



## ИГРОВЫЕ ПРИЁМЫ ОБУЧЕНИЯ: ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ

(ПРОДОЛЖЕНИЕ, НАЧАЛО  
ЧИТАЙТЕ В № 2–5, 2013.)

Игровые задания, по ходу которых выстраиваются деловые взаимоотношения и учителя с классом, и учеников друг с другом. Каждый в свое время, каждый на своём месте, каждый после кого-то и перед кем-то – эти «нехитрые» игровые правила, заимствованные из театральной педагогики и детских народных игр, эффективно сочетаются с работой над любым учебным материалом.

### «ЗМЕЙКА»

По считалочке выбирается ведущий. Он загадывает «букву» (в старших классах – букву греческого или латинского алфавита, в младших – письменную или печатную букву русской азбуки) и вызывает 4–6 учеников к доске (их число зависит от того, как много в классе свободного места у доски).

Вызванные берутся за руки и вьются за ведущим, который хороводом-змейкой прописывает загаданное. Участники хоровода и зрители отгадывают «букву».

Задание выполняется учениками с удовольствием, если хоровод послушен и сообразителен и если ведущий хорошо представляет, что; и как писать.

Задание полезно для тренировки согласованности в совместной работе. Для трудно управляемого (то есть весёлого) хоровода нужно 10–12 человек.

Добавим, что на уроках в средней школе материалом для загадывания могут быть

- на химии: химические формулы ( $O_2$ ;  $CO_2$ ;  $H_2O$ );
- на физике: условные обозначения ( $Q$  – количество теплоты;  $c$  – удельная теплоёмкость вещества;  $m$  – масса тела);
- на географии: топографические условные обозначения (порты, месторождения бурого угля, золота, асбеста и т. д.).

Предупредим, что не следует особо поощрять школьников в выборе не посильных для написания «змейкой» формул или чертежей. Хотя в дружном, сплочённом классе и подобные задумки могут окаяться по плечу, то есть разминка не утратит своего основного, психотерапевтического значения для урока.

### «СТРОИТЕЛИ»

Несколько учеников выходят к доске и «строят» из себя какую-то букву или знак-загадку, как застывшую живую пирамиду, а все остальные зарисовывают, записывают и отгадывают.

В начальной школе по желанию детей «буквы-загадки» могут стать короткими «словами-загадками», выбираемыми учениками самостоятельно, например: *кот, яд, ау, хор*;

- на физике, математике, химии – короткие формулы, уравнения, условные обозначения;
- на истории – даты исторических событий и т. д.

Подобные варианты усложнений этого задания вовсе не значат, что на **физике, химии, истории** следует отказываться от строительства простеньких «букв-загадок», игрой психотерапевтический эффект которых достаточно велик.

### «ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН»

Эта игра-разминка может сделать живым урок по любому пред-

мету. Смысл её заключается в том, чтобы ученики как можно быстрее, начиная с первой или последней парты, передают какое-то слово шёпотом на ухо один другому так, чтобы все, например, в среднем ряду по цепочке получили и передали слово. Все остальные ловят на слух, пытаясь понять, какое слово передаёт ряд.

Затем учителю лучше спросить о передаваемом слове у тех, кто ловил, потом попросить сказать (написать на доске), какое слово получил последний в линии передачи и, наконец, какое слово передал по ряду первый ученик.

При выполнении задания – игровой уговор: никому ничего не советовать! Это сдерживает тех, кому кажется, что они всё понимают, могут, умеют, и активизирует тех, кому нелегко решиться действовать самостоятельно – на свой страх и риск.

Очень важное условие – другим рядам следить за передвижением слова и, прислушиваясь, пытаться его поймать. Такое игровое препятствие стимулирует азарт. Слово иногда говорится слишком тихо и непонятно, а отсюда последний в цепочке передачи получает не то слово, с которого начиналась игра. В результате команда проигрывает. А какая игра без проигравших и выигравших?

Выигрыш может оцениваться по следующим правилам:

- 1) соседи не перехватили передаваемое слово;



2) в передаче участвовали все сидящие в ряду (или команде);

3) последний получил то же слово, которое передал первый.

Чёткость передачи зависит от сложности и неожиданности передаваемого. Тут могут быть такие ступени усложнения:

I – словечко (например, короткое или новое);

II – трудное слово (например, очень длинное или каверзное словарное);

III – словосочетание (например, из научной терминологии);

IV – имя, отчество, фамилия (писателя, персонажа, учёного); географическое название; исторические события и их даты;

V – слово или словосочетание на иностранном языке;

VI – мудрёное научное определение (из любого, даже не своего, предмета); формула (по математике, в средней школе – на уроках физики, химии).

Подчеркнём, что на уроке можно организовать и две телефонные линии – тогда возникнет своеобразная эстафета. Две команды передают одну и ту же информацию (кто быстрее), а разведчики-судьи пытаются (не сходя со своих мест) перехватить передаваемый текст. Выигрывает та команда (или ряд), чей телефон оказался самым быстрым и неиспорченным.

