

# РАБОТАЕМ С КЛАССОМ

*Л.П. Ланно,*  
социальный педагог ГБОУ СОШ № 757, г. Москва



## Игровой тренинг «Как научить детей учиться»

Каждый учитель хочет, чтобы его ученики интенсивно учились и продуктивно работали. Как же добиться высокого качества знаний, осознанного отношения к учебе, как сделать процесс обучения в классе более интересным, научить детей сосредоточенности и спокойствию на уроках, умению запоминать, анализировать, делать выводы, быть внимательными, наблюдательными, любознательными и т. д.?

Нужно научить детей учиться, чтобы у них хватало времени и на отдых, и на занятия любимым делом, и на спорт, и на посещение кружков, театров, экскурсий. Учеба должна приносить радость и удовольствие.

Цель, задачи,  
форма проведения

**Цель:** развитие и поддержание стремления учиться.

**Задачи:**

- научить сосредотачиваться для выполнения заданий на уроках и дома;
- перестраиваться от шумной перемены к сосредоточенной учебной деятельности;
- развивать наблюдательность, любознательность, креативность.

**Форма проведения:** тренинг с использованием интерактивных игр.

Применение игр позволяет полнее реализовывать широкий спектр учебных целей, т. к. они в равной степени затрагивают разум и чувства человека, отвечают потребностям в движении и мыслительной деятельности.

Игры выбираются в зависимости от помещения. В просторном – подвижные, в классной комнате – более спокойные.



В данной статье предлагается обширный материал. Не используйте все в одном занятии. На основе предложенных игр можно провести цикл уроков, классных часов, лекториев для родителей обучающихся и коллег на тему «Как научить детей учиться».

### **Игра 1. «От любви до ненависти...»**

Эту игру хорошо проводить в начале и конце учебного года. Она поможет детям определить свое отношение к школе и придумать, как можно сделать про-

---

цесс обучения более интересным. Способствует развитию воображения, навыкам креативного и аналитического мышления.

Материалы: бумага и карандаши.

Ведущий: «Одни говорят, что любят ходить в школу, другие утверждают, что там скучно. Что для вас в школе интересно, что скучно? Возьмите лист бумаги и карандаш. Разделите лист пополам и составьте два соответствующих списка (5–7 мин).

Пройдитесь по классу и поговорите с другими ребятами. Сядьте по несколько человек и попытайтесь составить общие списки того, что в школе интересно, а что скучно (10 мин).

Обсудите, что можно придумать и сделать для того, чтобы ваше обучение стало интереснее и увлекательнее. Потом мы поговорим все вместе об этом, вынесем решение или напишем приказ о том, как мы изменим жизнь в школе и классе, чтобы учиться стало легко и интересно».

Рефлексия:

- Что в школе самое интересное для тебя?
- Что самое скучное? Говорят ли ребята в вашем классе, когда им скучно, или, наоборот, когда урок понравился?
- Придумал ли ваш класс что-нибудь, чтобы сделать обучение интереснее?
- Как можно улучшить жизнь в классе?
- А знаете ли вы, как можно научиться учиться? Например, как научиться сосредотачиваться на уроках, быть внимательным, наблюдательным?

## **Игра 2. «Ди фойервер» («Пожарная команда»)**

Игра на развитие воображения, креативного мышления, внимания, памяти и быстроты реакции. Создает в группе единство.

Время проведения: 5 мин.

Стулья устанавливаются по кругу спинками внутрь (на каждого игрока по стулу). Если группа большая, ее можно разделить на 2 команды по 10–15 чел., чтобы избежать лишней толкотни. Одни играют, другие выступают в роли строгих судей.

Играющие (пожарные) прохаживаются вокруг стульев под удары бубна или барабана. Как только бубен замолкает, игроки должны положить на стул, около которого они остановились, предмет одежды, украшение, часы или какой-то другой предмет.

Игра продолжается до тех пор, пока каждый участник положит 3 предмета (они оказываются на разных стульях). После этого ведущий подает сигнал тревоги «Пожар!». Игроки должны быстро отыскать свои вещи и надеть их.

