

Письменные игровые диалоги на уроке развития речи в 4-м классе

Е.А. Стрелкова

Если учитель сможет организовать игровую деятельность в школе, это позволит ему и его ученикам с большим интересом приступить к изучению программных тем. Об этом говорит конкретный опыт учителей, использующих сегодня игру для развития речи, воображения детей, для совершенствования умений и навыков чтения, пересказов и т.д.

На уроках литературы, уроках развития речи в 4-м классе можно использовать игровые письменные работы, в которых ученику предлагается дать ответ на поставленный перед ним вопрос, составить рассказ на основе своего жизненного опыта, продемонстрировать умение понимать последовательность и связь событий, устанавливать причинно-следственные связи между событиями и т.п.

Одна из форм проведения подобной работы – это **письменные игровые диалоги**.

Что это такое и как учителю готовиться к этой работе?

Используя книгу Джанни Родари «Грамматика фантазии, или Введение в искусство придумывания историй», мы разработали цикл игровых письменных заданий, часть из которых имеет диалоговый характер. Урок развития речи, по нашему мнению, может строиться на письменных диалогах ученика с учеником, при условии, что учитель является организатором и консультантом этих диалогов.

Диалоговая форма общения предполагает разного рода вариации. В данном случае мы использовали диалоги, направленные на развитие фантазии и речевой практики учащихся. Нам важно, чтобы в письменных работах проявились особенности речи,

характерные для данного ученика. Анализ результатов работ позволил выявить достоинства и недостатки развития речи каждого ученика.

Работа проводилась в школе № 583 Октябрьского района г. Москвы. Мы использовали игру, чтобы поставить в центр внимания школьников содержание урока. Учительница русского языка и литературы Т.О. Морозова согласилась провести такой урок и поставить игру (в данном случае письменные игровые диалоги) в центр методической системы урока.

Детям было заранее дано домашнее задание: прочитать несколько сказок Г.-Х. Андерсена – на выбор и на тему этих сказок оформить обложку «книжки», которую напишут они с товарищем по парте, вдвоем, на уроке развития речи. Цель этого задания состояла в том, чтобы помочь ребятам вспомнить сказки Андерсена, упорядочить их представления о сказочниках (и в 4-м классе дети часто путают сказки братьев Гримм и Ш. Перро, Андерсена и С. Лагерлеф и т.п.) и подготовить материал для письменных игровых диалогов. Вторая цель была эстетического характера: взаимосвязь уроков изобразительного искусства и литературы становится традицией во многих школах.

В данном случае мы делали акцент на письменных игровых диалогах как одной из форм развития письменной речи учащихся. Цель, которую мы при этом поставили перед собой, – ввести на более ранних этапах обучения творческие работы игрового характера, которые обычно не практикуются в школе, но очень много могут дать учителю в плане «раскрытия» учеников, развития их письменной литературной речи, в плане обучения навыкам организации и самоорганизации ребенка. Надо сказать, что введение этих игровых диалогов не может быть однообразным, вне системы. Письменные игровые диалоги представляют собой часть общей игровой системы обучения, в которой используются и письменные, и устные формы. Например, после урока с письменными игровыми

диалогами можно ввести устное их «проигрывание» (лучшие пары в письменных диалогах зачитывают по ролям или «проигрывают» свои работы) или игру «Угадай сказку» (ученик ведет рассказ от имени героя сказки – в нашем случае сказки Андерсена, а ученики должны угадать и сказку, и героя и т.п.). Учитель сам выстраивает свою систему игровых заданий в зависимости от специфики класса (рекомендуется ознакомиться при этом с литературными играми, которые предлагаются в книге Дж. Родари «Грамматика фантазии»).

Организовав детей на игру, учитель изменяет и свою роль на уроке. Теперь он становится организатором самостоятельной творческой деятельности учащихся.

Вот как проходил **игровой урок по развитию речи учащихся в 4-м классе**, на котором учительница обучала детей **письменным игровым диалогам по сказкам Г.-Х. Андерсена**.

В самом начале урока требовалось создать творческую атмосферу, некий «Театр Андерсена», поэтому вполне уместными для создания «мизансцены» урока были зонтик, шляпа, клетчатый шарф и подсвечник на темной скатерти, а на стенах и на доске – картинки «Городок Андерсена», «Домик Андерсена».