Предлагаемые игровые варианты в отличие от исходной традиционной детской игры удобнее было бы назвать «неиспорченный телефон».

Но мы отказались от изменения названия, так как забота об учительском удобстве – для самой игры часто оборачивается педагогической заорганизованностью и дидактическим засилием, от которых интерес играющих исчезает и игра становится неживой, формальной.

Ступени усложнения помогают учителю увидеть в игре неожиданные повороты-поводы, благоприятные для импровизации, педагогического творчества.

Например, если «по телефону» передавалось крылатое латинское выражение (V-я степень усложнений): «His sunt leones» (хик сунт леонес) – то после определения команды-победительницы ученикам будет особо интересно узнать перевод: «Здесь обитают львы». А также и о том, что появление этого выражения связано с картографией XV века, когда в углах географических карт частенько изображали некое безымянное пространство, по которому шла надпись: «His sunt leones». Потом этой фразой стали обозначать тёмные, малоизвестные области в обществе или в душе человека.

### «УМНАЯ КЛАВИАТУРА»

Между учениками (сидящими за партами, но лучше – на стульях, поставленных полукругом) распределяются буквы алфавита (по несколько букв каждому) с условием: никто ничего не записывает – все работают по памяти!

Затем распределяются служебные клавиши и (или) функции:

- кому-то из учеников – функцию *shift* (для обозначения заглавных букв он должен будет встать вместе с нужной буквой, но, в отличие от буквы, без хлопка), кому-то – клавишу *дефис*;
- нажатие на клавишу *точка* обозначается всем классом так: ученики, сидя на своих местах, согнутым пальцем дружно стучат один раз по столу;
- клавиша *запятая* обозначается всеми сидящими учениками уже двойным постукиванием по своему столу;
- для обозначения работы клавиши *пробел* все должны встать и один раз дружно хлопнуть в ладоши.

Затем учитель проводит минитестирование клавиатуры. Наугад называя какую-нибудь функцию или букву, он хлопает в ладоши (что означает нажим на клавишу). Поднимается тот ученик, кому досталась названная буква, и в ответ один раз хлопает в ладоши.

И вот учитель произносит какую-нибудь лёгкую фразу типа «В ногах правды нет» (лёгкую – для того чтобы потом перейти к более сложным фразам типа «НЕ с краткими причастиями всегда пишется раздельно») и приступает к её набору на клавиатуре.

Он «нажимает» клавишу первой буквы – хлопает в ладоши. Встаёт ученик, которому при распределении досталась буква *В*, и уче-

ник, которому при распределении досталась функция *shift*. Первый хлопает, после чего оба молча садятся. Все в уме отмечают, что на экране монитора напечатана буква *В*.

В заданной фразе первое слово состоит из одной буквы. Далее должен идти пробел. Поэтому следующий хлопок ведущего обозначает нажим на клавишу интервала – все одновременно встают и хлопают в ладоши. Это обозначает, что на экране монитора за предложением *В* появился пропуск, после которого можно печатать следующее слово.

Затем на хлопок педагога отвечает буква *Н*, потом буква *О*, и так до следующего пропуска, отделяющего одно слово от другого. Точка в конце фразы печатается по договору – одним дружным стуком по парте.

Необходимое для этой игры условие: **работать (печатать) молча!** Если кто-то проговорился, то печать объявляется по техническим причинам прерванной.

На уроках это упражнение осваивается быстро, и ученики (как в средней, так и в старшей школе) с энтузиазмом берутся печатать правила, определения, термины, словарные слова, слова иностранного языка. Обращаем внимание учителей, что набор тех или иных букв не следует закреплять за учениками надолго. И для развития игровой атмосферы, и для тренировки ученической памяти полезно



каждый новый кон начинать с нового распределения букв и мини-тестирования.

В упражнении «Умная клавиатура» каждый ученик вынужден внимательно следить за ходом печатания даже в том случае, если в его наборе нет буквы, нужной для печатания. Если он не будет делать этого, то ни одновременного пропуска, ни точки не получится. В этом случае ведущий объявляет, что клавиатура бракованная и, выбросив воображаемую клавиатуру в мусорную корзину, распаковывает новую, то есть заново раздаёт участникам буквы.

Конечно, ученикам при этом приходится несладко. Ведь каждому из них, только что запомнившему определённую комбинацию доставшихся букв (например, Е, Л, Х), приходится эту теперь ставшую старой комбинацию специально забыть, чтобы не путать с комбинацией новой (например, Л, О, Ъ). Но в этом неудобстве и заключается игровое наказание проигравших. Ведь без проигрыша игра – не игра. И не отметки же ученикам в журнал ставить за неправильный (или, наоборот, правильный) набор! «Клавиатура» хороша тем, что позволяет работать классу не за оценки. Поэтому азарт, возникающий при проведении игры, носит достаточно бескорыстный характер, что весьма ценно для формирования подрастающей личности.