Победителем становится тот, кто быстрее всех оденется.

Рефлексия:

- Понравилась ли игра? Кто победитель? У кого самая быстрая реакция на сигнал тревоги?
- Кто самый внимательный и быстрый?
- Какие качества и способности развивает эта игра? Кого можно назвать самым находчивым и креативным в нашем классе, судя по предметам, оставленным на стульях?
- Это была немецкая игра. Есть ли похожие игры у других народов?

### **Игра 3. «Окуляр»**

Упражнение для тренировки наблюдательности.

Класс делится на несколько групп по 5–6 чел.

Группы по очереди выходят к доске и в течение 2–3 мин внимательно рассматривают друг друга с целью найти яркие отличительные черты в облике, одежде, причёске и т. д. (*помните о деликатности наблюдений и уважении к личности*).

По истечении времени по выбору класса или по желанию самих участников эксперимента один из них должен продемонстрировать, как он справился с заданием. Выйдя перед своей группой вперед, обучающийся должен назвать характерные особенности во внешности или в одежде всех членов своей группы. Ему нужно постараться вспомнить все: одежду, черты лица, цвет волос, глаз, осанку, типичные жесты, отличительные признаки, звук голоса, манеру разговаривать и т. д. и отметить, что есть общего во внешности и одежде у всех членов группы.

Класс по ходу выступления всех желающих, имеет возможность увидеть, кто из них самый наблюдательный.

Когда выступит каждый желающий, участники кратко резюмируют полученный опыт, оценивая себя:

- Насколько точен я был?
- Ясно ли я представляю себе, как меня воспринимают другие?
- Доставляет ли мне удовольствие наблюдать за другими?
- В каких ситуациях точное наблюдение может принести мне пользу?
- Какие «картинки» автоматически «включают» мое любопытство?

### **Игра 4. «Умешь ли ты наблюдать?»**

Материалы: достаточно большая картина (с расстояния 4–5 м должны быть видны ее детали). Желательно, чтобы на картине были изображены люди.

Группа садится полукругом. В течение 2 мин участники смотрят на картину. Попросите их запомнить максимальное количество деталей композиции, выражение лиц людей и т. д. Затем уберите картину и держите ее так, чтобы никто, кроме вас, не мог ее видеть. Спросите членов группы, что они увидели на картине. Оцените вслух, какие высказывания соответствуют действительности, а какие оказались ложными. Наличие различных мнений способствует сохранению интереса к игре.

Через 5 мин покажите картину еще раз, чтобы каждый мог проверить, насколько правильно он все запомнил.

Обсудите с группой вопросы, касающиеся искусства наблюдения:

- Можете ли вы себя назвать любопытным наблюдателем?
- Обращаете ли вы внимание на «картины жизни»? Движения? Звуки? Шорохи?
- Насколько у вас развита память на лица? На людей как таковых?
- Умеете ли вы просто наблюдать, не высказывая сразу же своего суждения?
- Используете ли вы наблюдения, чтобы утвердиться в своих предположениях относительно того или иного человека?
- Почему дети превосходно умеют наблюдать?
- Почему умение наблюдать помогает учебе в школе (жизни)? И почему так важно его развивать?

- 
- Какое поведение, на ваш взгляд, соответствует чуткому, внимательному наблюдению?
  - Имеет ли этот навык практическое значение в обычной жизни? Какое?
  - Почему некоторые отлично справились с заданием, а некоторые – нет? *(Не смогли сосредоточиться!)*

Работу по развитию наблюдательности можно проводить ежедневно, меняя что-то в классе, школе, вывешивая объявления, газеты, информационные бюллетени, и интересоваться у учеников, что они нового заметили на стендах в школе или в классе.

### **Игра 5. «Прожектор»**

Эта небольшая красивая визуализация научит, как можно в нужный момент сосредоточиться. Научит детей активному вниманию.