Урок начался с рассказа учительницы о писателе. Для организации работы над письменными игровыми диалогами она использовала известную историю об Андерсене, путешествовавшем по Италии в дилижансе (из статьи К. Паустовского «Сказочник»):

– Однажды Андерсен проезжал в дилижансе по Италии. Была весна, ночь, полная крупных звезд. В дилижансе село несколько деревенских девушек. Было так темно, что пассажиры не могли рассмотреть друг друга. Между ними начался шуточный разговор. Андерсен начал рассказывать девушкам о них самих. Он говорил о них, как о сказочных принцессах. Он увлекся. Он восхвалял их зеленые загадочные глаза, пушистые косы, рдеющие губы, тяжелые ресницы. Каждая девушка в описании Андерсена была прелестна. И по-своему счастлива. Девушки смущенно смеялись, но несмотря на темноту Андерсен заметил, как у некоторых из них блестели на глазах слезы. Одна из девушек попросила Андерсена, чтобы он описал им себя. Андерсен был некрасив. Он знал это. Но сейчас он рассказал им... Что же рассказали друг другу Андерсен и девушки? Вообразите на минутку, ребята, что вы сидите не за партами (учительница обратилась к тем, кто сидел в первом ряду), а едете в дорожном дилижансе, в том самом, в Италии... Распределите роли с соседом по парте: один будет Андерсеном, а другая (в основном все мальчики на этом ряду сидели с девочками) – девушкой из этого дилижанса...

Итак, первый ряд овладевал письменным игровым диалогом в разговоре «Андерсена» и «путешественника(цы)», например (цитируем работу не полностью):

Саша К. – «Андерсен»

Наташа Б. – «девушка Элли»

Девушка: Почему Вас не видно?

Андерсен: А мне Вас очень видно!

Девушка: Извините, но где-то я Вас видела?

Андерсен: Может, на балу?

Девушка: Да-да, я в прошлом году была там...

(Интересно, что девочка думает о сказочнике как о знатном вельможе, всемирно известном, богатом и т.п. А может, это ее мечта – дать возможность Андерсену быть среди избранных, легко и счастливо живущих? Ведь об Андерсене, кроме того, что она вычитала в сказках, она еще ничего не знает!)

Девушка: Вы умеете совершать чудеса?

Андерсен: Умею, я пишу сказки (!).

Девушка: А-а, знаю. Вы живете в Дании?

Андерсен: Да, я живу в маленьком городе и пишу там сказки...

Весь этот диалог ребята писали в своей общей «книжке».

Другой способ овладения письменными игровыми диалогами был предложен учительницей второму ряду. «Перевирание» сказки – так называлось их задание (см. Дж. Родари «Грамматика фантазии»). Один из двоих сидящих за партой начинал писать одну из сказок Андерсена (в той самой их общей на двоих «книжке»), а другой его поправлял. Роль первого сводилась к тому, чтобы все безнадежно путать (т.е. манипулировать, играть со сказкой, а это предполагает хорошее знание ребенком текста). Роль у второго была серьезная и ответственная – поправлять сказку так, как это есть «на самом деле» у Андерсена. Вот, например, как писали сказку в диалоге Раис и Павел:

Павел: Жил-был прекрасный утенок...

Раис: Да нет же, он был ГАДКИМ!

Павел: Нет, он был красивее всех утят и гусят!

Раис: Какой же ты недогадливый! Он был грязный, перья у него волочились по земле...

Павел: Ну и ладно, будь по-твоему, но однажды он вышел на птичий двор, и все птицы в него влюбились...

Раис: Да не влюбились, а прогнали со двора!

Павел: Они его не прогнали, а позвали к себе поиграть.

Раис: Они позвали его, чтобы побить за неряшливость.

Павел: А потом он все-таки пошел мириться с ними!

Раис: Да не мириться, а ругаться ему с ними пришлось...

Дюймовочка в таких диалогах становилась то огромной, ростом с башню, девочкой, то маленькой (в дюйм ростом), при этом детям легче было понять замысел автора (почему Дюймовочка маленькая) и т.п. К тому же «перевирание» сказки позволяет детям побыть «рядом» со сказочником в активной позиции «соавтора». Дети с большим удовольствием манипулировали сказками «Дюймовочка», «Стойкий оловянный солдатик», «Огниво».

