

Игровые средства развития универсальных компетенций детей

Игровые средства, используемые педагогами дополнительного образования при освоении дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Обучение народно-сценическому танцу» (Щука О. И., Долгополова Ю. В.) в рамках художественного направления, взяты из методического пособия д.п.н., профессора Н.Е. Щурковой «Классное руководство: игровые методики»¹.

Данные игры направлены на развитие групп универсальных компетенций обучающихся (по И.А. Зимней).

- Относящиеся к человеку как к личности, как к субъекту общения, деятельности: здоровьесбережение, ценностно-смысловая ориентация в мире, гражданственность, предметная и личная рефлексия, саморазвитие, саморегулирование, речевое и языковое развитие, смысл жизни, владение культурой родного языка.

- Касающиеся социального взаимодействия людей и окружающей среды: общения, социального взаимодействия.

- Относящиеся непосредственно к деятельности человека: деятельности, информационных технологий, познавательные.

Представленные игры можно характеризовать как социально-психологические. Социально-психологическое - это объект внимания, осмысления, оперирования, оценивания. А фабула - средство, помогающее иллюстрировать социально-психологическое явление, подлежащее осмыслению участников игры. В процессе работы с детьми педагог всегда констатирует духовное восхождение детей на философские проблемы жизни человека.

Педагог первоочередное внимание своё направляет на создание в группе наилучшей психологической *атмосферы* как неопременного условия игрового действия. Здесь ведущая роль принадлежит педагогической технике: голосу, мимике, жестам, пластике, темпоритму движений, лексической и мелодической окраске речи, определяющих тональность первого этапа - *пролога*. Пролог слагается из приветствия, определения цели, выявления мотива предстоящей работы, а также предположения веера личностного смысла каждого участника игры, из обмена сообщениями о самочувствии всех участников и первых знаков доброжелательности и дружелюбия по отношению друг к другу. Учитывая, что цель игры лежит в самой игре, определение цели, мотива, личностного смысла педагог проводит абрисным порядком, слегка намечая цель, мотив и личностный смысл.

В игре каждый персонаж имеет право на *свободное решение* игровой проблемы и *свободное проявление* персонального «Я».

Содержанием игры выступают:

¹ Щуркова Н.Е. Классное руководство: игровые методики. – Методическое пособие. – М.: Педагогическое общество России, 2008.

- ценностные отношения детей к миру (они проживаются);
- умения детей взаимодействовать с миром (они вырабатываются);
- знания детей о мире (они приобретаются).

На завершающем этапе - рефлексии, обучающиеся высказывают мнения: «Мне было интересно и хорошо... Я понял, что... Теперь я постараюсь...»

Да - нет - может быть

(У этой игры множество вариантов. Первичное авторство утеряно. Представляем вариант Обуховой Ирины Александровны)

Ведущий произносит любое суждение для всей группы присутствующих. Тут же играющие откликаются на эти Суждения: если они хотят согласиться с высказанным, то направляются в ту сторону, где написано слово «Да»; В том случае, если кто-то не может согласиться с выдвинутым суждением, этот кто-то идет в сторону слова «Нет»; а те, кто хотел бы сказать в ответ на суждение «Может быть», занимают указанное место где-то посередине.

После того, как играющие произвели выбор позиции, можно выслушать мнения избравших позицию, аргументы в пользу суждения или контраргументы против суждения. А затем ещё раз предложить участникам продумать свой выбор и сменить позицию, если они изменили своё решение.

Веер суждений самый разнообразный и составляется педагогом в соответствии его педагогическому замыслу.

Предлагаем примерный вариант суждений для оценочной реакции играющих:

- Нет прекраснее на земле существа, чем человек.
- Самое страшное существо на земле - человек.
- Главное в этой жизни - иметь деньги.
- Главное в этой жизни - быть верным себе.
- Чтобы иметь друзей, надо уметь их завоевывать.
- Чтобы иметь друзей, надо уметь быть другом.
- Счастливый глух к несчастьям другого.
- Счастливые - самые добрые к окружающим.

Здесь предложен вариант альтернативных суждений.

Но набор суждений может состоять из однозначных суждений. Не исключается вариант, когда выдвигается суждение, связанное с происшествием в школе. Тогда общее «голосование» укажет на общественное мнение в адрес случившегося.

Приведем конкретный пример.

Педагог предлагает ученикам откликнуться на такое суждение: «Если тебе кажется, что человек глупый, надо прямо ему сказать об этом». В ходе проводимой методики выясняется, что автор аналогичного поступка уже не считает себя правым в ситуации, где он назвал товарища глупым.