Ведущий: «Что вы делаете, когда хотите специально сосредоточиться для выполнения домашнего задания, тестовой или контрольной работы? *(Закрываете дверь, выключаете телевизор, магнитофон.)*»

А как пытаетесь сосредоточиться во время контрольной работы, диктанта? *(Дышите глубоко и спокойно, садитесь ровно и прямо.)*

Я расскажу вам о способе, который поможет еще лучше сосредоточиться:

- Закройте глаза, сделайте три глубоких вдоха и выдоха.
- Представьте себе, что мысли в голове – это лучи света, распространяющиеся в различных направлениях.
- А теперь пусть все лучи соберутся и светят, как в прожекторе, в одном и том же направлении.
- Пусть свет всех мыслей объединится в один большой, красивый и мощный луч.
- Теперь вы в состоянии сосредоточиться на любом предмете.

Попробуйте еще раз, отбросьте все другие мысли, думайте только о прожекторе – ярком свете ваших мыслей. Учитесь концентрировать свое внимание. Пробуйте до тех пор, пока не научитесь думать только о ярком свете мыслей».

*Есть и другие практики. С ними познакомимся чуть позже. А сейчас проверим, как работает этот навык – умение сосредоточиться.*

### **Игра 6. «Слушай внимательно. Запомни звуки»**

Цель игры: научить детей концентрироваться, способствовать развитию слуховой памяти, воображения. Проводится регулярно, чтобы дети сами могли увидеть, что у них получается все лучше и лучше.

Ведущий: «Сядьте удобно и закройте глаза. Я буду ходить по классу (залу, аудитории) и производить различные звуки. Возможно, открою и закрою дверь, потрясу корзину для бумаг или постучу по батарее. Ваша задача хорошенько прислушаться и угадать, что я делаю. Слушайте внимательно, чтобы потом описать эти звуки. Постарайтесь запомнить их последовательность».

Начните с ограниченного числа звуков, например, с 5–6, издавая их с интервалом в 2–3 мин. Позже вы сможете уменьшить интервалы и увеличить число звуков.

Дети должны рассказать то, что они услышали, сравнить полученные результаты с результатами других.

Рефлексия:

- Что в этой игре было самым трудным?
- Сколько звуков ты смог запомнить?
- Какие звуки ты не угадал?
- Как ты помогал себе, чтобы запомнить последовательность звуков?

### **Игра 7. «Муха»**

Игра на развитие памяти.

Количество игроков в команде: 2–3 чел.

Мысленно нарисуйте поле из девяти квадратиков  $3 \times 3$  и посадите в центр него «муху». Участники должны по очереди перемещать «муху» с одной клетки на другую посредством подачи ей одной из четырех возможных команд («вверх», «вниз», «вправо» или «влево»). Играющие должны, неотступно следя за перемещениями «мухи», не допустить ее выхода за пределы игрового поля.

Если кто-то теряет нить игры или «видит», что «муха» покинула поле, он дает команду «Стоп» и, вернув «муху» на центральную клетку, начинает игру сначала.

Когда партии с полем  $3 \times 3$  будут даваться легко, увеличьте его до  $4 \times 4$  или добавьте еще одну «муху» (с каждым ходом придется передвигать сразу две).

Рефлексия:

- Какие учебные навыки развивает эта игра?
- Что подсказывает нам, что игра развивает память? А что развивает воображение?

### **Игра 8. «Нофелет»**

Игра хорошо развивает воображение, слуховую и зрительную память.

Количество игроков в команде: 2 чел.

Самое сложное – отбросить серьезность и опыт прожитых лет. Оппонент называет слова. Задача: прочитать их вслух наоборот. Участники по очереди меняются ролями (называют и «переворачивают» слова). Записывать слово нельзя, читать его нужно вслух.

Сначала говорите слова из 3 букв, потом из 4 и т. д. Предложите детям играть с родителями, друзьями и даже самостоятельно. Это отличная тренировка памяти и воображения!

### **Игра 9. «Запомни пары»**

Игра на развитие памяти, логического и креативного мышления.

Ведущий зачитывает пары слов. Участники должны их запомнить. Далее ведущий читает только первые слова каждой пары, а игроки записывают вторые. Можно и наоборот.

