

ТВОРЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ

УНИВЕРСАЛЬНЫЕ ИГРОВЫЕ
ПРИЁМЫ ОБУЧЕНИЯ

Творческая активность является непременным условием игровых заданий. В ходе выполнения на уроке заданий, собранных в этом разделе, исполнители получают возможность создать «здесь и сейчас» такой эстетически привлекательный результат, который может оказаться особым стимулом для «субъектного» развития каждого из зрителей-наблюдателей.

«КОСТЮМ-ПРЕВРАЩЕНИЕ»

Это задание впору использовать на уроках повторения или закрепления пройденного.

Ученики выбирают два-три 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 маскарадные костюмы.

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

Костюм даёт толчок фантазии. Столкновение двух костюмов в одной истории направляет эту фантазию по определённому руслу, в результате чего часто возникает яркий исполнительский эффект.

Иногда на уроке одной из команд удаётся сыграть довольно протяжённую и увлекательную сценку. Обстоятельства (*где? когда? как?*) сочиняются во время подготовки. Характер персонажа – будь то Дюймовочка или Углерод – определяется, как правило, особенностями движения в том или ином костюме. Так, например, связанные шарфом цыклотки 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, на математике: Таблица Умножения нашла клад (или Нечётные Числа, или Катеты). Единое событие может не только разбудить фантазию исполнителей и помочь детям сравнивать работу разных группок, но и увидеть в заданном событии обобщение разнообразного и разнохарактерного поведения совершенно различных персонажей.

Интересно, что девочки часто совершенно спокойно берут-

ся за исполнение мужских ролей, а мальчики – женских. Эту ситуацию от этого, как правило, только выигрывает. Но если мальчику не захочется готовиться к роли Биссектрисы Премудрой, то, конечно, ему следует вытянуть ещё один билетик. Билетиков нужно приготовить к занятию с запасом.

«ОЗВУЧИВАНИЕ ИЛЛЮСТРАЦИИ»

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 колёс и т.п.), задание озвучить 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 на слух), 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 ожида-



ние ответной реакции. Для этого говорящему необходимо приспособить своё тело к тому делу, которое изображено на картинке.

В упражнении речевая активность объединяется с мышечной. При этом у учеников тренируется точность зрительских оценок.

«Слова на одну букву»

Эта традиционная детская игра может быть использована на уроках по любому предмету. Обычно она начинается с *зачина*: «Здесь, вокруг нас...», «Я вижу...», «На пароход грузили... (или выгружали)» – после чего перечисляются слова, начинающиеся с какой-то одной добровольно выбранной буквы.

На уроке эта игра хорошо активизирует память детей. Выполнять задание лучше малыми группками. Чтобы определить победившую, участникам надо считать, сколько слов сказала каждая группа.

Это игровое задание хорошо использовать и как разминку, и как приём закрепления пройденного.

- **На русском языке:** «С разделительным мягким знаком на пароход грузили – бурьян, карьер, вьюн ...».

Или: «Вокруг нас есть глаголы II спряжения – светить, видеть, дышать, морочить, спросить, молвить...».

- **На истории:** «На пароход грузили (далее идёт перечень того, что в классе как-то связано с ре-

формами Петра I) календарь, алфавит, окно, чулки...

Вариант: то, что было и при Петре I – пол, стены, стекло, мел...

«Одно и то же по-разному»

Предлагается что-то одно (поднимать руку, сидеть, идти и т.д.) делать по-разному. Например, *поднять руку*, а) когда хочешь, чтобы тебя вызвали и б) когда не хочешь. Или *сидеть*: у телевизора, у шахматной доски, на уроке, на концерте, в автобусе, самолёте и т.п. Варианты выдумываются самими детьми.

В задании сначала выбирается «дело» – ходить, сидеть, размахивать руками, слушать, командовать и т.п. Оно может выполняться в нескольких вариантах одним человеком, или каждый исполнитель играет только один вариант, а их многочисленность возникает как сумма разных исполнений.