Педагогический смысл игры в том, чтобы вызвать активное осмысление вопросов жизни, но ни в коем случае не выявление так называемого «правильного» суждения. Игра много содействует развитию способности быть

субъектом, осознавать свои собственные мнения и отдавать отчет в своих поступках. У игры нет возрастных ограничений.

Калоши счастья

Игра получила такое название по одноименной сказке Г.Х. Андерсена.

Фабула игры: Фея счастья сообщает Фее печали, что у неё есть «калоши счастья» и тот, кто их наденет, станет самым счастливым человеком. Фея печали возражает: надевший такие калоши обретет немедленное желание от них избавиться.

Ведущий предлагает разрешить спор всем присутствующим.

Ход игры. Ведущий предлагает детям поочередно выбрать карточку из предложенных, прочитать, какое «счастье» ему досталось. Тут же Фея счастья объявляет, какие блага ожидают играющего, если он согласится принять это «счастье». А Фея печали торопится объявить, сколько неприятностей падет на голову того, кто такое счастье приобретет. Например, играющему карточка «счастья» сообщает, что у него «появился новый друг, умный и интересный собеседник».

Фея счастья замечает, что это прекрасно, что такое счастье сулит играющему богатое общение, минуты радости жизни, общее интересное дело, а Фея печали замечает, что от такого счастья лишь прибавились заботы: умный всегда тебя будет поправлять, своими разговорами держать в постоянном усилии, разбегутся приятели, которые не очень умные.

Теперь играющий выбирает либо сторону Феи счастья, либо сторону Феи печали - он переходит в «лагерь» одной из этих волшебных дам.

Примерное содержание карточек:

- Станешь очень богатым.
- Тебя полюбит первая красавица мира.
- Тебе подарят собаку.
- Будешь самым сильным в мире.
- у тебя будет модная красивая одежда.
- Станешь владельцем автомобиля.
- Поступишь в институт и тебе легко будут даваться науки.

Во время рефлексии следует развернуть идею амбивалентности мира, сочетания противоречий в одном явлении, тесной связи счастья и несчастья, радости и неприятности, удовольствия и огорчения. Ни в коем случае не делать никаких оценочных суждений по поводу выбора детьми «лагеря счастья» или «лагеря печали». Противоречивость мира всегда держит человека в состоянии разрешения противоречия. Его выбор определяется способностью разрешения этих противоречий. Таким образом каждый становится строителем своей судьбы.

На твоём бы месте

В этой игровой методике участники занятий поочередно сообщают о некоторой проблеме своей жизни (проблема может быть надуманной и даже

фантастической). Слушатели высказывают ряд предложений, как можно было бы решить проблему. Начальная фраза одинакова: «Если бы я был на твоём месте...».

Понятно, что субъект не сможет воспользоваться серией советов, но он может избрать предлагаемый выход из трудного положения и сказать: «Я, пожалуй, попробовал бы...».

Прежде чем начать игру, все играющие договариваются, сколько проблем они на этот раз смогут обсудить: пять? четыре? семь? десять?.. Договоренность строго соблюдается, иначе невольно появляются обиженные, которым кажется, что их обошли вниманием.

Обычно проблемы объявляются самого банального порядка, но это не дает оснований для пренебрежительного отношения к их оглашению. Очень полезно, если в числе «оказавшихся в трудной ситуации» вдруг окажется педагог - это придает игре особую серьезность, хотя и не зачеркивает условности игрового взаимодействия.

Введение игры в традиционные формы групповой работы снимает необходимость группового обсуждения ряда острых дискуссионных проблем, возникающих в жизни группы. Пока высказывается ряд индивидуальных мнений по поводу возникшей проблемы, осмысление производится и общественное мнение уже высказано, а значит, нет надобности специального обсуждения случившегося.

Большое значение имеет рефлексия, фокусирующая общественное мнение и распределение духовных сил на разных оценочных полюсах. Только не надо выделять лиц, которые причастны к случившемуся, их мнения выслушиваются в качестве равных со всеми.

Со временем выдвигаются и проблемы социального плана, общечеловеческого, такие, например, как «нищета в стране», «бандитизм и терроризм», «низменные интересы власть имущих» и прочее.

Философский стол

Быть философом - значит отдавать себе, отчет в собственной жизни. Так говорят некоторые философы, и с позиции такого понимания «философский стол» как форма групповой деятельности школьников - эта коллективная интеллектуальная работа по отысканию социального значения и личностного смысла явлений жизни.

