



ДОМАШНИЙ ТЕАТР У ШКОЛЬНОЙ ДОСКИ

*Три универсальных приёма
из театральной педагогики*

АЛЕКСАНДРА ЕРШОВА,
кандидат педагогических наук

ВЯЧЕСЛАВ БУКАТОВ,
доктор педагогических наук

ПРИЁМ ПЕРВЫЙ

КОСТЮМИРОВАННЫЙ ПАРАГРАФ

Это задание впору использовать на уроках повторения или закрепления пройденного.

Ученики выбирают 2–3 персонажа-костюма. Затем в командах (малых группах) они выдумывают историю, объединяющую персонажи: *где? когда? как началось? что произошло? чем кончилось?* Важно, чтобы задуманное игралось с минимумом слов, весь упор – на происходящее, на действия каждого из исполнителей.

Из того, что под рукой – платки, шарфы, рукавицы, куртки (может быть, вывернутые наизнанку), – создаются карнавальные костюмы.

По ходу дела у детей начинают складываться сюжеты. Какая история-сюжет могла случиться между тигрёнком и колокольчиком? Какая – между мушкетёром и снежинкой? И тому подобное.

Или **на физике**: какой сюжет мог бы разыграться между *Замкнутой Электрической Цепью и Напряжением?*

На химии: между *Алканами и Ароматическими Углеводородами?*

Костюм дает толчок фантазии. Столкновение двух костюмов в одной истории направляет эту фантазию по определённому руслу, в ре-

зультате чего часто возникает яркий исполнительский эффект.

Иногда на уроке одной из команд удаётся сыграть довольно протяжённую и увлекательную сценку, импровизируя в предлагаемых обстоятельствах сюжета и характера.

Обстоятельства (*где? когда? как?*) сочиняются во время подготовки. Характер персонажа – будь то Дюймовочка или Углеродород – определяется, как правило, особенностями движения в том или ином костюме. Так, например, связанные шарфом щиколотки делают походку Электрической Цепи ярко характерной.

В самом начале учителю достаточно ожидать лишь обозначения сюжетов. Но по мере усложнения истории, накопления артистического опыта расширяется сюжет, включается большее число костюмов.

Возможны подходы и прямо противоположные. Сначала пары или тройки тянут билетки с именами персонажей, а потом подбирают костюмы из имеющихся деталей одежды.

Иногда полезно всем группам предложить **единое событие**. Например, Таблица Умножения нашла клад, или Нечётные Числа подружались, или Катеты построили дом... Единое событие может не только разбудить фантазию исполнителей и помочь детям сравнивать работу разных групп, но и увидеть в заданном событии обобщение разнообразного и разнохарактерного

поведения совершенно различных персонажей.

Интересно, что девочки часто совершенно спокойно берутся за исполнение мужских ролей, а мальчики – женских. Этюд-сценка от этого, как правило, только выигрывает. Но если мальчику не захочется готовиться к роли Биссектрисы Премудрой, то, конечно, ему следует вытянуть еще один билетик. Билетиков нужно приготовить к занятию с запасом.

ПРИЁМ ВТОРОЙ

Звучащая картинка

Для озвучивания учитель выбирает иллюстрацию, картинку или диафильм, текст к которым каждой команде (малой группке) можно выдумать по-своему.

Чтобы ученики могли исполнять разные партитуры (шум леса, изображённого на картинке, голос кошки, песня бабушки, вой ветра, стук колес и тому подобное), задание на озвучку полезно давать большим командам.

Самыми загадочными оказываются картинки, озвучивая которые можно сыграть диалог из изучаемого параграфа. Слова диалога ученики либо находят в тексте (сами или со слуха), либо придумывают. Это разные типы работы, их следует различать и не смешивать). Класс в это время следит, насколько естественно и натурально звучит речь.



Суть задания, помимо выдумывания, припоминания или произнесения написанных слов, ещё и в том, чтобы иллюстрирующая речь была *действенной*, обращённой к кому-то и содержала ожидание ответной реакции. Для этого говорящему необходимо приспособить своё тело к тому делу, которое изображено на картинке.

ПРИЁМ ТРЕТИЙ

Классный шум учебной темы

Ученики определяют «где это было» по тем шумам, которые издают два (или один) не видимых классу ученика. Когда класс видит звукооператорскую работу исполнителей, то возникает смех, который сковывает и исполнителей, и слушателей. Поэтому либо исполнители прячутся за ширму, либо зрители в классе отворачиваются или закрывают глаза.

Воспроизведение жизненной ситуации, эпизода, обстоятельств, случая может свестись к воспроизведению звуков, входящих в картинку. Например, утро на море, ночь в лесу, у зубного врача. Тему ситуации ученики могут выдумать и сами.

Можно играть в загадки-этюды. Исполнители играют этюд. Класс слушает (смотреть нельзя) и пытается определить: *что? где? когда?*

Многие учебные темы оживают в условиях подобных творческих загадок. Например,

ботаника:

- – *Перекрёстное опыление ветром;*
- – *Осенние явления в жизни растений;*

зоология:

- – *Поведение млекопитающих;*
- – *Воздействие человека на природу;*

география:

- – *Общая характеристика хозяйства определённой страны (чёрная металлургия, машиностроение, химическая промышленность, ткачество, сельское хозяйство, транспорт);*

физика:

- – *Работа парового двигателя;*
 - – *Работа двигателя внутреннего сгорания*
- и т.д.

В работе с шумами лучше начинать с индивидуальных этюдов и доводить их до исполнения группой в 5–6 человек. Коллективный этюд требует собранности, чувства взаимосвязи, серьёзности, чёткости в работе.

Девятиклассники, например, повторяя эту тему по русскому языку, имитировали то кряхтение незадачливого ученика, то скрип пера, исправляющего *Е* на *И* в предложном падеже, то удовлетворенное причмокивание учителя, проверяющего административный диктант...