Н.Е. Щуркова,

Классное руководство: игровые методики. – М.: Педагогическое общество России, 2002, - 224 с.

*Hic Rhodus,**hic sa1ta! (Здесь Родос, здесь прыгай!)*

**ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ ИГРОВЫХ МЕТОДИК**

Игра – особый вид деятельности.

*Во-первых,* потому, что играть приятно, играть легко, играть весело, в игре мы проживаем счастливое состоя­ние. В подарок от природы получаем мы предрасполо­женность и потребность в игре; генетическая прогpамма обеспечивает нашу обязательную игровую деятельность, в ходе которой организм развивается, упражняясь. И ни один вид деятельности не обладает такой прочной органической базой, как игра - деятельность, предписанная самой природой развития человека.

Спросим малышей и подростков, любят ли они иг­рать и хотят ли играть сейчас? Столь же радостно вступают в игру педагоги. Человек есть «человек играющий», *homo ludeпs* (Хейзинга).

*Во-вторых,* целевое содержание, расположенное в самой игре, внутри игры (игра есть деятельность, цель которой лежит в самой деятельности) придает весомость каждому моменту игры. Играют, чтобы играть. Получают удовольствие от процесса игры, а достижение цели лишь венчает получаемое удовольствие. Данная особенность игры обеспечивает ощущение легкости. И, хотя все зна­ют, что игра часто требует высочайшего напряжения сил, тем не менее, говорят, что «играть», в отличие от «работать», вовсе не трудно. Увлеченный ходом игры, человек забы­вает о своем авторитете, его вовсе не заботит внешнее впечатление от производимых: действий. Он играет взахлеб.

*B-тpeтьux,* любая игра содержит в себе элементы других видов деятельности, а значит, обладает возможно­стью приобщить человека к какому-то виду деятельно­сти, ещё не освоенному человеком. Вот почему игра ­дело серьезное с точки зрения развития ребенка: через игру он вступает в мир человеческой деятельности уже вне которой степени оснащенным, подготовленным. В иг­ре заложена возможность незаметно овладевать некото­рыми умениями, необходимыми для познавательной, трудовой, художественной, спортивной деятельности, для общения. Опытные педагоги эту особенность игры знают и потому в случаях дидактических затруднений вводят в обучение игровые моменты, в ходе которых дети неза­метно осваивают то, что было трудным ранее. Многие из педагогов могут сказать, что сначала они играли «в школу», а потом избрали профессию школьную.

*B-четвертых,* в игре минимальное количество пра­вил, соблюдать, их нетрудно, а всё остальное - поле для свободного проявления индивидуального «Я». Простая фабула игры позволяет каждому играющему выстраивать свой вариант сюжетного развития игры. Это придает ин­тригу, держит интерес играющих на уровне высокого внимания, а деятельность на уровне высокой активности. О свободе мечтают малыши и старики. Свобода проявления своего автономного мира, с его сложностью и не­похожестью, странностью и неповторимостью, доставля­ет счастливые переживания. В игре каждое «Я» обретает адекватную форму. Поэтому игра по природе своей ди­агностична.

*В-пятых,* игра - самый демократичный вид деятель­ности: здесь нет начальников и подчиненных, равенство гарантируется ролевым распределением и диктатом фа­булы. В игре все равны и все испытывают счастье от ра­венства, которого так недостаёт в социальном Мире. Че­ловек, вступивший в игру, есть играющий человек – не более того, - и все его регалии, должности, звания, дос­тижения, положение забываются всеми играющими, в том числе и самим носителем этих формальных отличий. И ребенок тоже в игре оказывается в демократическом окружении: никто не помнит о его учебных неудачах, плачевном поведении либо блестящих отметках, отмен­ном прилежании. Игра - общение равных.

 Отмеченные особенности придают игре особое педагогическое значение, наделяя её ролью чрезвычайной:

* игра - фактор развития ребенка;
* игра - способ приобщения ребенка к миру культуры;
* игра - щадящая форма обучения ребенка жиз­ненно важным умениям;
* игра - ознакомление ребенка с широким спек­тром видов человеческой деятельности;
* игра - мягкое корректирование воспитанности ребенка, незаметное вовлечение его в ценност­ную палитру новых для него отношений;
* игра - деликатное диагностирование социаль­ного развития ребенка;
* игра - профессионально-изящная форма соци­ально- психологического тренинга;
* игра - способ педагогической помощи ребенку в разрешении проблем жизни, ставших перед ним в реальной повседневности;
* игра - один из простых способов подарить ре­бенку счастливые моменты проживания радости жизни;
* игра - простой и легкий способ формирования товарищества и дружбы между детьми, один из способов формирования гуманистической атмо­сферы в группе.

