

Английский язык

Биология

География

Информатика

Искусство

История

Литература

Классное руководство

№6/2007

Математика

Немецкий язык

Русский язык

Спорт в школе

Физика

Французский язык

Химия

Начальная школа

Дошкольное образование

Школьный психолог

Педагогика

Здоровье детей

Управление школой

Библиотека в школе

ВЯЧЕСЛАВ БУКАТОВ



Игровая «неотложка»

Практическая помощь
педагогам в формировании
дружного класса

БИБЛИОТЕЧКА «ПЕРВОГО СЕНТЯБРЯ»
Серия «Классное руководство»
Выпуск 6

Вячеслав Букатов

**ИГРОВАЯ
«НЕОТЛОЖКА»**

*Практическая помощь педагогам
в формировании дружного класса*

Москва
Чистые пруды
2007

Содержание

ПРЕДИСЛОВИЕ	4
БАТУТ УЧИТЕЛЬСКИХ ИМПРОВИЗАЦИЙ	4
ЦАРЕВНА-ЛЯГУШКА	6
ПОЛЕЗНАЯ СТРАШИЛКА	6
КУЧА-МАЛА	9
СПИСОК	
ВАРИАТИВНОСТИ ОСНОВНЫХ	
ИГРОВЫХ ДЕЙСТВИЙ	10
ТАБЛИЦА	
СТЕРЖНЕВЫХ ИГР И ИГРОВЫХ ЭЛЕМЕНТОВ	13
<i>Приложение</i>	
ПЕДСОВЕТ ПО «ИГРОВОЙ НЕОТЛОЖКЕ»	29
<i>Фрагменты стенограммы</i>	

ПРЕДИСЛОВИЕ

Игра всегда связана с уверенностью, что партнеры в установленных игровых правилах — единомышленники. Дидактические игровые задания на уроке оказываются необходимым подспорьем в формировании у сверстников представления о своем поколении.

Дружный класс формируется не только во внеклассной жизни, но прежде всего — на уроках. И лучшие условия для этого создают дидактические игры.

Удачное проведение дидактической игры открывает ученикам учебный материал как нечто формирующее и активизирующее их субъектную жизнедеятельность. Дидактическая игра позволяет самовыражающимся ученикам ощутить резонанс заинтересованности (сочувствия) сверстников, обнаружить новые грани своего единения, обнаружить себя как сверстников-единомышленников.

Но не меньшей ценностью дидактические игры обладают и для самого педагога. Учитель провел урок, допустим, в седьмом классе «А», и урок прошел скучно. А на следующий день ту же тему ему предстоит давать в параллельном классе — например, в седьмом «Б». Как избежать скуки на этот раз? Что изменить в плане урока? Какие задания пересмотреть? В такой ситуации учителю требуется не углубленное изучение материала, способного всерьез изменить его профессиональные установки, а экстренная и оперативная помощь. Оказанию такой помощи и посвящена данная брошюра.

БАТУТ УЧИТЕЛЬСКИХ ИМПРОВИЗАЦИЙ

В многочисленных книжечках по фольклорным играм можно неожиданно наткнуться на интересный вариант педагогического решения какой-нибудь из проблем, связанных с использованием, организацией и проведением игр, в том числе и сугубо дидактических. Одной из таких брошюр является работа И.А. Морозова и И.С. Слепцовой «Мир традиционной народной игры» (М., 1994), на титульном листе которой дан поясняющий подзаголовок: «Экспериментальная программа занятий для школьников по народным праздникам, играм и игровой комбинаторике».

Для специалистов работа Игоря Алексеевича Морозова и Ирины Семеновны Слепцовой представляется очень интересной. И не случайно эта работа была издана под двумя шапками — Экспериментального центра краеведения, этнографии и экскурсий, а также Министерства образования России.

Правда, рядовых учителей-предметников она может и отпугнуть кажущимся обилием теоретического материала. Работа построена на специфических обобщениях, владея которыми преподаватель игровой комбинаторики может свободно ориентироваться во всем многообразии детских игр — как традиционных, так и возникающих спонтанно и никогда потом не повторяемых. Перед рядовым же учителем подобная задача обычно не стоит, и он, как правило, не заинтересован в штудировании подобных обобщений.

Однако ключ к овладению всем богатством игрового материала дается самими авторами: «Стержневым признается лишь то действие, которое является основным хотя бы в одной группе развлечений и игр. Количество игровых действий, способных быть стержневыми, сравнительно невелико. Особенно если учесть не их языковое выражение (то есть какое они имеют название на том или ином языке), а их основное назначение или функции в игре. Например, такое стержневое действие, как преследование, может обозначаться разными словами: *бежать, идти, гнать, ловить, хватать, касаться, бросать, попадать* и др.».

Чтение этого перечня «языковых выражений» игрового преследования — *бежать, идти, хватать, бросать* — наводит на мысль, что именно этого так часто недостает учителю: охвата *вариативности* игрового действия!

Если обыденное «выйди к доске и напиши ответ» заменить, например, на такое: «Если знаешь ответ, коснись выключателя на стене (или ручки на оконной раме, или классной доски)», — то ситуация на уроке скорее всего несколько оживится.

«Но вот ученик подбежит, коснется, а где же ему ответ-то написать? — начинает размышлять учитель. — А пусть-ка он, после того как коснется выключателя (или доски), ответ напишет на листочке, специально положенном на учительский стол. Тогда его ответ другим ученикам будет не мешать, а наоборот, их подхлестывать и интриговать! Но пока другие будут заняты поиском ответа, что же будет делать ученик (или ученики) у учительского стола или классной доски? А если ему...» Так и рождаются одна за другой детали, оживляющие учебное задание.

Возможности для игродидактической импровизации заложены в перечне рядовых для «игровой комбинаторики» глаголов, обозначающих «стержневое действие». Поэтому подобные перечни и следует предлагать в качестве неотложной помощи учителю, мучающемуся желанием оживить на своих уроках и учебный материал, и детей, да и самого себя.

ЦАРЕВНА-ЛЯГУШКА

Естественно, возникает вопрос об адаптации перечня, помещенного в брошюре И.А. Морозова и И.С. Слепцовой. На первый взгляд не все глаголы могут подойти к уроку (возьмем хотя бы *знать*, *ловить*, *попадать* и т.д.). А на деле: к одному уроку (или заданию) не подойдут, а к другому — подойдут. Одного учителя они смутят излишней двигательной свободой, предлагаемой ученикам, другого — этим-то как раз и заинтересуют.

Например, учитель на глазах у учеников комкает газету в бумажный шарик и пускает его по ряду с уговором, что шар ловить руками нельзя, его можно только отбивать (как в волейболе) и отбивать всякий раз новому ученику в заданном ряду. А отбивая, следует назвать... либо глагол 2-го спряжения (если это урок русского языка), либо число больше предыдущего на четыре единицы (если это урок математики в начальной школе), либо латинские названия, например, металлов (если это урок химии в средней школе).

Если подобному заданию учитель отведет роль разминки, то широта выбора называемых слов может быть большой. Например, на уроке физики вне зависимости от сегодняшней учебной темы можно предложить, отбивая бумажный мячик, просто называть фамилии ученых-физиков (в более сильном классе — только, например, иностранцев, а в слабом — и иностранцев, и не-иностранцев, то есть кого вспомнят). А может быть, учитель увидит возможность связать подобное двигательное задание и с планируемой учебной темой, и тогда... А вот что он выдумает тогда, неизвестно, ведь это он сам выдумает.