Играть по одному варианту, не повторяя того, что сыграл предыдущий, легче и поначалу хорошо активизирует воображение в области поведения. Но при повторении аналогичных заданий оно становится слишком лёгким, если не подчёркивать особые, неожиданные, но достоверные решения поставленной задачи. Поэтому либо через занятие, либо через месяц желательное переходить к договорённости о том, чтобы один исполнитель давал сам два-три-четыре вари-

анта выполнения «дела» и чтобы наборы эти не повторялись у разных исполнителей.

При выполнении упражнения необходимо следить, за «важностью» работы каждого, постоянно обращаться к разговору о том, что и по каким причинам было не понято или понято не всеми. Важно помнить о достоверности, осязаемости выполнения действий как основе для использования и расширения подростком своего активного жизненного опыта.

«**Заданные обстоятельства**»

Задаётся то, что дети должны обыграть своим поведением: или «дождь», или «холодно», или «устали».

Это упражнение является прямым дополнением к упражнению «Одно и то же по-разному». Но в последнем оговаривается необходимость отличий разных исполнений, а в данном это различие должно возникнуть само в ходе подготовки и показа. Если в группе или в классе все будут выполнять задание одинаково, значит, представления учеников о жизни проявляются на занятиях упрощёнными и стандартными.

Следует поддержать все попытки детей сыграть совсем неожиданные ситуации, даже не про них, даже взятые из прочитанных книг. Например, устали бурлаки, устал плакать ребёнок, устала

рука. Когда же ученик самостоятельно озадачивает себя припоминанием того, как это с ним было или как он видел это в наиболее интересной для него ситуации, то его исполнение становится и интересным, и разнообразным.

Существует несколько вариантов этого игрового задания. Расскажем об основных.

«**Заданная поза**». Изюминка этого варианта заключается в нахождении психологического оправдания заданному положению частей тела, например: растопыренные пальцы рук; поджатые губы; опущенная голова; поднятый взгляд и т. п. Описание поз мы можем найти и в литературных произведениях – это те моменты повествования, где автор подробно излагает, что конкретно сделал персонаж. Ученикам предлагается либо начать, либо кончить свой этюд-сценку заданной позой, то есть «взяв» её, выйти в следующее за ней действие или, выбрав какое-то действие, завершить его заданной позой.

Подчёркиваем, что участникам задаётся не действие, а лишь поза, то есть перечисляется, описывается расположение частей тела: *голова запрокинута, руки в стороны*, или: *голова вниз, глаза вверх* и т. п. Ученики вспоминают жизненные ситуации, в которых такая поза встречается, и играют эти ситуации до тех пор, пока не «попадут» в заданную позу или пока не наиграются.



Начинать можно с простых поз: человек сидит на корточках, согнулся вбок и вытянул руку вперёд. Принимаются все «оправдания»: *рвёт ягоду, ласкает кошку, завязывает туфлю, делает зарядку, спрятался под мост, работает на грядке, капнул дождь*. В позу может вводиться и взгляд: *на корточках, взгляд вверх*.

Развитие работы над заданием может состоять:

- в усложнении поз (дети и сами могут задавать их);
- в усложнении требований к исполнителям (максимальная правдивость воссоздания ситуации);
- во введении речи;
- во включении собеседника.

При успешности работы можно задавать мизансцены – взаимное расположение двух или нескольких персонажей.

«Заданный жест (и/или мимика)» подразумевает психологическое оправдание заданных ученикам движений: «взмах руки», «сжимать и разжимать губы», «втянуть (или вытянуть) шею» и т.п. Заданный жест включается в целостный микроэюд. А зрители угадывают, про кого выдумал ученик историю; то, что он показывает, происходит с ним или каким-то персонажем (или животным). Они должны рассказать исполнителю, где это происходило и т.д.

Полезно подключать к выполнению этого упражнения дополнительные задания «ПОВТОРИ»

и (или) «ДОПОЛНИ», обращённые к другим ученикам класса.