Примеры: курица – яйцо; ножницы – резать, лошадь – сено, книга – учить, бабочка – муха, щетка – зубы, барабан – пионер, снег – зима, петух – кричать, чернила – тетрадь, корова – молоко, паровоз – ехать, груша – компот, лампа – вечер, радуга – дождик, урок – тишина.

---

Предложите детям самим составить логические цепочки и поиграть с соседом по парте.

### **Игра 10. «Цезарь»**

Самостоятельная работа.

Ведущий: «А теперь – самое трудное испытание! Положи перед собой кипу бумаги и возьми две ручки (два карандаша, фломастера) – в правую и левую руку соответственно. Попробуй рисовать левой рукой треугольник, а правой – круг. Не торопись. Первые 20–30 фигур будут почти неразличимы, но потом начнут получаться треугольники и круги.

Задача – научиться рисовать как можно более ровные фигуры. Скорость в данном случае не важна. Если не будет получаться, нарисуй и треугольник, и круг правой рукой (пусть размеры фигур не превышают пары квадратных сантиметров). Поставь грифель или стержень на уже нарисованные линии и обводи фигуры обеими руками, стараясь найти нужную скорость движений.

Зачем это надо? Дело в том, что работа памяти напрямую зависит от того, сколько каналов восприятия задействуется. Ленивый, одноколейный мозг при запоминании пользуется только визуальным образом или только кинестетическим. Научиться схватывать массив информации целиком – задача, требующая предельной концентрации мысли. Нужно «растормозить» разум, научиться использовать оба полушария, ускорить обмен электрическими импульсами между клетками мозга. Тогда использовать память эффективно не составит труда.

Как раз такому «расторможению» и способствует несогласованная писанина двумя руками. Когда закончишь с фигурами, переходи к цифрам. Пусть левая рука выводит нечетные, а правая – четные. Следи за тем, чтобы руки не работали по очереди: штрих левой рукой, штрих правой. Это ошибка. Наконец, когда закончишь с цифрами (получаса тренировок должно хватить), переходи к словам. Выбери два трехбуквенных слова (например, «кот» и «мир») и пиши их прописью. Затем переходи к четырехбуквенным словам или попробуй выводить одно из слов задом наперед или вверх ногами (в зеркальном отображении).

Если заболит голова, упражнение надо временно отложить.

*Игру хорошо проводить дома, когда под рукой много бумаги и достаточно времени. В классе лучше провести другой вариант этой игры.*

### **Игра 11. «Это тяжело!»**

Самостоятельная работа.

Проверяется координация движений. Игра служит для активизации правого полушария. Участники могут расположиться где захотят – на стульях, на полу либо стоять.

Предупредите, что сразу выполнить задание очень трудно. В таком случае дети не будут разочарованы, если потерпят неудачу.

Сначала каждый участник правой рукой должен нарисовать в воздухе круг. Затем левой – крест. Далее нужно выполнить оба движения одновременно.

Некоторым покажется, что это невозможно. Обычно с первого раза с заданием не справляется никто.

Обсудите с детьми причины возникших трудностей. Объясните, что если потренироваться, то можно научиться выполнять данный трюк.

Упражнение активизирует работу правого полушария мозга, способствует развитию памяти, воображения и мышления.

### **Игра 12. «Метод Цицерона»**

Помогает развить фотографическую память и научиться запоминать тексты целыми кусками. (Для людей с развитым аудиальным (или тактильным) каналом восприятия этот способ вряд ли подойдет.)

Что же делать, если вы не можете удержать в памяти «снимок» страницы?

- Разбивайте текст или стих на логические куски.
- Старайтесь не перечитывать текст, который пытаетесь запомнить. Иначе это уже зубрежка, а она лишь расслабляет мозг. Приучите себя к мысли, что любой текст нужно запоминать с первого раза. Сначала мозг будет паниковать, но со временем привыкнет, что второй попытки у него нет, и станет максимально концентрироваться на запоминании.
- Никогда не пытайтесь запомнить текст, который вам непонятен. Если в нем есть незнакомые слова, сначала проясните их смысл.