Мы представляем игры, которые по их содержанию и назначению можно характеризовать как социально­ психологические. Конечно, любая игра носит такую ха­рактеристику - даже «прятки», «догонялки», «лапта», «жмурки», «Замри!» или «горячо - холодно», ибо содер­жанием любой игры является столкновение физико ­психологических свойств и качеств играющих, а сами играющие всегда располагаются в определенном соци­альном пространстве отношений.

Но социально-психологическое в традиционных иг­рах всё-таки выступает некоторым фоном, на котором разворачивается фабула игры. В педагогических же игровых методиках социально-психологическое - это объект внимания, осмысления, оперирования, оценивания. А фабула - средство, помогающее иллюстрировать coцально – психологическое явление, подлежащее осмысле­нию участников игры.

В процессе работы с детьми педагог всегда констати­рует духовное восхождение детей на философические проблемы жизни человека.

Предлагаемые игровые методики - это методики ро­левого ситуационного воспроизведения жизненных явле­ний с проблемным содержанием духовно-социального плана. Мы вынуждены постоянно оговаривать употребление понятия «духовность» в его светском смысле, далеком от средне­векового религиозного наполнения. **Духовность - это осмыс­ленная сопричастность миру во всех его проявлениях и способ­ность иметь внутренний автономный личностный мир индиви­дуального «Я».** Организация такого рода игр есть не что иное, как введение детей в проживание социально-духовных отно­шений к объектам жизни.

Hic Rhodus, hic sa1ta! - сказано было в басне Эзопа хвастуну, заявившему, что на острове Родос он, якобы, очень высоко прыгал.

Социально- психологическая игра - это всегда «здесь и сейчас» проживаемая жизнь.

**ПЕДAГОГИЧЕСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ**  **ИГРОВЫХ МЕТОДИК**

 На первый взгляд, игровые методики просты и обще­доступны. Они не предъявляют, казалось бы, к руководи­телю детской группы высоких квалификационных требо­ваний, не нуждаются в научной подготовке ведущего, не зависят от качества помещений, абсолютно свободны от финансового состояния школьного воспитания.

Однако простота игровых методик иллюзорная. Строгая надобность в профессиональной тонкости рабо­ты педагога вызвана сочетанием крайне противоречивых характеристик игры: с одной стороны, в игре человек свободен и волен поступать как вздумается, выстраивая любое решение, но с другой стороны, игра предоставляет шанс детям проживать такое ценностное отношение, ко­торого не предоставила им повседневная конкретная ре­альность, и этот шанс должен быть использован.

Поэтому педагог первоочередное внимание своё на­правляет на создание в группе наилучшей психологиче­ской *атмосферы* как непременного условия игрового действия. Здесь ведущая роль принадлежит *педагогиче­ской технике*: голосу, мимике, жестам, пластике, темпо­ритму движений, лексической и мелодической окраске речи, определяющих тональность первого этапа занятий ­*пролога.* Пролог слагается из приветствия, определения цели и раскрытия программы занятий, выявления моти­ва предстоящей работы, а также предположения веера личностного смысла каждого участника игры, из обмена сообщений 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.

Пролог психологически открывает каждого на общение, поэтому педагог не должен бояться, что «теряет время»: пока не удастся получить благоприятную атмосферу, он продолжает «разогревать» группу («рас­теплятъ»).

Способы такого разогрева бесчисленны и общеизве­стны. Не было бы необходимости их указывать, если бы в системе профессионального образования обучали это­му будущего педагога. Укажем лишь на некоторые:

* обращение к детям, подчеркивающее уважитель­ность педагога в адрес всех членов группы (дамы и гос­пода, друзья, судари и сударыни, мои дорогие, уважае­мые мыслители и т.д.);
* проявление заботы об обустройстве всех детей для предстоящей духовной работы (всем ли удобно? все ли хорошо расположились?);
* персональный вопрос, направляемый поочередно каждому участнику занятий; Как ты себя чувствуешь? Что ты думаешь о предполагаемой теме занятий?
* педагогическая мизансцена занятий, располагаю­щая к общению и принятию каждого участника занятий как ценность (полукруг, круг, овальный стол, свободное расположение);
* - предварительный вопрос, направляющий внимание участников игры на какую-то проблему жизни, - ту самую, что будет затронута в игровой коллизии.