Использовать список «наиболее распространенных стержневых действий» следует полностью, рассчитывая на то, что по мере «блуждания по глаголам» одни из них покажутся учителю обыденными или слишком банальными, другие — чересчур экзотическими и для урока непригодными (неуместными), зато третьи — заденут за живое... И включится фантазия, и появится желание, и возникнет понимание, как и что нужно переделать в предстоящем уроке, чтобы он из казенного стал нормальным, живым, творческим.

ПОЛЕЗНАЯ СТРАШИЛКА

Самые интересные и неожиданные решения рождаются только в ходе импровизации. Однажды на Соловейчиковских чтениях один из словесников попросил

на деле показать, как пользоваться «игровой неотложкой». Сам открыл список игровых действий и наугад попал на глагол *рвать*. Спрашиваем его:

— Ну, что там у нас на русском самое скучное?

— Диктант.

И поначалу кажется, что глагол *рвать* тут явно не подходит. Тем не менее, пробуем фантазировать...

— Вот продиктовали вы, положим, диктант. А теперь предложите ученикам порвать его на две части! И сдать только одну!.. Пусть проверяют половину страницы. А учитель пусть проверяет вторую половину. Восстанавливает в уме оторванную часть, проверяет и ставит отметки...

Стоп! Лучше, если, обменявшись половинками диктанта, это будут делать сами ученики. Восстанавливать на свой страх и риск то, что было в той, оторванной части...

Восстанавливать вместе с ошибками! Ошибки ведь можно предугадать. Если, например, кто-то там где-то ошибается, значит, это его слабое место. И, следовательно, есть вероятность, что в аналогичном месте он ошибется еще раз. Так?

И теперь, какую бы ахиною ученики ни написали, когда к хозяину вернется его работа, восстановленная вместе с предполагаемыми ошибками и описками и проверенная, как вы думаете, достанет он свою оторванную половину? Начнет читать? Трудно представить, что не начнет! Вот тут-то и наступит самое интересное...

Рассказ об этом эпизоде был опубликован в одном из выпусков «Режиссуры урока» в газете «Первое сентября». И вот через некоторое время приходит удивительное письмо из Бурятии.

«Огромное спасибо “Режиссуре урока”! В отчаяние приходила от своего 6 “Б”. Даже диктанты с очень тщательной, как мне казалось, подготовкой писали плохо. Работа над ошибками утомляла всех, потому что ошибок было много и на самые разные правила. И вот ваша страшилка в “ПС” № 72 “Написали? А теперь разорвите пополам...”

В середине второй четверти пришла пора готовиться к контрольному диктанту. Но так не хочется портить новогоднее настроение ребятам и себе плохими оценками!.. Я часто приношу на урок что-то “новенькое” (ребята потом сами просят: “А дава-а-айте...”). Работу в группах они уже успели полюбить (кстати, пробовали создавать группы с помощью предложенных режиссурой считалочек, хлопков — не пошло).

И вот я раздавала одинаковые листочки, продиктовала диктант, а потом предложила аккуратно сложить эти листочки вдоль и разорвать на две части. Пер-

вая часть осталась у детей, а вторую я перемешала и вернула им. Каждому попала половинка из другой группы, то есть в группе из четырех человек не было ни одной своей второй половинки.

Все читают первое предложение до точки, советуются, как писать то или иное слово или словосочетание. В каждой группе находится ученик, который точно знает нужное правило или знает, как найти его в учебнике. В особо трудных случаях обращаются ко мне: я называю только номер орфограммы, ответы они ищут сами и записывают их в контрольную тетрадь.

Боже мой! Какую радость и покой на душе я ощутила, когда началась действительно самостоятельная работа, когда дети начали добывать знания! Я сидела за учительским столом и наблюдала, как работают мои шестиклассники. Рядом оказалась самая слабая группа, у меня была возможность видеть и слышать, как упорно они работали над каждым словом. Шептались, спорили (даже ругались), а потом соглашались, что вот этот вариант написания слова верный. В очень трудных случаях я шла на помощь, спрашивала: “Сдаётся?” И когда они “сдавались”, чуть-чуть помогала им.

Две другие группы, которые работали совершенно самостоятельно, спросили: “Раз мы работаем без вашей помощи, будет нам дополнительный балл?” Пообещала, что оценка будет с плюсом. За “плюс” в классе тоже идет сражение.

Нина пока предпочитает работать одна. Ей досталась половинка диктанта самого слабого ученика в классе. У Нины почерк крупный, а у Вадима очень мелкий, буквы слеплены так, что трудно разбираться. Конечно же слова совершенно не подходили по строчкам. Нине пришлось покорпеть над этим диктантом, и только в конце текста она попросила напомнить последнее предложение. Какие красивые диктанты я получила для проверки! Пятерок, правда, не было ни одной, семь четверок, девять твердых троек и ни одной двойки, что для этого класса и для меня — успех! Трое мальчишек обычно делали в диктантах до двадцати ошибок, теперь их было семь — девять. Заметила, что ошибки появились в конце диктанта, когда дети устали. Работали полтора урока, на перемену выгоняла, но никто не ушел!

На второй день я раздала контрольные тетради, похвалила за чистый и красиво написанный диктант. Раздала всем их листочки (обе половинки) и попросила сверить написанное в контрольной тетради и на листочке. Попросила исправить другой пастой ошибки в листочке, выписать их в контрольную тетрадь и подсчитать, сколько бы ошибок у них было, если бы я сразу собрала листочки. Оказалось, что четверку получила бы одна Маша, троек было бы четыре, а остальные оценки отрицательные. Теперь ребята работали еще раз со своими разорванными листочками, исправляли ошибки, вспоминали, как правильно пишется слово.

Правила вспоминали быстро, так как накануне славно потрудились над каждым словом. Работа над ошибками прошла быстро, почти самостоятельно. В журнале стояла оценка не за истерзанный листочек, в котором были ошибки, а за работу в контрольной, поэтому ребята не боялись говорить: “А я сначала написал(а) с ошибкой!”

Работа с разорванными листочками помогает вспоминать текст, интонацию в предложении, деление текста на абзацы, помогает в следующий раз вспомнить, что мне могут достаться каракули соседа из первого ряда, поэтому буду я писать чище, понятнее, буду думать над переносами, буду стараться — и не только для оценки, а для того, чтобы мой текст было приятно взять в руки соседу. Всех положительных моментов, пожалуй, и не перечислишь. Главное — и ученик, и учитель проживали урок, а не присутствовали на нем. Ведь недаром же ребята спрашивают: “А разорванный диктант будем сегодня писать?”

Спасибо за неиссякаемые “закрома народной педагогики”! Новых вам зернышек в закрома!

Тамара Пакулова, школа № 73, ст. Горхон, Бурятия».

КУЧА-МАЛА

Вернемся к работе Морозова и Слепцовой. Особенно интересные примеры «функционирования стержневых действий» были сведены авторами в своеобразную «долгую» таблицу.

В той таблице хотя и повторялись глаголы, вошедшие в список, но интуицию профессионального внимания будоражили уже не они. Ценность таблицы была в другом. Для рядового замученного школьной текучкой учителя в этой таблице, казалось, помещено много балласта, «мусора». Из-за него педагогический взгляд, утомившись, может очень скоро начать скользить по этой таблице равнодушно.

Руководствуясь же премудростью не столько комбинаторики, сколько своей любимой герменевтики (науки об искусстве толкования), отметим — даже такое притупление профессиональной бдительности иногда приносит очень ценные результаты. Когда бдительность усыплена, интуиции бывает легче достучаться в наше сознание. Тогда среди упоминаемых в таблице и, возможно, еще чуждых многим учителям каких-то «шнырков», «шук», «бросков камешков по воде» и «палок кувырком» вдруг что-то да заблестит бриллиантом.