Содержание «философского стола» самое разнообразное, потому что любой вопрос жизни может быть проанализирован с высоты общего взгляда на существующий мир. Назначение данного группового дела и заключается в развитии у школьника умений взглядывать на текущую действительность надситуативно, надконкретно, обнаруживая объективные закономерности в частном и случайном.

Философские размышления - необходимый элемент в становлении личности школьника как субъекта собственной судьбы. Стратегию жизни способен вырабатывать только человек, способный абстрактно, аналитически, с

опорой на научную философию, мыслить. Во время «философского стола» более чем когда-либо школьник реализует в полной степени основную функцию человека - мыслить.

К общим вопросам жизни относятся такие, как «Жизнь и смерть», «Счастье и смысл жизни», «Свобода и долг», «Цена и ценность», «Человек и природа», «Жизнь женщины и жизнь мужчины», «Труд и творчество», «Истина и добро», «Красота в жизни человека» и т.д.

Предметом обсуждения может быть либо одно понятие (например, «добро»), один вопрос (например, «Что такое свобода?»), одно суждение (например, «духовность это сопричастность жизни»). Разумеется, составляется некоторая программа разговора «круглого стола» в виде трех-пяти вопросов. Эти вопросы логически связаны и тем самым определяют движение коллективной мысли в вedomом разговоре. Предположим, группа учащихся собирается обсудить категорию совести. Вопросы, предварительно выбираемые, могли бы быть таким: что такое «совесть»? Приведи пример жизненных явлений, связанных с совестью человека. Как узнать о наличии или отсутствии совести? Можно ли развивать совесть у себя и у других? Что делать, когда нет совести? Что ты понимаешь под «муками совести»?

Вопросы оглашаются задолго (за неделю) до «философского стола». Педагог договаривается с некоторыми учениками о том, что они возьмут на себя начало обсуждения какого-то одного вопроса, рекомендует просмотреть книги, словари, газеты, журналы, вспомнить кинофильмы, театральные спектакли, стихи, живописные полотна, песни. В течение недели ученики могут побеседовать на эту тему с родителями, друзьями, провести анкетирование в школе среди учащихся и учителей, продумать свои жизненные события и наблюдения или специально организовать наблюдения за людьми на улице, в общественных местах, в магазине.

«Философский стол» оснащается портретами философов, их афористическими изречениями, украшается ритуалом зажжения свечи как символа живой мысли музыкой, помогающей создать необходимое психологическое состояние. Располагаются участники разговор «по кругу», имитируя «круглый стол», где все – равные участники беседы. Только одному ведущему даются некоторые дополнительные полномочия организационно плана.

Участие педагогов в «философском столе» обязательно, но следует сделать все, чтобы исключить момент поучения, наставления.

Эффективным приемом для стимулирования духовной активности детей является разделение всех участников на две группы: одна - выдвигает суждения, другая оппонирует предлагаемые решения. Состязательность, имитируя подростку и ранней юности, увлекает школьника и значительно повышает его внимание к содержанию разговора и форме выражения мыслей. При этом требуется фигура судьи (рефери, арбитр) или группы судей (жюри), а также четкие этические правила ведения разговора.

Но философская беседа за столом может протекать спокойно, ровно, без азарта и жажды первенства. Если система заготовленных вопросов логически

выдержана, то движение от вопроса к вопросу станет постижение истины, движением к сущности явления от его формы. Важно, чтобы философские размышления не уводили детей от повседневной жизни, а, наоборот, помогали обретать способность видеть философскую проблему в конкретности жизни. Поэтому чрезвычайно важным становится наряду с системой вопросов подбор ярких иллюстраций анализируемого явления, красочных образов поставленной проблемы. Если эти два условия соблюдены, «философский стол» проходит успешно, школьники расходятся с желанием продолжения дискуссии.

«Хочу» и «Надо»

Субъективная позиция ребенка развивается и формируется тогда, когда он отдает себе отчет в собственной жизни. При этом его «хочу» из эмоционально окрашенного желания иметь что-либо трансформируется в «хочу» как стремление действовать в соответствии с выдвигаемой целью.

Групповая игра «Хочу» и «Надо» проводится как командное состязание. Игроки команды «Хочу» поочередно высказывают какие-либо желания. Команда «Надо» после непродолжительного обсуждения выдвигает ряд условий, которые необходимо выполнить, чтобы реализовать эти желания.