**Вовлечение** в игру и объявление **правила игры** совер­шается одновременно путем раскрытия фабулы игры и попутного обозначения игровых ролей, а далее пригла­шения детей к исполнению той или иной роли. Напри­мер, предлагая детям игру «Времена года», ведущий од­новременно выявляет желающих играть роль «бабушки», «дедушки», «мамы», «папы» И «детей». Играющие приду­мывают имена своим персонажам - чем необычнее будет имя, тем легче играющему спрятаться за «маску», тем свободнее он в создании сюжета игровых событий (бабушка Феодора, дедушка Афанасий, сын Евлампий, дочь Дусенька и т.д.).

Нельзя оставлять без внимания группу *наблюдателей:* необходимо наделить их важной ролью арбитра; следя за разворачиванием сюжета, арбитр делает выводы, даёт оценку ходу событий, выявляет идею происшедшего, то есть ценностного отношения, но ни в коем случае не производит персональных оценок в адрес играющих ­арбитр выступает сторонним наблюдателем ситуации жизни и высказывает свои впечатления от увиденного.

В игре каждый персонаж имеет право на *свободное решение* игровой проблемы и *свободное проявление* персо­нального «Я». Следовательно, ход игры непредсказуем ­в этой непредсказуемости и скрыта игровая интрига. По­этому педагог не должен волноваться, если событийный вектор принимает новое направление. Педагог подхватывает это сюжетный поворот и с помощью реплик оформ­ляет его дальнейшее движение. Не надо волноваться и тогда, когда один из персонажей вдруг произведет недос­тойные действия (например, в игре «Нашёл на дороге» присвоит «ЧУЖУЮ вещь»). Надо либо хорошо интониро­вать происходящее - ставить ценностные акценты на такого рода действиях, - либо доводить до логического конца намеченное в реакции поведение (например, вво­дить новое лицо, которое в игре «Нашёл на дороге» окажется хозяином потерянной вещи и станет в отчаянии искать потерянное и страдать от случившегося).

Педагогическая *импровизация* придает игре остроту и повышает интерес к содержанию игры всех участников и наблюдателей игры. Чтобы импровизировать, педагог вынужден быть предельно внимательным к лексике, ми­мике, пластике, интонациям играющих. Это позволяет педагогу вести ход игры, но не тем, .что он навязывает свою волю и руководит развитием сюжета, а тем, что на­правляет внимание всех на отношенческую сущность происходящего на игровой сцене.

**Средства игры** предельно минимальны. Они лишь инициируют активное воображение всех участников групповой деятельности - это единственное их назначение. Чаще всего отбирается одно-единственное средство, так чтобы ни в коей мере не отвлекать внимания детей с отношенческого содержания игровых действий на ис­пользуемые предметы. Например, в игре «На плоту» ис­пользуется музыка непременно, но всё остальное соору­жается из стульев, на которых и сидят дети; а в игре «Динозавр» пять картонок помогают обозначить место, расположение «домиков на болоте» - и не более того.

Зато большое значение приобретает *игровая мизансцена:* расположение детей по отношению друг к другу и расположение вещей и предметов в контексте группового размещения. Мизансцена несет на себе символику от­ ношений, поэтому носители отношений размещаются именно так, чтобы ярко очертить взаимоотношения персонажей игры. Например, когда в игре «Кошкины гости» один из героев (Поросенок) оказывается выброшенным из круга симпатий, то его месторасположение «около дверей» подчеркивает страдания этого героя, потеряв­шего дружбу прежних товарищей по сельскому двору.

Педагог в качестве ведущего должен хорошо продумать своё расположение относительно группы играющих: с одной стороны, надо уметь находиться среди наблюда­телей, предоставляя свободное поле игрокам, но, с дру­гой стороны, ведущему приходится мягко корректиро­вать ход игры, поэтому он должен находиться Где-то ря­дом с играющей группой. ­

Чрезвычайно важно сохранять **этику** взаимоотноше­ний во время игры, не допуская обидных и грубых выпа­дов детей друг против друга, которые в запальчивости могут допустить дети. Здесь многое зависит от тона самого педагога, в котором совмещается мягкость, весе­лость, четкая распорядительность, исключающая не­брежное отношение к человеку. Профессиональная сложность определяется напряженным вниманием ко всем формам взаимоотношений, разворачивающихся вовремя игры: обращение к человеку, просьба к человеку, оценка произведенного человеком, благодарность ко всем играющим, произнесенная каждым, и т.д.