Например, таким бриллиантом может стать действие «скакать на одной ноге». Ведь можно же, когда ученика вызываешь к доске, поставить условие: не подойти к ней, а доскакать на одной ножке! Еще интереснее вызвать сразу двух человек, а они наперегонки поскачут на одной ножке к доске и отвечать будет тот, кто первый! Конечно, пока он будет скакать, знания у него в голове порастрясутся, но уж если он и в такой ситуации что-то ответит — а слабые ученики могут отвечать и под шепот официально назначенного «суфлера», — то потом такие знания выветрится из головы будет непросто ни ему самому, ни кому бы то ни было.

Для того чтобы у учителей, обратившихся к моей таблице-неотложке, возникло, как и от «таблицы примеров», впечатление некоторого балласта, я решил перенести из работы И.А. Морозова и И.С. Слепцовой довольно много, казалось бы, посторонней информации — названия игр, графическое изображение некоторых игровых схем, упоминание чересчур двигательных для урока действий (или даже «антипедагогических») и т.п. сведений. Но в то же время, чтобы помочь учительской интуиции за что-то цепляться как можно чаще, я в таблице-неотложке то тут, то там разбросал упоминания тех или иных школьных реалий (привязок к уроку) и ввел графу примечаний.

СПИСОК и ТАБЛИЦА здесь предложены учителям в качестве неотложной помощи их профессиональной интуиции, как материал для блужданий в поисках выхода из вяло текущей ситуации «застоя», как материал для зацепки фантазии. В такой роли СПИСОК и ТАБЛИЦА друг друга не столько дублируют, сколько дополняют.

Тех же, кто захочет увереннее ориентироваться в этом профессиональном таинстве, помимо «Списка вариативности основных игровых действий» и «Таблицы стержневых игр и игровых элементов» будет ждать Приложение — подсчет по «ИГРОВОЙ НЕОТЛОЖКЕ».

СПИСОК ВАРИАТИВНОСТИ ОСНОВНЫХ ИГРОВЫХ ДЕЙСТВИЙ

I. опережение, соревнование, обгон

БЕЖАТЬ, ЗАНИМАТЬ место, БИТЬ, ВЫБИВАТЬ, ПРОИЗНОСИТЬ, ХВАТАТЬ в сочетании с наречиями *раньше, скорее, быстрее, больше*

II. Передача эстафеты

ПЕРЕБРАСЫВАТЬ, ГОВОРИТЬ, КАТАТЬ, ДОТРАГИВАТЬСЯ

III. Преследование

ГНАТЬСЯ, ГНАТЬ, ЛОВИТЬ, ПОЙМАТЬ, САЛИТЬ, ХВАТАТЬ, КАСАТЬСЯ, БРОСАТЬ, ПОПАДАТЬ чем-либо и др.

Попадание предметом (в игрока, предмет или графическую цель):

БРОСАТЬ, ВТЫКАТЬ и др.

Дотягивание, доставание:

ХВАТАТЬ, СРЫВАТЬ, ДОТРАГИВАТЬСЯ и др.

IV. Подбрасывание, подпрыгивание

КАЧАТЬСЯ (на качелях), СКАКАТЬ (на доске), ВЛЕЗАТЬ на что-либо, БРОСАТЬ, ПОДБИВАТЬ вверх и др.

Скатывание:

КАТИТЬ, СЪЕЗЖАТЬ, СПОЛЗАТЬ и др.

Поднимание:

ВСКИДЫВАТЬ, ВЗВАЛИТЬ на что-то и др.

V. Вытеснение, изгнание

ВЫТАЛКИВАТЬ, ВЫБИВАТЬ, ВАЛИТЬ, ПЕРЕТЯГИВАТЬ, ГНАТЬ и др.

Борьба, битье:

ХЛЕСТАТЬ, УДАРЯТЬ, СЕЧЬ, СВАЛИВАТЬ и др.

Возратно-поступательное движение игроков:

НАСТУПАТЬ, ИДТИ навстречу друг другу и др.

VI. Нарушение целостности или устойчивого равновесия

ВЫХВАТЫВАТЬ, КРАСТЬ, ЗАБИРАТЬ, СТАЛКИВАТЬ, СМЕШИТЬ и др.

Разбивание, разламывание, разрывание:

РУБИТЬ, БИТЬ, ПЕРЕРЕЗАТЬ и др.

Отрывание, выдергивание, похищение:

ТАЩИТЬ, ТЯНУТЬ, РВАТЬ, ПЕРЕТЯГИВАТЬ, КРАСТЬ, ХВАТАТЬ, ВЫРЫВАТЬ, ПРОРЫВАТЬСЯ и др.

Рассыпание, разбрасывание:

БРОСАТЬ, КИДАТЬ, ШВЫРЯТЬ и др.

VII. Сбивание, сваливание

ПОПАДАТЬ, СШИБАТЬ, ОПРОКИДЫВАТЬ, НАРУШАТЬ равновесие, ТОЛКАТЬ и др.

VIII. Преодоление препятствия

ПЕРЕБИРАТЬСЯ, ПЕРЕШАГИВАТЬ и др.

IX. Распределение, выбор пары

РАЗДАВАТЬ что-либо (одинаковое или части целого), РАЗБИРАТЬ что-либо, ПРИГЛАШАТЬ, БРАТЬ и др.

Составление определенных комбинаций:

СОЕДИНИТЬ, ПРИСОЕДИНИТЬ по какому-либо признаку и др.

Раскладывание и собирание:

НАБИРАТЬ, СКЛАДЫВАТЬ, СБРАСЫВАТЬ и др.

X. Бросание жребия

БРАТЬ, ХВАТАТЬ, КИДАТЬ, ТЯНУТЬ, ОТВЕЧАТЬ, ОБМЕНИВАТЬСЯ случайными репликами, КАТАТЬ, НАТЫКАТЬСЯ, ПОКАЗЫВАТЬ и др.

XI. Поиск, угадывание

ИСКАТЬ, УЗНАВАТЬ, ОБНАРУЖИВАТЬ, ОТВЕЧАТЬ и др.

XII. Имитация действия

ЖЕСТИКУЛИРОВАТЬ, ПОКАЗЫВАТЬ, ИЗОБРАЖАТЬ и др.

Подражание:

ПОКАЗЫВАТЬ, ИЗОБРАЖАТЬ и др.

Адекватное реагирование:

ОТВЕТИТЬ, СХВАТИТЬСЯ, СРЕАГИРОВАТЬ определенным образом и др.

XIII. Сохранение целостности или устойчивого равновесия

БАЛАНСИРОВАТЬ, ПОВТОРЯТЬ, МОЛЧАТЬ, ВЫСТРАИВАТЬ пирамиду (из игроков или каких-либо предметов), ЗАЩИЩАТЬ, ОХРАНЯТЬ и др.

XIV. Движение по заданной траектории

ИДТИ, БЕЖАТЬ, КАТИТЬ, ДВИГАТЬ и др.

XV. Кружение, верчение

ДВИГАТЬСЯ, БЕЖАТЬ, ХОДИТЬ по кругу, КРУТИТЬ, ВРАЩАТЬ и др.

Кувырkanie:

ПЕРЕВОРАЧИВАТЬСЯ через голову, КАТИТЬСЯ к цели по земле и др.

XVI. Движение по сложной траектории

КРУЖИТЬСЯ, ЗАКРУЧИВАТЬСЯ и др.

Прохождение под руками, пролезание:

ПОЛЗТИ, ЛЕЗТЬ, ПРОСКАКИВАТЬ и др.

Переплетание:

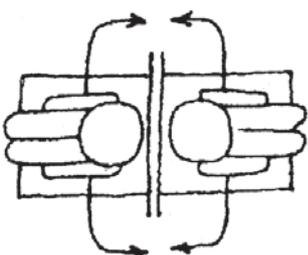
ЗАПЛЕТАТЬ, ЗАВИВАТЬСЯ, ПРОХОДИТЬ под руками, переплетаясь, ПЕРЕШАГИВАТЬ через сцепленные руки, перепутываясь, и т.п.

