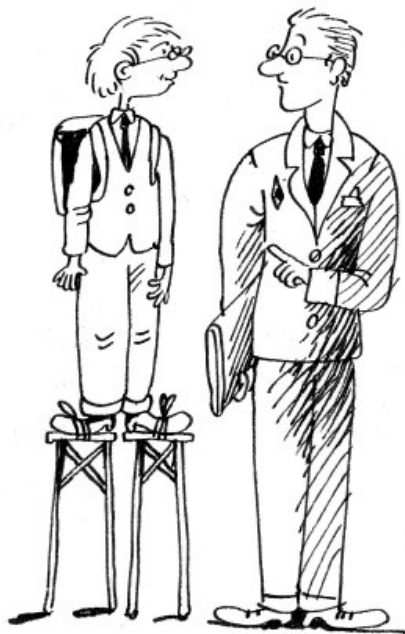


новке (например, дома или на перемене) хорошенько разобраться в проблеме.

### Под страхом ошибки

Осваивать новую игру не столько трудно, сколько интересно. Но интерес к новому делу быстро угасает под давлением страха ошибки, возникающего у учеников во время игрового задания. Ведь учителя обычно демонстрируют – пусть не вполне осознанно – своё умение быть во всем правильными.

Это позволяет учителям постоянно быть в лидерах. У взрослых не хватает терпения дать ученикам сыграть, разыграть, получить удовольствие от доигрывания, нахождения и исправления ошибок.



При каждом отклонении они прерывают детей своими поспешными объяснениями.

Получается, что учителя подсознательно боятся: вдруг ученики сами разберутся со своими ошибками, и тогда лидерство взрослого окажется беспочвенным. А мы, учителя, конечно, побаиваемся сомнений в своей необходимости детям: раз у них самих получается, то зачем тогда я здесь нужен? *Нужен* – для организации новой интересной деятельности. И школьники всегда благодарны не столько учителю-лидеру, сколько учителю-выдумщику. (Об одном из вариантов использования этого приёма на конкретном уроке физики читайте в №4 за 2009 год. – Прим. ред.)

### С чего начинается союз?

Союз детей со взрослыми начинается с равноправия не только в ошибках (педагогу полезно ошибаться при детях и даже «вылетать» наравне с ними из игры), но и в заинтересованности.

В игре должно быть интересно и взрослому, и ребёнку. Для того чтобы детям любое задание стало интересным, сам педагог, подающий игровые команды, должен быть увлечён. А это происходит, когда он подтянут, собран, готов вместе со всеми смеяться, огорчаться, волноваться, ошибаться и исправляться по ходу упражнения. Тогда возникает и равноправие в игре, тогда возникает и союз.