Первое время учителю (ведущему) приходится напоминать

«клавиатуре», что при наборе разговаривать нельзя. Но скоро ученики и сами начинают понимать, что если кто-то пытается подсказывать, кому и когда вставать и хлопать, то, как правило, он тут же сам выпадает из общего ритма и тормозит (не срабатывает), когда подходит его очередь встать и хлопать. Для школьников становится очевидным, что «высочка» так же разлаживает работу клавиатуры, как и «соня».

Обычно для учеников, которые ещё не сильны в правописании (а такие есть в каждом классе), проблему представляет грамотное написание заданного. Они, например, могут искренне задумываться, как же печатается слово «биссектриса» – в каком месте двойная С? Е или И нужно поставить в первом и втором слогах? И чем дольше они думают, тем результат, как правило, плачевнее.

Преодолевать подобное препятствие и приобретать навык автоматической грамотности помогает темп/ритм. Если учитель своими хлопками удерживает ритм, то участники невольно начинают подчиняться чёткости заданного ритма, и тогда задание обретает в глазах учеников игровую привлекательность. Они с энтузиазмом начинают и удерживать в памяти набор доставшихся им букв, внимательно следить за движением курсора по набираемому тексту и терпеливо ждать приближение одной из своих букв,

чтобы отметить её своевременным хлопком.

Ну и наконец о том, что иногда то удовольствие, с которым первоначально выполнялось упражнение, исчезает и ученики начинают выполнять его с неохотой. Чаще всего это происходит из-за того, что предыдущий порог сложностей уже пройден, а без внутреннего преодоления каких-то порогов трудности любое упражнение теряет для исполнителей живой смысл. Поэтому задача педагога – давать новые модификации задания, которые позволят ученикам обнаруживать для себя всё новые и новые препятствия, которые при поддержке темпа/ритма вызовут, в свою очередь, новый прилив ученического энтузиазма по их бескорыстному преодолению.

### «ВОЛШЕБНАЯ ПАЛОЧКА»

«Волшебная палочка» (ручка, карандаш, линейка и т.д.) передаётся в классе в произвольном порядке. Передача палочки из рук в руки сопровождается речью по какому-то заранее заданному заказу-правилу.

Например, передающий называет

СТОЛ – *стол с чернильными пятнами,  
стол со скатертью,  
раскладной стол,  
обеденный стол.*

- **на математике:** любое число, а принимающий – число на 2 (3, 4) единицы больше (меньше);
- **на русском языке:** существительное – прилагательное (глагол) к нему;
- **на чтении:** название сказки, рассказа, повести – одного из персонажей этого произведения;
- **на истории:** фамилию исторического деятеля – имя (или страну, или даты жизни);
- **на физике или химии:** вещество – его характеристику (органическое–неорганическое, металл–неметалл);

Если получающий не ответил, палочка возвращается в исходное положение и повторно «идёт» к тому же собеседнику или меняет «адрес».

Упражнение фиксирует момент диалога: услышал – ответил. Причём никто не знает, что он услышит, хотя проверить правильность ответа может каждый. Быстрота, яркость, неожиданность словосочетаний возникает в том случае, если слушающий сразу за словом передающего представляет реальную картину из жизни и, исходя из её особенностей, даёт свой ответ. Например:

БЕЖИТ – *собака бежит,  
ручей бежит,  
девочка бежит,  
дорога бежит.*



Ребёнку очень полезно на занятии использовать личный опыт. Задание-упражнение «Волшебная палочка» хорошо активизирует этот опыт.

Задание может иметь много вариантов, каждый из которых в большей или меньшей степени меняет внутренний смысл упражнения.

Примеры вариантов:

- при передаче «волшебной палочки» можно договориться об обязательном условии: глядеть друг другу в глаза;
- говорящему становится видна оценка всеми присутствующими его слов, когда вводится такое условие: если кто-то из присутствующих ответил бы точно так же, то они встают;
- например, передающий: *два плюс три* – принимающий: *пять* (часть детей встает, они согласны);
- но с помощью этого условия можно выявлять стереотипы и банальности,

- например, передающий: *ёлка* – принимающий: *зелёная* (все, кто ответил бы так же, встают; тут же можно и выяснить, какие бывают на свете елки: новогодние, засохшие, пушистые, в снегу, высокие, с шишками, искусственные и т.д.); или *трубочист – чёрный, мяч – круглый, небо – голубое* и т.п.;
- передающий выбирается (или назначается) один на всех, и тогда палочку каждый отвечающий возвращает ему в руки (если этот вариант использовать для работы всех детей, то он становится наименее социо/игровым, если же все присутствующие разделились на малые группы и в них сами выбирают передающего и сами перевыбирают его за какую-то оплошность, то тогда и этот вариант может стать жизненно ценным для занятия).

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