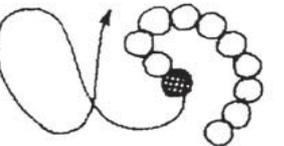
ТАБЛИЦА СТЕРЖНЕВЫХ ИГР И ИГРОВЫХ ЭЛЕМЕНТОВ

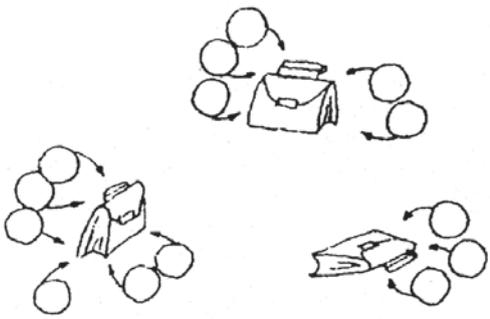
Описание стержневого действия (в традиционных условиях или в урочных)	Традиционные названия игры или ее элемента	Примечания
1	2	3
УГАДЫВАНИЕ, ПОИСК		
<p>Группа игроков ищет спрятанное другой группой или игроком:</p> <ul style="list-style-type: none"> – ученика, – слово (в абзаце, в определеннии), – пример, иллюстрирующий учебное правило, и т. д. <p>Один водящий незаметно кладет в ладони (фартук или на колени) сидящих (за партами или в ряду у доски или стены) какой-либо предмет, а другой водящий угадывает у кого он находится.</p> <p>Игрок с закрытыми (лучше – с завязанными) глазами:</p> <ul style="list-style-type: none"> – ищет предмет (горшок, шапку с положенным под нее предметом, пасхальное яйцо и т. п.), – дорисовывает на доске (дописывает, вставляет, например, орфограммы), – вытягивает билетик с заданием и т. д. <p>Водящий (водящие) угадывает другого:</p> <ul style="list-style-type: none"> – на ощупь, – по голосу. 	<p>«В кошку» «Клад искать» «В кулика»</p> <p>«Золото хоронить» «Колечко»</p> <p>«Горшок искать» «Подкучки» «Горячо-холодно»</p> <p>«Демидом» «В нашептышки»</p>	<p>Найденное:</p> <ul style="list-style-type: none"> – произносится, – записывается (на доске, листочке, каждым в своей тетради), – изображается <p>а) графически, б) «живой пирамидой», в) пантомимически.</p>  <p>С завязанными глазами с помощью <i>суфлеров</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> – разбирает по членам предложения (подчеркивает) ранее написанную учителем на доске фразу, – находит «наглядное пособие» по теме урока. <p>Водящим может быть и учитель.</p> <p>С завязанными глазами:</p> <ul style="list-style-type: none"> – угадывают отвечающего домашнее задание (по стихотворению, определению, таблице умножения и т. п.), – отмечают неточности в ответе и т. д.

1	2	3
<p>Водящий угадывает:</p> <ul style="list-style-type: none"> – кто стоит у него за спиной а) перебором имен, б) с помощью вопросов другим игрокам; <p>– какой предмет из заранее условленного набора предметов убран или спрятан в его отсутствие (вместо одного может быть пара или тройка угадывающих);</p> <div data-bbox="244 590 553 893" data-label="Image"> </div>	<p>«Кругом со столбом»</p>	<p>Можно ввести уговор: отвечать, например, только прилагательными, или глаголами, или числительными.</p> <p>Угадывая, называет(ют)</p> <ul style="list-style-type: none"> – на уроке ин.яз.: как угаданное звучит (или пишется) на другом языке; – на уроке русс.яз.: грамматическое правило (или исключение – <i>стеклянный</i>) написания найденного предмета или одного из его свойств, качеств; – на уроке истории: связь с темой урока (предыдущего или сегодняшнего); – на уроке геометрии: найденную фигуру (например, трапеция); – на уроке физики: собирает, добавляя к найденному, необходимое, чтобы получился прибор для опыта, и объясняет его назначение.
<p>– у кого находится спрятанный предмет (остальные игроки сигнализируют о приближении или удалении от места, где находится предмет).</p>	<p>«Горячо-холодно»</p>	<p>Перед контрольной для разминки можно спрятать варианты контрольной; капитаны их ищут, а команды (или ряды) одновременно наперебой сигналият: <i>горячо-холодно</i>.</p> <p>Капитаны могут быть с завязанными глазами, двигаться только на одной ножке и т. п.</p>

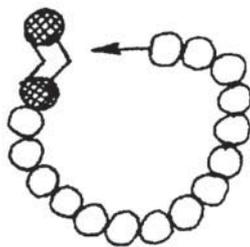
1	2	3
РАСПРЕДЕЛЕНИЕ, ВЫБОР ВОДЯЩЕГО ИЛИ ПАРЫ		
<p>Для распределения ролей или очередности все встают в полукруг (круг). Один, скандируя текст на каждом ударе, прикасается ладонью (пальцем) к стоящим. На кого падает последний ударный слог, тот выходит из полукруга.</p> <p>Разделиться на две команды: все по парам сговариваются, кто из них, например, конь вороной, кто – барабан золотой, и предлагают двум жокакам выбор. Чье слово жокак выбрал, того он забирает в свою команду.</p> <p>Составление определенных ситуаций: игроки под протяжную песню постепенно составляют цепочку или хоровод (одну или одновременно несколько), пока не наберется нужное количество участников (или пока не будут охвачены все присутствующие). Потом каждая цепочка (хоровод) может выбрать для себя командное название.</p> <p>Собирать и раскладывать в определенном порядке предметы: — камни, кости, кубики, фишки, — наглядные пособия, — иллюстрации к тексту изучаемого параграфа.</p>	<p>«Считалки» «Жеребьевки» «Гадалка» «Ворожитка»</p> <p>«Матки» «Мати-мати» «Сговорки»</p> <p>«Горюна заплетать» «Скачет-плачет воробей» «Я по улку шла»</p> <p>«В бульбу»</p>	<p><i>Г. Виноградов:</i> «Нужно быть в круге тех настроений, тех волнующих ожиданий, тех затаенных желаний, которые переживают участники игры в минуты гадания, чтобы приблизиться к пониманию значения для детей гадалок-считалок. Ребят тешит ожидание решения не от разумного расчета, а от случая, от воли судьбы. Это разрешение затруднений случаем». (1930 г.)</p> <p>Вариант условия: слова для загадывания берутся только из изучаемого параграфа.</p> <p>Раскладывать лучше командами (от 3 до 6 человек). Когда работа готова, команды меняются местами и проверяют друг друга.</p>