### **Игра 13. «Ревность»**

Эта романтическая красивая игра настраивает на командную работу, учит подходить к решению проблем творчески, позволяет, используя «метод Цицерона», запоминать и усваивать текст, прочитав его один раз.

Участники делятся на подгруппы по 4–5 чел.

Ведущий раздает каждому участнику тренинга текст рассказа «Ревность». Участники читают и, используя «метод Цицерона», пытаются запомнить его. Прочитать текст можно только один раз.

---

*Жила-была на свете королева. Ее муж умер. Вдова жила одна со своей дочерью в роскошном, но пустынном замке. В один прекрасный день в замке появился путешественник принц. Он влюбился в принцессу, она ответила на его чувства, и принц попросил у королевы руку ее дочери.*

*Но королева была эгоистичной, ревнивой женщиной. К тому же ей самой понравился молодой человек, и она хотела оставить его для себя. Королева была очень богата (даже дорожки ее сада были вымощены алмазами и рубинами), и она была готова отдать все свои богатства принцу, если он согласится жениться на ней.*

*Однако принц отказался от заманчивого предложения, объяснив, что его самое заветное желание – провести свою жизнь с принцессой.*

*Однажды все трое гуляли по королевскому саду. Королева сказала: «Пусть сама судьба все решит за нас». Она сказала молодым людям, что положит в пустую шкатулку для драгоценностей алмаз и рубин. Затем принцесса, закрыв глаза, вынет один из драгоценных камней. Если это окажется рубин, то принц женится на королеве. Если же принцесса вынет алмаз, то сможет выйти замуж за принца. Посомневав-*

---

---

*шись, принц и принцесса все-таки решили принять предложение королевы. Королева нагнулась, чтобы поднять камни. Однако принцесса заметила, что вместо алмаза и рубина мать взяла два рубина и положила одинаковые камни в шкатулку. Затем она предложила дочери, не глядя, вынуть один из камней и тем самым решить их судьбу.*

---

Ведущий: «Пусть один из вас перескажет прочитанную историю, чтобы остальные могли оценить уровень его восприятия текста, дополнили выступление и убедились, что «метод Цицерона» работает.

Теперь творческое задание: представьте себя на месте несчастной принцессы, стоящей на тропинке в саду королевы и заметившей обман. Что вы сделаете? Какой совет можно дать принцессе, которая страстно хочет выйти замуж за принца? Сказать надо так, чтобы не оскорбить королеву и не вызвать у нее гнев и жестокость к принцу и дочери».

Каждая команда должна за 10–15 мин найти как можно больше вариантов того, как принцессе выйти из затруднительного положения.

Команды представляют на общем обсуждении найденные решения, и группа пытается оценить каждое:

- Насколько перспективно данное предложение?
- Можно ли сказать, что данный совет – пример обыкновенного житейского (вертикального) мышления?
- Можно ли сказать, что данный совет – пример творческого, креативного (латерального) мышления?
- Какое предложение было самым оригинальным и элегантным?

*(Одно из возможных решений: принцесса достает камень из шкатулки, но тотчас же роняет его на тропинку, причем никто не успевает разглядеть, что за камень упал. Тогда она говорит: «Давайте посмотрим, какой камень остался в шкатулке. Так мы узнаем, вытащила я алмаз или рубин».)*

Рефлексия:

- Понравилась ли игра? Каким было настроение в подгруппе?
- Помогли вам правила чтения текста, о которых мы сегодня говорили, или нет.
- Трудно ли было найти красивое решение проблемы.
- Что способствовало появлению новых идей?
- Какая команда выдвинула максимальное количество идей?
- Какой вывод в общении с другими людьми вы сделали из этой ситуации?  
*(Общаться нужно так, чтобы не обижать никого ни подозрениями, ни оскорблениями: вежливо, корректно, дипломатично.)*

Подведем итоги занятия:

- Как бы вы определили, чему мы учились сегодня.
- Как думаете, помогут вам наши тренинги для развития навыков успешного учения.
- Вспомните, чему конкретно вы сегодня учились, каким учебным навыкам?
- По кругу вспомните все игры, в которых вы сегодня принимали участие. Чему учила каждая?
- Довольны ли вы своей работой?