Например, первый игрок говорит: «Я хочу отправиться в Швейцарию покататься на горных лыжах». На это команда «Надо» отвечает: «Для этого тебе нужно: купить горные лыжи; научиться кататься на них; получить загранпаспорт и визу; заработать необходимую для поездки сумму денег, выучить иностранный язык» и т.п.

Игрок из команды «Хочу» решает, насколько реально для него в данный момент это желание. И если он сам приходит к выводу, что его «хочу» пока невыполнимо, то он покидает свою команду и отправляется в «Область мечты». Команда «Надо» при этом получает одно очко.

Первый тур игры проводится как разминочный, поэтому всем игрокам команды «Хочу» выдаются карточки с заранее написанными желаниями. Например: «Я хочу иметь большой и красивый дом», «Я хочу иметь роскошный автомобиль», «Я хочу, чтобы моя речь была красивой и логически стройной», «Я хочу быть закаленным и физически крепким», «Я хочу, чтобы у меня было много отзывчивых и преданных друзей»...

Ведущему необходимо следить, чтобы в первом туре записи желаний на карточках, которые зачитывают игроки команды «Хочу», начинались с материальных ценностей и переходили к духовным. Это позволяет вывести разговор второго тура на более высокий уровень человеческих ценностей и отношений. Победителями в итоге становятся все: и педагог, и дети, и те, кто играл в командах, и те, кто был зрителем.

Для второго свободного тура команды можно полностью поменять. Карточки с желаниями здесь уже не обязательно раздавать, так как дети быстро усваивают основной принцип игры и, прежде чем сказать о своем «хочу», мысленно продумывают, насколько реальна эта мечта.

Цена и ценность

Игра инициирует размышление о принципиальном отличии того, что имеет цену, от того, что принято называть ценностью. Разведение понятий в игре способствует осмыслению соответствующих явлений в жизни участника игры.

Фабула игры: идут торги между владельцем и покупателем, покупатель готов дать самую высокую цену за то, что в руках у владельца. Он говорит: «Продай мне, я дам тебе хорошую цену». В ответ он услышит либо «Продаю», либо «Нет, я не могу продать даже за самую высокую цену».

Что же в руках у владельца? Кошка, живущая у него десять лет; стихи, написанные для любимого человека; килограмм шоколадных конфет; пишущая машинка, доставшаяся от бабушки; текст научной статьи; мяч, в который играет сын; красный шерстяной шарф и др.

Группа, наблюдавшая торги вдруг замечает, что одно продается легко и спокойно, а другое владелец не может продать, как бы его ни упрашивали. (Ведущий при этом должен подыграть, репликами усиливая азарт: «Повышайте цену!»... или «Просите лучше - зачем ему старая кошка?!»)

Во время рефлексии педагог незаметно вводит понятия «цены» и «ценности», отмечая их сущностные признаки: цена - все то, что имеет денежную стоимость; ценность - все то, что значимо для жизни человека. Хорошо проходит рефлексия, если предложить детям такую фразу: «Я понял, что...».

Мое зеркало

Проводить данную игру может лишь педагог, умеющий создавать во время работы с группой доброжелательную мягкую атмосферу. В этой игре ребенку говорят как он выглядит – именно этот внешний образ ребенка особенно волнует. Дети всегда немного волнуются во время игры. Педагог прилагает все свои психологические умения, чтобы снизить такое волнение, чтобы настроить всех детей на добрые и нежные проявления.

Сюжет игры в том, что у каждого из играющих якобы есть зеркало, оно говорящее, его можно спросить, как в пушкинской сказке, о своей красоте. Но это зеркало особенное: оно может отражать и внутренний облик человека. Чтобы ввести детей в ситуацию, спросим сначала, какое у играющих зеркало, то есть каков его размер, фактура, форма, стоимость. Все поочередно отвечают, смеясь и остроумно обыгрывая данный вопрос. Но этот вопрос и помогает началу серьезной игры. Дети располагаются на стульях напротив друг друга (визави). Один ряд – «зеркала». Другой – те, кто смотрится в зеркало. Последние поочередно обращаются к «зеркалу», говоря: «Свет мой, зеркальце, скажи...» А те в ответ: «Я отражаю...» - и описывают то, что видят в сидящем напротив человеке.