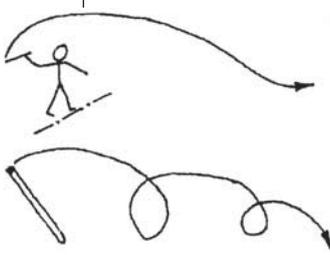
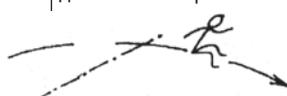
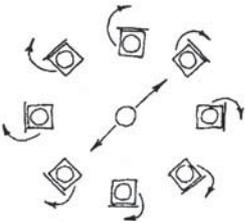
1	2	3
БРОСАНИЕ ЖРЕБИЯ		
<p>Стоя ко всем спиной, водящий поочередно присуждает штраф фантам, взятым у игроков: спеть, сплясать, что-либо принести.</p> <p>Два игрока, стоящих (сидящих) друг к другу спиной, по сигналу оборачиваются. Если оба повернулись в одну сторону, то жмут руки (лучше — целуются), если в разные, то — уступают место другой паре, — идут решать задачу или пример.</p>	<p>«Фанты»</p> <p>«Суд» «Совет» «Поцелушки» «Косая скамейка»</p>	<p>Можно приспособить для распределения вариантов контрольной работы.</p> 
<p>Игроки отвечают на вопросы водящего заранее загаданными словами.</p>	<p>«Чепуха»</p>	<p>Либо слова, либо вопросы могут быть связаны с изучением новой темы (или одной из ранее пройденных). Если «чепуха» ученикам смешна, то это свидетельствует о более или менее благополучном усвоении материала.</p>
<p>Игроки перебегают друг к другу или к игроку без пары, когда водящий называет их номер или их игровое имя.</p>	<p>«В номера» «В деревни» «В цветы»</p>	<p>Модификации хороши для разминок по ходу сложного урока.</p>
<p>Бросать на стол кости: чья упадет условленной стороной вверх.</p>	<p>«Лодыжки» «В быки» «В орлянку»</p>	
<p>Одновременно выбрасывать различные комбинации пальцев рук: чья комбинация «важнее».</p>	<p>«В выходы»</p>	

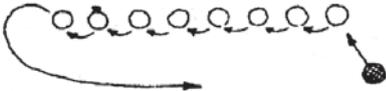
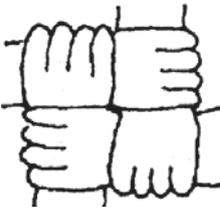
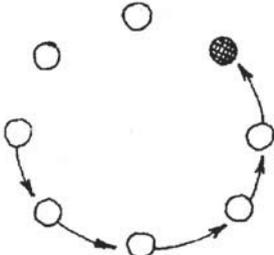
1	2	3
ИМИТАЦИЯ ДЕЙСТВИЯ		
<p>Игроки изображают жестами все, о чем</p> <ul style="list-style-type: none"> — поется в песне, — говорится в стихотворении, — говорится в правиле, определении, заданном параграфе и т.п. <p>Группа игроков имитирует поведение — другие группы отгадывают.</p> <p>Игроки должны точно скопировать водящего, который показывает:</p> <ul style="list-style-type: none"> — жесты или движения, — буквы (пишет по воздуху или на доске). <p>Ходить или бегать (под музыку или пение) за первым в цепочке игроком, повторяя все его движения.</p>	<p>«Как по морю, морю синему» «Уж я сеяла, сеяла ленок» «Горошек сеять» «Кисель варить»</p> <p>«Расскажи, воробушек» «Расскажи-ка ты, Ванюша, как сапожки надевал» «Вася-гусеночек» «Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем»</p> <p>«Как у дяди Трифона» «Бабушка Зеваха» «Зеркало»</p> <p>«Змейка» «Гуси» «Лалолом играть» «В беса»</p>	<p>Игровые ограничения могут и по-другому быть связаны с учебным материалом. Например, изображать только:</p> <ul style="list-style-type: none"> — глаголы, — существительные 2-го склонения, — то, что находится в классе и сделано из диэлектриков (или наоборот, из материала, проводящего электрический ток), — только то из находящегося в классе, о чем могли знать древние греки и т.п. <p>Каждая команда может получить, к примеру, свой параграф в учебнике. После чтения по времени (3–5 мин.) — игра «Где мы были, мы не скажем, а читали что, покажем» (по уговору все учебники закрываются). Команды отгадывают, что было написано в параграфе показывающих. Выигрывают те, чей показ смогло правильно расшифровать большее число команд.</p> <p>В средней школе буквы могут быть и латинскими (например, на уроке ин. яз., физики), и греческими (например, на матем., химии).</p>
		

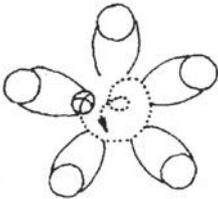
1	2	3
АДЕКВАТНОЕ РЕАГИРОВАНИЕ		
<p>По сигналу водящего необходимо схватиться за названный предмет или цвет.</p>	<p>«В краски» «Светофор»</p> 	<p>Играть можно и командами, которые и роль водящего, и роль судьи могут выполнять по очереди.</p> <p>Сигналом может быть:</p> <ul style="list-style-type: none"> — число (на матем.); произносится, например, «три» (или «27 – 24», где ответом будет «три») и все хватаются за то, что в комнате находится в этом количестве (за окно – 3 окна; за 3 выключателя; держат 3 карандаша или 3 учебника и т.д.), — прилагательное или местоимение (на русс. яз.); например, произносится «красный», «деревянный», «чужой», «учительский» (или «мой», «их», «наш», «ваш»), — способ деформации (на физике); например, звучит «прогиб», и ученики дотрагиваются до предметов, которые наиболее часто деформируются этим способом: оконное стекло, пол, сиденье стула и т.д. <p>Для ритмичности иногда полезно вводить <i>временное ограничение</i>: «Раз, два, три – ЗАМРИ!»</p>
<p>По просьбе или сигналу противника необходимо предъявить условленный предмет или произнести определенные слова.</p> <p>Игроки повторяют за водящим слова с условленными жестами и следят за их соответствием. Тот, кто ошибся, выходит из игры.</p>	<p>«Бери, да помни» «В памятки»</p> <p>«Птицы летают» «В ворону»</p>	<p>Роль противника во время урока лучше играть самим ученикам (или командам) по жребию или по очереди, не жели только учителю.</p>

1	2	3
ДВИЖЕНИЕ ПО СЛОЖНОЙ ТРАЕКТОРИИ		
<p>Цепочка игроков, извиваясь, движется под песню (традиционную или современную, самостоятельно выбранную учениками) или под какой-то речитатив (а им может быть и столбик из таблицы умножения, и четверостишие, и длинное, трудное определение) перед учебной доской или по всему классу.</p> <p>Игроки одной цепочки проходят под руками двух крайних игроков второй цепочки и наоборот.</p>	<p>«Вдоль по улице» «Из ворот было, воротичек»</p> <p>«В ворота» (частая фигура в хороводных играх)</p>	<p>Полезно использовать на уроке и без особой «дидактической» нагрузки: в качестве разминки или поощрения выигравшим командам.</p> <p>В народных хороводах известен такой прием: «ворота» пропускают не всех — иногда они закрываются (крайняя пара по своему желанию опускает руки), и тогда оставившемуся перед ними нужно спеть частушку. Куплет можно заменять и на пример из таблицы умножения, правило, определение и т.п.</p> <p>На уроке полезно пользоваться ограничением: одни «ворота» могут закрываться только три (или два) раза.</p>
<p>Один игрок проползает под другим, стоящим на четвереньках (или сидящим на стуле), стараясь не задеть его.</p> <p>Игроки (лучше под песню) переплетаются друг с другом руками.</p>	<p>«Колдон етмей»</p> <p>«Путаница» «Капустку завивать» «Плетень заплетать»</p>	<p>Для этой игры как минимум нужны чистые полы. Заботу о чистоте эта игра может стимулировать не только в учителя, но и в учениках.</p> <p>Перед каждым указанием ведущего, что нужно игрокам делать, чтобы распутать клубок, он отвечает на каверзный вопрос, который запутавшиеся одноклассники сочиняют сообща по изучаемой теме.</p>

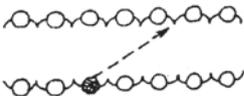
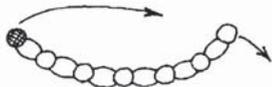
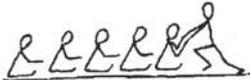
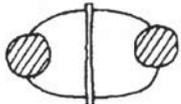


