



Вячеслав Букатов,
доктор педагогических наук

О ПОЛЬЗЕ ОШИБОК

На примере уроков математики и русского языка

Фото с сайта www.daler.ru

«СВЕТ КЛИНОМ»

В одном из учительских писем рассказывалось о таком игровом ходе на уроке математики. Класс решает четыре примера, числа ответов по порядковому номеру в алфавите переводят в буквы – получается слово *свет*. Теперь ученикам нужно назвать пословицу с этим словом.

Такая режиссура урока связана, конечно, с весьма основательной подготовкой: учителю нужно выбрать поговорку, зашифровать букву, составить примеры с нужными ответами. Всё замечательно... Но если говорить о социо-игровом стиле, то он, помимо игровых элементов, связан ещё и с режиссурой **непредсказуемой вариативности**. Так, если ученики называют пословицу только ту, что и ожидал учитель («Ученье – свет, а неученье – тьма»), то какую же вариативность можно тут запланировать учителю?

Ну, например, дать каждой команде по книжечке-справочнику с пословицами и поговорками и предложить командам **за 1 минутку** найти с помощью книжки пословицу, как-то со *светом* связанную.

Или вот ещё способ. Если команда решила все примеры, то, пока другие продолжают возиться с вычислениями, ей предлагается вспомнить пословицы, связанные с теми числами (или цифрами), которые получились в ответах.

Как вы понимаете, тут могут появиться и «**Семеро одного не ждут**», и «Не имей **сто** рублей, а имей **сто** друзей», и некие устойчивые фразеологизмы типа: «**Али-Баба и сорок разбойников**». А уж синтаксис и орфографию победителей, возможно, придётся разбирать всем классом, хоть по расписанию и идёт математика. Но ведь подобные разборы математике только на пользу!

Некоторые педагоги и не прочь бы на своих занятиях использовать игровые задания, да вот беда – дети много ошибок делать начинают. Описки, опечатки, огрехи, оплошности... Но ведь они-то как раз и указывают на то, что дети учатся на самом деле! Если же они ошибаться перестают, то, стало быть, им и учиться уже незачем.

«СЛЮНЯВЫЙ ВЕРБЛЮД»

В методичках для учителей русского языка часто рекомендуется при изучении или повторении прилагательных каждому ряду давать по какому-нибудь существительному, чтобы ученики подбирали соответствующие прилагательные – кто больше?

Но можно организовать работу и так, чтобы все три ряда (а лучше 3–4 команды) с помощью прилагательных описывали бы что-то одно, например, какое-то животное. Ведь ученикам полезно попадать в ситуации, где полученные результаты сравниваются не то что по необходимости, а неким **естественным образом**, благодаря природному любопытству.

Представим: доска поделена на три части и для всех команд объявляется, например, верблюд (хорошо бы повесить его изображение на доску). И вот посыльные начинают бегать к доске и записывать при-

лагательные. Появление любого слова в одной из колонок – своеобразная подсказка, трамплин для фантазии.

Ученикам в команде казалось, что все возможные прилагательные они уже перебрали, как вдруг соседи на доске старательно выводят *слюнявый*, которое одним по ассоциации подсказывает – *тощий*, другим – *костлявый*, третьим – *рыжий* или *грязный*.

При такой режиссуре дети могут на доске жуть как много ошибок наделать. А среди придуманных прилагательных какие-то будут столь заковыристыми, что придётся заглянуть в словарь не только ученикам, но и учительнице. (Но разве вся эта дидактическая свистопляска не для того была затеяна?)