

Игровые приемы на уроке чтения в 4-м классе

О.Н. Шурбина

Тема урока: С. Маршак «Двенадцать месяцев» (сказка).

Дома каждому ученику надо было приготовить 5 вопросов по данной сказке.

Игру я проводила при проверке домашнего задания. Ученики (их в классе 16) разделились на 3 команды, сыграв в игру «Ручеек». Играли они в нее с удовольствием. Но дети знали, что за этой игрой будет другая игра, и некоторые уже догадались, для чего это делается. И соответственно выбирали тех, кто умнее. <...>

Реплика-комментарий В.М. Букатова

Уважаемая О.Н. С нарастающим интересом читал ваше письмо-отчет. Надо признаться, что вы меня очень заинтриговали своим «Ручейком». Я даже представить себе не могу, как классу можно разделиться на 3 команды, играя в «Ручеек». Но у вас это явно как-то получилось. Если других учителей я хвалю уже за то, что они делили класс не сами, а их ученики объединялись в команды по одному из дворовых игровых способов (считалочки, жеребьевка), то вас мне приходится хвалить за игровое новаторство. Если будет не лень, опишите, пожалуйста, подробнее, как ученики разделились на команды, играя в «Ручеек». Я думаю, многие учителя вам будут говорить спасибо.

Вы пишете, некоторые ученики догадались о том, что будет на уроке. Обратите внимание на то, что как вы видите их догадки, их шельмования (например, при объединении в пары, тройки), так и они видят наши примитивные дидактические хитрости. Поэтому давайте избегать примитивизма, чтобы избавлять детей от желания подыграть нам, взрослым. Ведь когда игра идет с поддавками, с подыгрыванием, то она становится скучной и даже перестает быть игрой.

Избегать примитивизма – это значит «перепутывать» ученические ожидания. И надо сказать, что в последующем описании я как раз и увидел чудесный пример этой самой «перепутки». Так что вернемся к чтению вашего отчета.

После того как ребята разделились на команды, им было предложено задать вопросы из числа заготовленных дома остальным командам. Каждая команда старалась выбрать самый трудный вопрос. А перед тем как задать его, одному из игроков команды пришлось тянуть жребий. Какой номер выпал, такой команде и задавали вопрос.

Следующим заданием было написать 2 вопроса на листочке и передать их по часовой стрелке. Далее команды выбирали наиболее интересный вопрос и обводили его в кружок. После этого передавали листочки по часовой стрелке дальше и отвечали на данный вопрос, т.е. на тот, который выбрали. <...>

Реплика-комментарий В.М. Букатова

Здесь, видимо, речь идет об установлении очередности.

Когда ребята должны были выбрать из двух вопросов один, они выбирали тот, на который легче ответить. И были очень удивлены, когда пришлось передавать его другой команде.

Очень радовало то, что ребята выполняли задание с азартом, интересом. Каждый старался помочь остальным членам своей команды. Ребята поддерживали друг друга, волновались за своих.

Все были очень довольны.

Реплика-комментарий В.М. Букатова

Замечательный пример! Вам удалось схватить самую суть социоигрового стиля обучения. Когда команда выбирала из перечня вопрос, то ученики, как вы пишете, старались выбирать полегче. И были очень удивлены, когда этот легкий вопрос по эстафете передавался для ответа другой команде.

При этом они ведь сами получили новый список, в котором один вопрос подчеркнут

(и он тоже скорее всего был выбран по тому же принципу, т.е. наилегчайший). Вся эта ситуация прелестна тем, что ученики наверняка весь список вопросов прочитали, а не только один подчеркнутый вопрос.

А прочитав, прикинули, как можно было бы ответить и на них. И движимы они были естественным любопытством, а не погоней за отметкой или похвалой учителя.

Другими словами, можно сказать, что если что в ребятах и тренировалось, так прежде всего «любовь к знаниям». Так что ваша игровая импровизация помогла ребятам почувствовать себя на голову выше. Недаром вы заметили, что они остались очень довольны.

Ну а теперь о некоторых вариантах проверки домашнего задания. Вы пишете, что дома ребята готовили по 5 вопросов. Урок можно было начать с того, что все складывают свои вопросы в общую кучу и перемешивают. Затем посыльный от каждой команды (а их, как мы помним, было три) вытягивает по 5 билетиков-вопросов и относит их в свою группу.

А группа уже из этих 5 выбирает 2 самых-самых. На эти 2 вопроса будут отвечать другие команды, а ученики этой будут судить о правильности ответов (а еще можно ввести должность потайного сверхсудьи, который объявится в том случае, если возникнет какой-нибудь уж очень неразрешимый спор; им, как вы понимаете, будет ученик-автор, который дома приготовил этот каверзный вопрос, оказавшийся столь крепким орешком для всех других в классе).

К сожалению, по письму не совсем ясно, как команды отвечали на вопросы:

традиционно, т.е. один из команды выходил к доске и рассказывал, или как-то по-другому.

Например, команда с командой шушуются в уголке, а потом судьи выносят на доску свое решение: ДА или НЕТ. Засчитывается выигрыш или констатируется проигрыш.

Обычно учителя исходят из того, что взрослым якобы обязательно следует контролировать ответы детей. Для этого отвечающего и ставят к доске: «А то вдруг они там такого друг другу наговорят! Да еще и на всю жизнь запомнят. И будут потом всю жизнь неправильно помнить, думать, считать».

Опасения эти напрасны. И уж тем более при изучении художественной литературы. В искусстве корректным считается не то мнение, которое «правильно», а то, которое интересно. Интересно своей необычностью, субъективностью, неожиданностью.

Когда дети в разных уголках класса что-то друг дружке, вытаращив глаза, рассказывают, а у учителя нет возможности их рассказы оценить, проконтролировать, поправить, то ничего страшного на самом деле не происходит. Мало того, я вам шепну по секрету от традиционных методистов, что подобные ситуации являются для социоигровой педагогики весьма желательными...

(Продолжение следует)

О.Н. Шурбина – учитель начальных классов, с. Павловичи, Талдомский р-н, Московская обл.