**СОДЕРЖАНИЕ ИГРОВЫХ МЕТОДИК**

Если мы примем словарное определение понятия «содержание» (это то, что заполняет нечто), мы легко ответим на вопрос о содержании педагогических игровых методик.

Но предварительно бросим взгляд на содержание профессиональной деятельности представителей самых разных профессий. Содержанием работы повара являют­ся блюда для питания, содержание деятельности мили­ционера - законопорядок в обществе, а содержание ра­боты массовика-затейника заключается в развлекательном досуге. Художественный образ выступает содержа­нием артистической профессиональной деятельности. А письменное общение людей друг с другом составляет содержание профессиональной работы почтальона.

Поскольку разработку игровых методик производит педагог, использующий игру как средство воспитания детей, то, разумеется, содержание таких методик есть не что иное, как то, что составляет содержание воспита­тельного процесса. Безупречность такого логического вывода не вызывает сомнения. И остается только недо­умевать, наблюдая порой проведение игры с детьми, входе которых дети визжат, толкаются, высмеивают друг друга, демонстрируют развязность и слепое возбуждение.

Содержанием игры выступают:

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

 Знания, умения, отношения - вот содержание вос­питательного процесса. Основное содержание - *ценно­стные отношения,* те отношения к наивысшим ценно­стям жизни, присутствие которых в жизни гарантирует как самоё жизнь, так и достойное её протекание. Знания мира и умения взаимодействовать с миром выступают как средство формирования ценностного отношения к миру.

Согласившись с этим, нельзя не согласиться с по­следующим: содержанием игры, которую проводит пе­дагог, всегда является определенное отношение к ценно­сти. Это отношение,

во-первых, *проживается* каждым участником игры,

во-вторых, *осмысливается* каждым уча­стником игры,

в-третьих, *проецируется* в сознании ка­ждого участника игры в форме адекватного способа жиз­ни.

Рефлексия, завершающая групповые занятия, под­тверждает сказанное. Дети обычно говорят: «Мне было интересно и хорошо... Я понял, что... Теперь я постараюсь...»

Приведем пример одного высказывания подростка: «Я никогда не слышал, что мужчина должен иметь при себе два носовых платка, один - для себя, другой - для дамы, которой вдруг нужна будет помощь». Здесь выяв­лено и приобретенное знание, и присутствует проживае­мое отношение, проецируется и будущее умение челове­ка.

В процессе игровых действий педагог как ведущий игру расставляет акценты именно на проявляемых и проживаемых отношениях к конкретным персонажам игры или конкретному событию, и только педагогу под­властно *восхождение ценности:* путем абстрагирования обнаружить за конкретным предметом некую ценность жизни, будь это красота, добро, общество, труд, позна­ние, свобода или сама жизнь во всех её проявлениях. Например, играя с детьми в «Корзину грецких орехов», педагог производит обобщение, выводя детей на пробле­му преодоления человеком трудностей жизни, на идею человека как стратега жизни и хозяина своей судьбы; а в игре «Волшебный стул» провозглашает идею индивиду­альности человека, неповторимости его личности.

Разумеется, неожиданный поворот сюжета игры мо­жет переакцентировать внимание всех играющих на какую-то неожиданную идею, выдвинуть для осмысления иную ценность. Такое не должно пугать педагога, ведь мир многомерен, поэтому на один и тот же предмет можно смотреть с разных точек зрения.

Недопустимо попрание ценности. Дети в подража­ние взрослой циничности часто воспроизводят грубые шутки в адрес таких ценностей, как «счастье», «совесть», «познание», «общество», «свобода», «труд» и других. Ежели такое происходит, педагог мягко переакцентирует смысловое содержание, например, скажет: «Иногда дей­ствительно людям кажется... но потом они начинают по­нимать...» или: «К сожалению, и такая точка зрения при­сутствует в нашей жизни, но мы же понимаем, как важ­но для каждого из нас...».

В игре явственно раскрывается единство формы и со­держания. По сути, игра есть не что иное, как поиск фор­мы адекватной, проживаемому отношению. При развора­чивании сюжета всё явственнее проступает мысль о том, что для определенного отношения имеется соответствую­щая форма, однако эту форму следует выстраивать проду­манно, так чтобы другой человек мог воспринимать опре­деленное отношение, иначе человек не будет понят окру­жающими людьми. Например, игра «Предлагаю - выби­раю» основана именно на положении о единстве формы и содержания: тот, кто не сумеет выразить в соответствую­щей форме своё желание оказать помощь другому челове­ку, лишается чести оказывать такую помощь. Однако вы­явить эту идею игры смогут дети лишь с помощью педа­гога, ведущего игру и расставляющего ценностные акцен­ты, сопровождающие действия играющих.