«Заданный жест» напоминает упражнение «заданная поза», но отличается сосредоточением на совершаемом жесте – поднял руку, разжал кулак, сжал кулаки, схватился за голову и т.п. Психологическое оправдание требует конкретизации особенностей ситуации, того, что называется в театральном искусстве «предлагаемые обстоятельства».

Школьники осваивают сложную, не единственную и не прямую связь обстоятельств с поведением человека, оказавшегося в них. Одно и то же движение совершают люди, находящиеся в разных обстоятельствах, а отсюда и понимание возможности разного поведения в одних и тех же обстоятельствах. Развитие упражнения в варианте *заданный жест* совершенно идентично динамике работы над вариантом *заданная поза*.

Обсуждение предлагаемых обстоятельств. Обсуждение увиденного и фантазирование по поводу увиденного – полезные формы работы для развития креативности учеников.

Увидели, как «человек идёт» (в этюде или в жизни), и определили все связанные с увиденным «предлагаемые обстоятельства», то есть поискали ответы на вопросы: «Кто это? Куда идёт? Когда? Зачем? Где это происходит?»

На какой-то из этих вопросов после наблюдения за этюдом или

жизненной ситуацией зритель сможет дать вполне определённый ответ, а на какой-то – менее определённый. Тогда включается фантазирование (которое может осуществляться и само по себе, без предшествующего наблюдения).

Часто подобное фантазирование становится этапом, предвещающим исполнение, то есть тем первым этапом, который всякий раз каждый исполнитель проходит индивидуально.

Вынесение задумок и фантазий на общее обсуждение между *малыми группами* исполнителей даёт повод каждому сравнить свои фантазии с замыслами других и всем вместе порадоваться самым неожиданным и интересным решениям.

«Шумы»

Ученики определяют, «где это было», по тем шумам, которые издаёт два (или один) невидимых 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, на приёме у зубного

врача. Темы ученики могут выдумать и сами.

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

Многие учебные темы оживают в условиях подобных творческих загадок не только на уроках в начальной, но и в средней школе. Например,

- **на ботанике:**
 - перекрёстное опыление ветром;
 - осенние явления в жизни растений;
- **на зоологии:**
 - поведение млекопитающих;
 - воздействие человека на природу;
- **на географии:**
 - общая характеристика хозяйства определённой страны (чёрная металлургия, машиностроение, химическая промышленность, ткачество, сельское хозяйство, транспорт);
- **на физике:**
 - работа парового двигателя;
 - работа двигателя внутреннего сгорания и т. п.

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.

Часто ученики, начиная с этюдов «Утром», «Птичий двор»,



«В зоопарке», постепенно выдумывают и играют такие этюды, как «Комар в ночном поезде», «Авария на шоссе», «Городская улица». Тогда их уже не пугает предложение озвучить шумами учебную тему «Круговорот воды в природе».

«Дважды два – четыре»

Это игровое задание даёт возможность проявить изобретательность, соблюдая установленные правила. Кроме того, задание становится хорошей разговорной практикой для учеников начальной школы. Число участников не ограничено. Все объединяются в пары (но желающим можно играть и по одиночке или даже тройками).

Каждой пара игроков подготавливает себе лист бумаги, место для письма и ручки (карандаши).

Ведущий: «В задании, в которое вы сейчас получите, каждой паре нужно будет дать волю своей фантазии и воображению. Всем даётся ровно СЕМЬ минуток (варианты: ЧЕТЫРЕ или даже ДЕСЯТЬ). За это время вы должны придумать и в черновике записать историю, состоящую из слов, в которых не больше ЧЕТЫРЁХ букв.

Длина слова не единственное ограничение ученического творчества. Когда отведённое время закончится, ученики не только будут читать свои истории вслух. Они ещё и будут выяснять, чья история оказалась длиннее.

Те, чьи истории окажутся *длиннее* (вариант – по мнению «соседей» *интереснее*), получают право выбрать себе подарок из «призовой коробки» (по одному на двоих).

*(По кн.: В. Букатов, А. Ершова
«Хрестоматия игровых приёмов обучения», М., 2002.)*