Третий ряд осваивал диалог в игровой ситуации «Если бы...». Ребятам предлагалось уже в наше время найти волшебное огниво и использовать его «по назначению» или повстречаться с героями сказок Андерсена (сделать это они должны были также вдвоем, письменно, в диалоге).

В самом начале диалога Лиды Ш. и Алеши К. речь идет о том, как дети повстречали ведьму из «Огнива», которая возле их дома, где все перекопано, ищет подарок своей бабушки:

Алеша: А-а, сундуки? Да здесь же все вчера перекопали, и все сундуки в комиссионный сдали...

Ведьма: Ой, матушки, ограбили!

(На следующий день ведьма заявляется в комиссионный магазин и спрашивает продавца, где ее сундуки. Интересно, что в этом игровом диалоге, который пишут Лида и Алеша, у них постоянно меняются роли: то они мальчик и девочка, то ведьма и продавец и т.д.)

Ведьма: Где мои сундуки? Вы меня разорили!

Продавец: Не волнуйтесь, гражданка ведьма! Ваши сундуки уехали в Петербург... и т.д.

Сама ситуация «Если бы...» дает учителю материал для сравнительного психологического анализа: как в одной и той же ситуации ведут себя разные дети?



На протяжении урока все дети участвовали в письменных игровых диалогах заинтересованно и с увлечением. Не было ни одного ребенка, не вовлеченного в урок. При этом сам урок протекал очень живо. Слово «диалог» было написано на доске и объяснялось перед практическим закреплением понятия. Учительница подходила в течение всего урока то к одной, то к другой паре, объясняла непонятное, «подталкивала» к творчеству тех, кто не сразу «вошел в игру». Самое главное на таком уроке – помочь детям принять роль героя диалога, даже если он «играет» самого себя.

Иногда дети придумывали себе другие имена. Интересно, что если дети свободны в выборе своего имени в письменных игровых диалогах, то они проявляются для учителя совершенно неожиданно: одни оставляют свое имя (наиболее требовательные к себе), другие выдумывают себе имена, чтобы побыть в чьей-то роли, третьи «снимают с себя ответственность» – пишут чужое имя, стесняясь действовать от своего, четвертые «ищут защиты» в самом имени (щупленький мальчик в диалоге назвался Великаном!).

Роли дети себе выбирали самые разные и необычные. Интересно, что иногда они «сталкивали» в разговоре Андерсена с его же героями и смо-

трели на вещи совсем с иной, неожиданной стороны. Одна диалоговая пара усложнила и углубила таким образом игру: Алеша Т. играл Лягушку (Жабу из «Дюймовочки»), а Андрей С. – Андерсена. Диалог получился юмористическим, однако затрагивающим серьезные жизненные вопросы:

Лягушка: А зачем Вы написали, что кувшинку перегрыз рак и она уплыла вместе с Дюймовочкой?

Андерсен: Потому, что Дюймовочка не хотела жить в болоте и выходить замуж за твоего сына.

Лягушка: Эх ты, моему сыну всю жизнь испортил!

Андерсен: Извини, но в болоте много других жаб, а Дюймовочка зато теперь живет счастливо.

В письменных игровых диалогах участвовали практически все пары, правда, иногда ребята с диалогов сбивались на пересказ. Порой диалоги превращались в монологи по очереди (каждый писал о своем).

В письменном игровом диалоге, в отличие от других письменных работ, оценка происходит тут же, на уроке, не в абстрактной форме «5» и «4», а в виде реакции партнера по диалогу. Это позволяет оживить атмосферу урока общением детей. Несомненным достоинством диалога является еще то, что он развивает способности детей к сотрудничеству. Наблюдая за работой четвероклассников, мы видели, как более сообразительные ребята «вытягивали» товарищей по парте, объясняли им их задачу, помогали писать.

Очень важно, что работы показали уровень личностного развития каждого ребенка, способность его к фантазированию, способность слушать и слышать другого человека, умение организовать совместную работу с товарищем.

Елена Анатольевна Стрелкова – канд. пед. наук, преподаватель, г. Троицк Московской обл.