По окончании описания тот, чей портрет представили, говорят либо: «Свет мой, зеркальце, спасибо!», либо «Ах, ты, мерзкое стекло, это врешь ты мне назло!» Чтобы задать мягкий тон игре, педагог может предварительно, в целях инструктажа, сам сыграть «зеркало», оглашая свое доброе впечатление

от одного из наблюдателей. И тот, и другой варианты заведомо будут гуманными, а это повлияет на общий настрой всех играющих.

Когда последовательность рада будет исчерпана, наступает второй тур игры: «зеркала» и «хозяева зеркал» меняются местами, а значит, и ролями. И вновь звучит: «Свет мой, зеркальце, скажи...» - только теперь идет описание портрета тех, кто описывал портрет другого несколько минут назад.

Таким образом, игра ставит школьника почти одновременно на две позиции: того кого оценивают, и того, кто оценивает. Дети остро прочувствовали состояние в этих двух положениях, это позволит им скорректировать в будущем свое поведение и быть более внимательным к состоянию Другого, о котором высказываешь суждение.

После игры проводится короткая рефлексия: «Как ты себя чувствовал?», «Волновался ли, когда смотрел в зеркало?», «Трудно ли быть объективным, отражая свое впечатление?» в итоге открывается возможность выйти к вопросу уникальности человека, непохожести его на других, а значит, снять привычное суммарное представление о человеке как наборе достоинств и недостатков.

Три желания

Эта форма работы актуализирует духовные усилия каждого ребенка, он проявляет себя как индивидуальность, не просто способная оценить мир, но и желающая изменить его во имя улучшения будущей жизни.

Вступительное слово учителя:

Случайно амфору я взял

И приоткрыл сосуд.

Он силой страшной обладал,

И джинн мне крикнул вдруг:

“Что хочешь повелитель мой?

Исполню приговор любой.

Лишь пожелай - я сотворю,

Изменим вмиг судьбу твою!”

И тут мне стало страшно: джинн беспрекословно подчиняется своему повелителю. А что, если его повелителем окажется дурной человек? (Ответы детей.) А что, если амфора со всемогущим джинном попадет в руки к нам? Что мы попросим его сделать? Каких три желания ты попросишь выполнить его? Что желаем своей Родине? Своему народу? Человечеству в целом? Другим? Родным? Близким людям? Лично себе?

Ребята садятся в круг и, поочередно передавая из рук в руки символический предмет-носитель волшебной силы (например, волшебную палочку), произносят три своих желания или записывают их на лепестках цветика-семицветика.

По ответам педагог может судить о степени духовной подготовленности данной группы учащихся и каждого в отдельности.

В данной игре сочетаются игровая и ценностно-ориентационная деятельность, требующая определенных духовных усилий. Назначение игры в том, чтобы подвести ребенка к осознанию правомерности собственного выбора, умению сопоставить свое “я” с интересами других людей, определить свою позицию по отношению к данному явлению.

Игра проводится следующим образом. Ребенок в роли “покупателя” входит в зал покупок, где на столе разложены “товары” - карточки, на которых написаны названия различных предметов: шоколад, книга, золотая цепочка, гитара, магнитофон и т.п. “Продавец” предлагает “покупателю” выбрать одну покупку, благодарит за приобретенную вещь и просит пройти в “зал размышлений”, где можно присесть и подумать о плате за товар. “Цена” товара указана на оборотной стороне карточки: “Редко сможешь видеть больного друга”, “Папе еще год придется ходить в старой куртке”, “Бабушка не сможет заменить сломанные очки”, “Мама откажется от лечебных процедур” и т.д.

Таким образом, ребенок ставится перед выбором, от которого зависят обстоятельства его дальнейшей жизни, затрагивается система его социально-психологических отношений, и он оказывается в роли субъекта выбора.

Приняв решение, “покупатель” переходит в “зал возврата покупок” и говорит консультанту “Я покупаю” или “Я возвращаю”. “Консультант” пытается повлиять на решение “покупателя”, приводя собственные доводы “за” или “против” покупки: “Не страшно, что папа ходит еще год в старой куртке. Зато вы с золотой цепочкой будете выглядеть эффектнее ваших подруг”, “Редко будете видеть больного друга, но зато у вас появятся новые друзья”, “Этот товар очень редко бывает в нашем магазине, у вас сегодня редкая возможность купить его” и т.п.

Сюжет проигрывается до тех пор, пока последний ребенок не выйдет из “магазина”.

После этого педагог обращается к детям с вопросом: “Какие мысли были у вас во время игры?” В ходе ответов-рассуждений педагог и сами дети могут оценить для себя мотивацию действий и степень искренности своих высказываний.