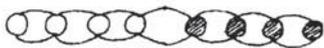
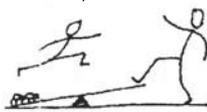
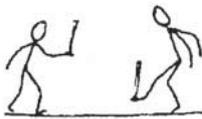
1	2	3
ОПЕРЕЖЕНИЕ, СОРЕВНОВАНИЕ		
<p>Бросать или выбивать от линии</p> <ul style="list-style-type: none"> – палки, – карандаши, ручки, – пустые коробки или коробочки, – бумажный шарик, – ластик и т.п. <p>ГДЕ: на учительском столе, на полу перед доской, на полу между рядами</p> <p>КАК: могут быть разные варианты, например, кувырком</p> <p>Побеждает тот, кто</p> <ul style="list-style-type: none"> – быстрее или дольше, – дальше или выше, – больше (кувырков, подскоков), – точнее, метче. 	<p>«В щуки» «Шнырок»</p> 	<p>Использование тех или иных критериев определения победившего может быть хорошим «динамизирующим» фактором практически в любой дидактической игре.</p>
<p>Прыгать от линии: кто дальше?</p>		
<p>Бежать наперегонки к условленной цели, например:</p> <ul style="list-style-type: none"> – к доске, – к окну, двери, – к своей парте и т.д. <p>Способом:</p> <ul style="list-style-type: none"> – обычным, – на одной ноге, – «лилипутскими шажками» и т.п. 	<p>«Хромая утка» «Перегонки» «Фрولا гонять»</p>	
<p>Водящий стремится сесть на чье-либо место в тот момент, когда все игроки по сигналу встают со своих мест и поворачиваются вокруг своей оси (или стула).</p>	<p>«Растяпа» «В обертыши»</p> 	
<p>По сигналу водящего каждый ищет себе место или пару; оставшийся без места или пары – водит.</p>	<p>«Болван» «Растяпа»</p>	<p>Оставшийся – то есть водящий, или вода, – может сочинить пример (который записывается на доске, и его все решают) или продиктовать предложение (которое все записывают в тетради) и т.п.</p>

1	2	3
<p>Тянуть звук без передышки: кто дольше.</p>	<p>«В голосанку» «В волосянку»</p>	
<p><i>ПЕРЕДАЧА ЭСТАФЕТЫ</i></p>		
<p>Передавать друг другу слово, заданное водящим. Последний в цепочке угадывает, что передал водящий первоначально.</p>	<p>«Слухи» «Телефон» «Сломанный телефон»</p>	<p>Возможные степени дидактико-игрового усложнения:</p> <ul style="list-style-type: none"> — трудное слово, — словосочетание, — имя, отчество, фамилия (писателя, персонажа, ученого), — неизвестная поговорка, считалка, определение, — слово или словосочетание на иностранном языке, — новая формула.
		
<p>Игроки встают в шеренгу попарно лицом друг к другу, схватившись руками крест-накрест, и перебрасывают кого-либо (или что-либо) с рук на руки вдоль шеренги.</p>	<p>«В челнок» «Володарь» «В вишенку»</p> 	<p>Трудно себе представить, чтобы современный рядовой учитель позволил бы на уроке перекидывать ученика вдоль шеренги. Но тем не менее мы не сократили эту игровую схему в надежде, что и она может натолкнуть избранных на неожиданную импровизацию, которая детей осчастливит (при условии соблюдения элементарной «техники безопасности»).</p>
<p>Пока не прекратится музыка или до сигнала водящего передавать из рук в руки:</p> <ul style="list-style-type: none"> — предмет (лучину или свечку, пока не потухнет), — карточки для самостоятельной работы, — наглядное пособие (на ком эстафета остановилась — тот рассказывает все, что знает об этом пособии) и т.д. 	<p>«Веретенка» «Курилка»</p> 	

1	2	3
<p>Стоя в кругу (или в шеренге по рядам) и вытянув руки вперед, игроки катают по рукам мяч, пока он не упадет.</p> 	<p>«Перекатыши» «Зевака»</p>	<p>Во время перекатывания полезно дружным речитативом произносить, например, скороговорку, правило, таблицу умножения и т.д. Полезно проводить игру одновременно для трех команд: какая до падения своего мяча успеет большее число раз дружно повторить правило или определение.</p>
<p>ПРЕСЛЕДОВАНИЕ</p>		
<p>Игрок преследует другого и:</p> <ul style="list-style-type: none"> – дотрагивается до него рукой, – «бодает» головой, – хватает руками и т.п. <p>Водящий должен наступить на ногу другого игрока.</p> <p>Попадание предметом в цель (игрока, предмет, мишень).</p> <p>Выбивают щелчками брошенные на стол чурочки: одноименной одноименную.</p> <p>Сбивать специальной битой расставленные на кону кости (бабки, чурки, козны)</p>	<p>«Должки» «Пятнашки» «Салки» «Ляпки» «Быки» «Наступишки» «Пулять» «В комки» «В снежки» «Пешки» «Бабки» «Козны» «Колобки»</p>	  <p>На уроке битой может быть легкая линейка, ластик, бумажный комок. Игру удобно использовать для установления очередности (например, в показе командами своих предыдущих работ). Для этого учителю можно на своем столе расставить бумажные «бабки» или коробки, ластики, а на них написать номера. Капитаны каждой команды выбивают номера, определяющие очередность.</p>

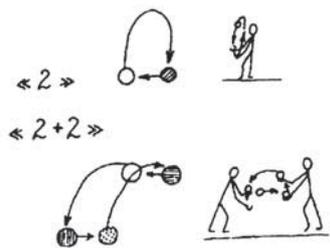
1	2	3
<p>Попадать своим пасхальным яйцом (или мячом) в другие яйца, положенные в линию на определенном расстоянии от него.</p> <p>Сбивают палками шар или мяч, лежащий в ямке или на дощечке.</p> <p>Игрок пытается дотронуться рукой (головой, ногой, губами, локтем) до предмета, подвешенного к потолку, дереву и т.д.</p> <p>Игроки в кругу, взявшись за руки, подталкивают друг друга, чтобы кто-нибудь свалил валенок или полено, стоящее в центре круга.</p>	<p>«Яйца катать»</p>  <p>«Шаром» «В попа» «В дуб»</p> <p>«Груши рвать»</p>  <p>«В полено»</p>	<p>На уроке полезно создавать ситуации, когда команды сочиняют проверочные вопросы и, обмениваясь ими, отвечают «авторам». Обмен можно оживить, разнообразить тем, что сочиненные вопросы подвешиваются (пристраиваются) высоко или прячутся где-то в классе. Капитаны дотягиваются или ищут.</p> <p>Валенок, полено можно заменить и плакатом, свернутым в рулон, и портфелем, и перевернутым пластмассовым ведром.</p>
<p>ПОДБРАСЫВАНИЕ, ПОДНИМАНИЕ</p>		
<p>Подбрасывать вверх чурочку или картофелину с воткнутым в нее пером.</p>  <p>Дуть на перышко, не давая ему упасть.</p> <p>Поднимать с земли: — лежащего человека, — мешок с песком (портфель).</p>	<p>«Салют» «В вертолетки»</p> <p>«В дувалки» «В перышко» «Пчелки»</p> <p>«Поднять мертвеца» «Кули ворочать»</p>	<p>Учитель, например, держит в руках свернутые бумажки с примерами. «Раз, два, три! Огонь — ПАЛИ!» — и бросает «салютом» вверх. Кому какая досталась — ту и решают. Сочинять примеры и сворачивать бумажки интересно (и полезно) самим ученикам.</p>

