

Лапта

Одноименная педагогическая методика базируется на быстро развивающейся ориентированной на группу процедуре, нацеленной на дальнейший анализ знакомой информации и развитие основополагающих навыков. Учитель быстро «посылает» «мячи» - вопросы группе учащихся, а те быстро «отбивают подачу», отвечая на них. Если ответы правильные, учитель обычно не останавливается, чтобы их обсудить, а сразу предлагает другому ученику очередной вопрос. Если же ответ неверный, учитель адресует тот же вопрос другому ребенку, иногда повторно отвечает тот же. Главное – все должно происходить стремительно и энергично. В этом и состоит суть методики «Лапта»: быстрый темп, полная непредсказуемость (как и в игре – никогда не знаешь, кто следующим получит «мяч») и укрепление и повторение основных навыков, в процессе которого каждый ученик имеет множество шансов принять участие в опросе.

«Лапта» – отличная разминка. Многие учителя считают ее неотъемлемой частью ежедневных устных упражнений, проводимых в начале урока, но эту методику также полезно использовать в качестве своего рода энергичного перерыва в ходе урока, способного быстро расшевелить детей, а также для повторения материала, например чтобы еще раз пробежаться по теме перед контрольной. К тому же это идеальный способ заполнить несколько неожиданно освободившихся минут на уроке или даже на перемене чем-то продуктивным и интересным. Помните также, что на «Лапту» отводится мало времени и эта игра должна иметь четкие начало и конец. Опишу несколько вариантов, которыми учителя успешно подчеркивают развлекательность данной методики.

- Палочки-выбиралочки. Главная «фишка» игры в «Лапту» – непредсказуемость: дети не знают, кто получит очередной «мяч». Но многие учителя идут на шаг дальше и используют специальные средства рандомизации, чаще всего палочки от эскимо, на каждой из которых написано имя ребенка (поэтому они и называются «палочки-выбиралочки») и которые вытаскиваются наугад из коробки. Возможны и другие вариации, например генерирование случайных чисел с помощью ноутбука. И учитель обычно действительно вызывает того, кого выбрал инструмент рандомизации. Однако, осознают это ученики или нет, вытягивая палочки из коробки, учитель сохраняет за собой контроль над процессом, задавая вопросы тем, кому считает нужным.
- На победителя. Учитель, использующий эту разновидность «Лапты», начинает с того, что предлагает двум ученикам подняться с мест и стоя

ответить на вопрос. Ребенок, первым ответивший правильно, остается стоять и вступает в единоборство с очередным конкурентом. Данный подход несколько проигрывает в непредсказуемости, но этот недостаток с лихвой окупается преимуществами атмосферы честной товарищеской конкуренции.

- Можно сесть. Этот вариант, как правило, используется в начале урока. Ученики встают, приветствуя учителя, а он, словно перцем, засыпает их быстрыми вопросами. Дети «зарабатывают» право сесть на свое место, правильно ответив на вопрос. В данном случае учитель опять же не обсуждает ответы. Он просто жестом показывает, кто может сесть, а кто пока остается стоять. В эту игру можно играть и наоборот: ответившие верно встают и получают право раньше других выйти из класса и, следовательно, оказаться первыми в очереди в буфет.

Из книги: Дуг Лемов «Мастерство учителя»