

«РАССКАЗ-РИСУНОК О ТОМ, ЧТО ВИЖУ»

*УНИВЕРСАЛЬНЫЙ ПРИЁМ, КОГДА У УЧИТЕЛЯ
ПОЯВЛЯЕТСЯ ВОЗМОЖНОСТЬ УСТУПИТЬ
СУДЕЙСКУЮ РОЛЬ ДЕТЯМ*

Вячеслав Букатов,
доктор педагогических наук

**Кто же оплошал – учитель
или ученики? Ответ
неочевиден, и это здорово.
Возникает равноправие,
без которого невозможна
живая, подлинная игра.**

В «Хрестоматии игровых приёмов обучения» (см. кн.: В. Букатов, А. Ершова «Хрестоматия игровых приёмов обучения», М., 2002. – *Прим.ред.*) в разделе «Игровые разминки» есть упражнение «Рассказ-рисунок о том, что вижу». В исходном варианте доминирует роль учителя. Поэтому в «Хрестоматии» приводятся и другие варианты – когда у учителя появляется возможность уступить судейскую роль детям.

Спиной к окну

К окну выходят два ученика, которые встают визави так, чтобы один был спиной к окну. Первый, глядя в окно, рассказывает второму всё, что происходит на улице. Описание должно быть понятным, чётким, связным. Если у слушающего ещё не сложилось полного представления о том, что видит его партнёр, то он имеет право задавать ему уточняющие вопросы до тех пор, пока не уяснит все детали (или пока на секундомере не истекнут отведённые три минуты).

Затем слушавший рассказывает классу о том, что он себе представил. После отчёта ему будет разрешено повернуться, посмотреть в окно и высказать свою версию. Но по правилам перед этим он должен, опираясь на сложившийся из рассказа первого ученика образ, отве-

тить на вопросы класса, восполняя собственной находчивостью пробелы в представлении (например, класс спрашивает: «На окне какого этажа сидела кошка?» Ученик помнит, что его партнёр упоминал о кошке, но не сказал, на каком этаже она сидит, а сам ученик не догадался спросить). В это время первый ученик (рассказчик) вместе со всеми смотрит в окно и видит то, что ускользнуло от его внимания. Его, конечно, подмывает подсказать насчёт кошки, но, увы, теперь поздно, поезд ушёл...

Второго ученика можно поставить спиной не только к окну, но и к доске, тогда первому нужно будет подробно рассказать про классную стену, доску, учебные пособия. Это, разумеется, не так интересно. А если прикрепить к доске репродукцию картины, учебную таблицу или написать новую формулу?..

Модификация игры

Методологами Красноярска была разработана такая модификация нашей игры.

Ведущий-психолог даёт одному из участников семинара лист бумаги, на котором изображена причудливая композиция из нескольких простых геометрических фигур. Тот, глядя на лист, рассказывает остальным участникам, не видящим рисунка, что и где нужно нарисовать на своих листочках, чтобы получилась та же композиция.

Например.

– Нарисуйте квадрат, – слушатели рисуют.

Тут рассказывающий добавляет:

– Небольшой, у него стороны примерно по три сантиметра.

А почти все уже нарисовали квадраты других размеров. Начинаются исправления. Рассказывающий, очередной раз спохватившись, добавляет:

– И находится этот квадратик в левом верхнем углу.

Среди рисующих возникает ропот недовольства:

– Сколько раз можно перерисовывать? Сразу нужно было предупредить и о размере, и о месте расположения!

Когда становится очевидным, что рассказчик с заданием не справился, ведущий вызывает второго, потом третьего и т.д.

Под «чутким» руководством

Во взрослой аудитории эта модификация чаще всего вызывает восторг: педагоги охают и ахают – какие же они, оказываются, невнимательные и косноязычные. Их не смущает, что это открытие они делают на глазах у ведущего семинара психолога, под его неусыпным и «чутким» руководством.

Дети же, с которыми восторженные педагоги явно собирались повторить испытанную на себе процедуру, обычно стараются избежать



подобной неусыпности и «чуткости» со стороны взрослых.

Когда ученик допускает оплошность, заранее спланированную учителем, то такая наука переживается им как несправедливость. У него возникает дискомфорт, который затрудняет процесс **добровольного** (то есть нормально-го) приобретения нужных умений и навыков. Следовательно, ситуация начинает носить псевдоигровой характер.

Если же учитель вовремя уходит в тень и терпеливо удерживает себя в ней, то ученики допускают оплошности **перед сверстниками**, которые по обоюдному-игровому уговору становятся судьями. А это не столько страшно, сколько интересно. Тогда и процесс преодоления оплошностей нормализуется.

Методологи, явно желая повысить КПД задания, заменили предлагаемые нами доску и вид за окном на заранее приготовленную композицию из простых геометрических фигур.

Обычная и так хорошо знакомая ученикам классная доска так же, как и вид за окном, в представлениях школьников не связываются с волей учителя, его дидактическими замыслами. Для задания это очень важно, так как и сама роль педагога начинает восприниматься классом не как поучающая, на которую многие ученики реагируют если не отрицательно, то, по меньшей мере, настороженно.

И эта настороженность усиливается, если учитель достаёт заранее приготовленный лист с композицией-рисунком.

Так, педагогическая забота о повышении дидактического КПД игрового задания может привести к более или менее заметному вырождению в нём собственно игры.

ИГРОВОЕ РАВНОПРАВИЕ

Когда ученики один за другим не справляются с предложенным учителем заданием, то им невольно кажется, что само учитель с подобным заданием справится сразу и без особого труда. И хотя эти представления ошибочны, учитель не спешит их рассеивать.

В исходном, социо-игровом варианте, когда весь класс начинает описывать учителю то, что находится у него за спиной, подобного противопоставления «умелого» взрослого «неумелым» детям (противопоставления пусть невольного, но всегда очень вредного) не происходит. Учитель как бы наравне со всем классом делит успех и неуспех, понимание и непонимание. Ему объясняют очевидное, а он никак не может взять в толк, что ему описали.

Кто же оплошал? Ответ оказывается неочевиден, и это очень важно. Возникает игровое равноправие, без которого невозможна живая, подлинная игра.

ВОЗВРАЩЕНИЕ ИГРЫ

Учителям, которые хотели бы в своей работе использовать красноярский вариант, мы предлагаем внести следующие изменения.

Ученики, разделившись на две команды, рисуют композицию, например, из *двух треугольников, трёх квадратов и одного прямоугольника* (размеры и место размещения – на усмотрение команды).

Когда рисунки готовы, команды обмениваются капитанами. Капитан, придя в чужую команду, смотрит на рисунок соседей, и своей команде начинает «по рации» объяснять, как изобразить то же самое. Потом это же проделывает второй капитан.

Каждый из них, болея душой за свою команду, будет стараться максимально подробно вести рассказ. Это будет дополнительно путать слушающих, усиливая мажорную напряжённость игрового ритма.

Не менее настойчивы в желании не подвести своего капитана будут и члены его команды. А ученикам, сочинившим композицию и наблюдающим за драматизмом событий, их старательность и единение будут особо видны и поучительны.

Учитель при такой организации как бы не у дел. Поэтому все просчёты (ошибки) учеников станут весёлыми (то есть игровыми), а открытия и победы – их *собственными*.