1	2	3
<p>Собирать с земли на скорость: — крупные предметы (большие мячи), — мелкие предметы (бисер, пшено).</p>	<p>«Собиралки»</p>	
<p>РАЗБИВАНИЕ, РАЗРЫВАНИЕ, ПОХИЩЕНИЕ</p>		
<p>Игрок бьет своим пасхальным яйцом по яйцу другого игрока.</p>	<p>«Кокаться»</p>	
<p>Двое игроков тянут каждый на себя рогульки раздвоенной палочки или косточки. У кого рогулька отломится, тот выиграл.</p>	<p>«Дужку ломать»</p>	
<p>Игроки одной цепочки вызывают игрока из другой цепочки. Тот пытается прорваться сквозь сомкнутые руки противников.</p>	<p>«Али-Баба» «Бояре»</p>	
<p>Первый игрок в цепочке (змейке) ловит и отрывает последнего.</p>	<p>«В змейку» «Кривой петух»</p>	<p>Можно соединить с условием: отрывать — значит задавать пойманному вопрос (например, по устному счету). Другим игрокам прозвучавший вопрос не повторять.</p>
	<p>«Репка»</p>	<p>Младшие школьники и подростки подобное задание на уроке встречают с восторгом. Хорошо, если в классе есть палас.</p>
<p>Водящий отрывает первого от цепочки сидящих игроков.</p>		
<p>Два сидящих на земле игрока перетягивают друг друга на палке, веревке или за руки.</p>	<p>«Тягаться на скалках» «Тягаться на катках»</p>	
<p>Два игрока, став спиной друг к другу и перехватившись руками, стараются оторвать ноги противника от земли.</p>	<p>«Соль вешать» «Кашу варить» «Мак толочь»</p>	<p>Хорошо использовать как разминку и для установки очередности.</p>
<p>Два игрока перетягивают друг друга согнутыми пальцами.</p>	<p>«На крючках тянуться»</p>	

1	2	3
<p>Две цепочки игроков перетягивают друг друга, схватившись за руки или веревку.</p> <p>Один игрок охраняет собранные (сложенные), а остальные отбирают (похищают):</p> <ul style="list-style-type: none"> — предметы (палки, камешки и т.п.), — варианты проверочных заданий и т.п. <p>Игроки двух команд пытаются похитить друг у друга флажки или колышки.</p> <p>Игроки стремятся рассыпать предметы (палочки, свернутые бумажки), сложенные на одном конце дощечки, а водящий мешает им.</p>	<p>«В рай и ад»</p>  <p>«Старые лапти» «Соленое мясо» «Ерши» «Уху варить»</p>  <p>«Знамя» «В ярмарку»</p> <p>«Двенадцать палочек»</p> 	<p>Когда вариант контрольной работы ученикам приходится «похищать», то выполнение самой контрольной становится эмоционально окрашенным.</p>
<p>СОХРАНЕНИЕ ЦЕЛОСТНОСТИ ИЛИ УСТОЙЧИВОГО РАВНОВЕСИЯ</p>		
<p>Игроки вытаскивают предметы (соломинки, палочки, карты или карточки) по одному из кучки так, чтобы не сдвинулись остальные.</p> <p>Произвольно движущиеся игроки застывают в той позе, в которой их застала команда водящего.</p> <p>Водящий или водящие стараются рассмешить игроков, задавая им вопросы или иными способами.</p> <p>Игрок берет палку (до метра или даже больше), ставит вертикально на кончик пальца (или на ладонь, голову, локоть и т.п.) и в таком положении ходит, балансируется, бегают, садится, приговаривая: Малечина-калечина, Сколько часов До вечера? Раз, два, три, четыре и т.д.</p>	<p>«В бирюльки» «В четки» «В чечетки» «В ворону» «В баньку»</p> <p>«День – ночь» «Море волнуется» «В мороза»</p> <p>«В молчанку» «Мокруша» «Агу – не могу»</p> <p>«Малечина-калечина»</p> 	<p>Чем меньше палочка (например, карандаш), тем труднее удержать равновесие. Текст традиционной приговорки на уроке иногда может быть заменен выученной дома таблицей умножения, стихотворением, определением, формулировкой правила, перечнем исключений и т.п.</p>

1	2	3
СВАЛИВАНИЕ, ПЕРЕПРЫГИВАНИЕ, ПЕРЕБРАСЫВАНИЕ		
<p>Игроки, сидящие на спине или на плечах других игроков, стремятся свалить друг друга.</p> <div data-bbox="263 523 563 718" data-label="Image"> </div>	<p>«Конный бой» «Всадники»</p>	<p>А. Грунтовский: «Страх делает нас немощными, и победить его нельзя, но отстраниться можно. Ребенка приучали к страху как к нормальному явлению с рождения: через колыбельную, через сказку и уже с 3–5 лет – через работу; считалось, что нет ничего позорнее, чем испугаться и не сделать общее дело (будь то уход за скотиной или поход по ягоды). Система обрядовых боев (борьба с 3–4 лет и “сцеплялка” перед “кулачками” с 8–10 лет) заключала помимо прочего работу (через игру, через шутку) над страхом. Сходящиеся “стенки” оглушали друг друга ревом и свистом, и криками: “Даешь бою!”, пытаясь напугать соперника. А пугаться нельзя – и свои смотрят, и девки, и бабы, и все село. Испугаешься – ожесточишься, и это недопустимо – не простят. Оставалась частушка, гармонь и юмор». (1993 г.)</p>
<p>Перепрыгивать через – вращаемую другими веревку, – натянутую резинку.</p> <p>Поочередно перепрыгивать друг через друга.</p>	<p>«Скакалки» «В веревку» «В резиночки»</p> <p>«Чехарда» «Свинья» «Долгая лоза»</p>	<p>Во время перепрыгивания ученикам полезно произносить выученный текст (стихотворение, правило).</p> <div data-bbox="696 1284 931 1372" data-label="Image"> </div>

1	2	3
<p>Перебрасывая небольшие одинаковые предметы (мячи или один мяч, картофелины, коробочки, мешочки с песком), дети скандируют выученный текст. Кто дольше не собьется или не уронит предмета, тот выигрывает.</p>	<p>«В мячи» «Сидорка под горкой»</p>	<p>Детям (даже дошкольникам) не составляет труда научиться жонглировать двумя (и даже тремя) мячами (или картофелинами). Особый восторг на уроке вызывает жонглирование в четыре мяча парой (двое, у каждого из которых по два мяча, одновременно перебрасывают мячи друг другу в технике «два мяча», т.е. 2 + 2). Глядя на работу других и (или) работая с разными напарниками, ученики, как показывает практика, быстро и самостоятельно обретают виртуозность даже в сложном жонглировании. Жонглируя, удобно заучивать тексты наизусть. Двое, стоя друг против друга, перебрасывают четыре мяча и под <i>суффлера</i> (он третий, и у него в руках заучиваемый текст) громко и одновременно (и друг с другом, и с <i>суффлером</i>, а не вслед за ним!) произносят текст, отработывая слаженность. Через один-два кона ученики «в тройке» меняются и местами, и обязательно(!) ролями.</p>



ПЕДСОВЕТ ПО «ИГРОВОЙ НЕОТЛОЖКЕ»

Фрагменты стенограммы

Педсовет начался с того, что методист повесил на доску *список действий* из «Игровой неотложки» и вкратце пересказал методику работы с ним.

Методист:

— Давайте вспомним какой-нибудь скучноватый эпизод из ближайшего урока, который прошел, на ваш взгляд, недостаточно интересно и который вам бы хотелось как-то по-другому разыграть. Теперь выберите, пожалуйста, каждый для себя по два глагола из списка вариативных действий. Один глагол — с вашей точки зрения, уместный на уроке. Для вас интересный. А другой глагол — неуместный на уроке. Можно сказать, с педагогической точки зрения, неприличный.

Что получилось? Давайте запишем. Итак.

Молчать — ударять. Жестикулировать — сшибать. Повторять...

Учитель словесности:

— У меня, например, был такой скучный эпизод. Я давала десятиклассникам план анализа художественного произведения. (Мне этот план, так сказать, сверху спустили.)

На доске его писать — умереть можно. Он ведь длиннющий! Пунктов пятнадцать. Диктовать — скучно. (Я представляю, каково писать!) Да и перевернут они всякие канцеляризм, которыми напичкан план. Собственно, так и вышло.

Учитель математики:

— Вы должны были дать детям план, а они его — переписать в тетради. И вы понимали, что здесь что-то не то. И вам все это не нравилось. Верно я вас понял? (*Учительница словесности утвердительно кивает головой.*)

И вот вы смотрите в глаголы... Ну и наталкивает ли вас какой-нибудь из них на мысль, как можно эту работу оживить, углубить?..

Глагол *повторять*... Это и так ясно... Повторенье — мать ученья... *сшибать* — это лихо, да?..

А как вам нравится глагол *жестикулировать*? Тут, по-моему, можно что-нибудь симпатичное придумать. Никаких нет версий?..

У меня такая. Допустим, дети собрались в четыре команды. Еще проще: команды — это ряды. Итак, три ряда. Каждый ряд назначает капитана.

Каждому капитану вы, учитель литературы, даете в руки этот самый план анализа. Задание капитанам такое: молча просигнальте своей команде текст плана с тем, чтобы они этот план записали.

И капитаны с помощью жестов передают пункты плана своим рядам.

Учитель словесности:

— Интересно! Они-то напишут, хохота будет много. Вопрос в том, как эти версии приблизить к первоисточнику.

А если так? Капитан собирает работы своего ряда, я забираю эти работы, а капитан возвращается на место. И теперь каждая команда получает для проверки чужой вариант — работы с другого ряда. И исправляет все неточности. Ведь теперь-то они с капитаном. А капитан — он же ас! Он же видел этот текст!

* * *

Методист:

— Давайте попробуем. Кто пойдет жестикулировать? Вы? Хорошо. Начинайте изображать. Первый пункт плана. Не произносите ни единого слова!

Учитель математики выходит к доске с планом анализа художественного произведения. Предъявляет один палец. Учителя радостно кивают: «Пункт первый, значит!» Математик — дово-ольный! Показывает один палец еще раз. Ага, первое слово.

Потом изображает собой нечто фантастическое...

Тут же учителя по группкам начинают шушукаться, обсуждая версии.

Версии учителей:

- Окно или доска?
- Мел.
- Объяснение обучения?
- Размышление?
- Картина жизни?
- Фон! Фон исторический!!!
- Второй пункт? Списывание.
- Источники.
- Образец.
- Ученики, последователи, учителя.
- Классические образцы?
- Предшественники!!!

(Все пытаются угадать. Интрига захватывает каждого.)

- Третий пункт?
- Отметка или оценка.
- Нет — вопросы.
- Тема!!!

Методист:

— Получается явно интересно. Но мешает то, что сейчас капитан слышит наши варианты. И старается подыгрывать. Получаются поддавки.

У ребят такая ситуация быстро выдохнется. Группам надо бы молча записывать свою версию. Тогда дело пойдет еще веселее. И версии у всех будут разные — потом интереснее будет их сравнивать: кто же прав. Поехали дальше? Или хватит? И так все понятно.

Учителя (с нетерпением):

- Дальше! Интересно же!
- (Математик продолжает жестикулировать.)*

Версии учителей:

- Открытие.
 - Эврика.
 - Идея произведения! Точно!
 - Темы и идеи! Как мы с полпинка...
- (Опять идет перебор отгадок.)*
- Вкусы.
 - Источники.
 - Библиография.
 - А что было до этого? Содержание. Форма?
 - Автопортрет.
 - Художественные средства?
 - Художественные особенности!

* * *

Учитель словесности (перебивает):

— А если ОДИН человек будет жестикулировать всему классу? Ведь нам же хватает одного! И как здорово получается...

Учитель химии:

- Так нас же мало. А то целый класс!

Учителя (наперебой):

- Большая часть народа, по-моему, закиснет...
- И потом, объяснять всему классу — это совсем не то, нежели объяснять только своему ряду...
- Да уж. Стоять одному у доски несладко...
- Кривляния начнутся...
- Когда капитаны втроем где-то что-то показывают своим группам — это одно...
- Солист у доски или будет стесняться, или, наоборот, кривляться. В любом случае будет тянуть резину...

Методист:

- То есть если три-четыре человека что-то показывают, то тут и возникает темп. В этом случае учитель может сказать, что эти успели, а вы еще нет.
- Разница существенная — один всему классу или по командам.
- Можно это делать по рядам. Можно по четырем углам класса. Важно, чтобы в каждой команде шла своя жизнь.
- И время должно быть ограничено, чтобы это все побыстрее было.

* * *

Методист:

- Мы сегодня ткнули пальцем в несколько глаголов. Потом зацепились за *жестикуюляцию*. Покрутились с ней в свое удовольствие. Без изменения содержания учебного материала. Ведь план анализа мы не меняли. Задача пока была другая — оживить работу.
- Хотя, покрутись мы побольше и подольше, мы бы вышли на какое-то другое содержание, другие варианты анализа художественного произведения. До этого еще надо дожить.

Учитель математики:

- А как быть с другими глаголами, которые мы записали в начале педсовета?

Методист:

- Мы их выбирали довольно случайно. Получился маленький списочек. А из малого легче выбрать, легче за что-то зацепиться.
- Если бы зацепились за другой глагол, сочинилось бы что-то другое. Попробуйте дома! Ведь схема работы по «Игровой неотложке» теперь всем ясна.

УДК 371
ББК 74.200
Б90

Общая редакция серии «Классное руководство»: *С.Л. Островский*

Букатов В.

Б90 Игровая «Неотложка» : Практическая помощь педагогам в формировании дружного класса / Вячеслав Букатов. – М. : Чистые пруды, 2007. – 32 с. : ил. – (Библиотечка «Первого сентября», серия «Классное руководство». Вып. 6).

ISBN 978-5-9667-0394-3

Выпуск посвящен теме повышения педагогического мастерства классного руководителя. Читатели, окунувшись в атмосферу дидактических игр, смогут найти в них новые возможности и конкретные материалы для разрешения экстренных ситуаций, возникающих на уроке, классных часах, во внеклассной работе. Это поможет классным руководителям повысить эффективность своих педагогических усилий.

Материалы выпуска станут хорошим подспорьем учителям средней, старшей и начальной школы в расширении их методического багажа.

**УДК 371
ББК 74.200**

Учебное издание

БУКАТОВ Вячеслав Михайлович

**ИГРОВАЯ
«НЕОТЛОЖКА»**

Практическая помощь педагогам в формировании дружного класса

Редактор Т. Алексеева

Корректор Э. Земцовская

Компьютерная верстка В. Кулаков

Свидетельство о регистрации СМИ ПИ № ФС77–19078 от 08.12.2004 г.

Подписано в печать 26.10.2007.

Формат 60х90/16. Гарнитура «TextBook». Печать офсетная. Печ. л. 2,0.

Тираж экз. Заказ №

ООО «Чистые пруды», ул. Киевская, д. 24, Москва, 121165

Тел. (499) 249-28-77, <http://www.1september.ru>

Отпечатано с готовых диапозитивов в Раменской типографии

Сафоновский пр., д. 1, г. Раменское, МО, 140100

Тел. (495) 377-07-83. E-mail: ramentip@mail.ru

ISBN 978-5-9667-0394-3

© ООО «Чистые пруды», 2007