**СОЗДАНИЕ ИГРОВЫХ МЕТОДИК**

 Как рождается в профессиональном соз­нании педагога новая игровая методика? Ес­ли проанализировать ход мыслительной работы педагога, то, в конце концов, выявляется некий общий алгоритм творческого усилия.

Представим выявленное. Иллюстрацией пусть по­служат помещенные в сборнике методики, проверенные школьной практикой.

**Первый шаг**. *Определяется ценностное содержание игры* и формулируется в четком виде идея. Например, игра «Проблемы и аргументы» начала складываться с за­явления одного педагога: «В школе есть дети, над кото­рыми смеются все». Идея приняла следующую формули­ровку: «Особенности человека не могут служить основа­нием неуважения к нему».

**Второй шаг.** Данная идея экстраполируется на мно­жества сфер жизни, мысленно *перебираются вариации реального событийного проявления данной идеи*: где это могло быть - в лесу, поле, на рынке, в транспорте, теат­ре, дома, в гостях, в пустые, во время обеда, во дворе, во время грозы? Перечень этот беспорядочен, мысль скачет от картинки к картинке. Но вот избирается место и сфера жизни. Например, в игре «На плоту» образ плота, несущегося по реке с безлюдными берегами, появился в ходе поиска экстремальной ситуации, выход из ко­торой всегда должен в первую очередь искать мужчина. (Идея: мужчина - «сильный», а потому он всегда защит­ник, помощник и исполнитель тяжелой работы».)

**Третий шаг.** Теперь легко *рождается фабула*, прини­мая простые и ясные реальные очертания какого-то эпизода жизни. Например, в игре «На плоту» - волна смы­вает весь запас продуктов, в игре «Проблемы и аргумен­ты» - по улице идет человек и громко поёт. Со временем неясные очертания проступают четче, расплывчатая фа­була принимает более определенные контуры.

Остается ввести персонажи в неясный ещё сюжет: кто, собственно, совершает обозначенные фабулой дейст­вия?

**Четвертый шаг.** Это *мысленное введение в вообра­жаемые события воображаемых героев*. Эти герои не могут быть похожими на школьников, играющих здесь и сейчас. Поэтому наилучшим вариантом решения вопрос а о героях является обращение к миру домашних живот­ных, зверей, сказочных существ или взрослых, - роли эти дети играют с удовольствием, потому что такие игро­вые роли осуществляют психологическую защиту, как бы закрывая внутренний мир играющего от наблюдателей: ведь школьник «изображает» нечто, но не высказывает себя. Конечно же, любой играющий невольно себя от­крывает. И дети по окончании игры часто отмечают, что одноклассники для них раскрылись с неожиданной сто­роны. Но такое осознание психологического открытия происходит после игры и уже не смущает школьника.

**Пятый шаг.** Он состоит в *придумывании коллизии*, некотором столкновении точек зрения персонажей. С ними что-то происходит, и в этом течении событий пер­сонажи выстраивают свое поведение. Если за поведени­ем увидеть отношение, то игра приобретает богатый смысл и становится весьма интересной всем наблюдате­лям и самим играющим тоже. Например в игре «Магазин одной покупки» таким столкновением интересов становит­ся момент выхода из магазина: вдруг, перевернув карточку, играющий читает, что его покупка поставила кого-то из близких в ситуацию большого затруднения или нанесла ущерб родному человеку - как теперь поступить? Интере­сы личные и интересы другого столкнулись в противоре­чии. После данных пяти решений-шагов игре можно да­вать название.

**Шестой шаг.** *Обозначается название игры*. Оно должно быть простым, легким, совсем не пугающим сложностью своей, но никак не раскрывающим сути иг­ры. Скажем, игра «Времена года» далека от предположе­ния, что речь пойдет о проблемах семейных взаимоот­ношений, а игра «Садовник» вовсе не сообщает заранее, что содержанием игры станут этические формы речевого взаимодействия.

Последним шагом станет разработка мизансцены игры и отбор игрового реквизита, который, как мы сказа­ли, очень скуп и минимален. Хорошо, если педагог на листе бумаги начертит схематическую картинку распо­ложения всех присутствующих и играющих и тем самым мысленно ещё раз проиграет игровой замысел.

Однако надо предупредить, что созданная в педаго­гическом воображении игра ещё не родилась оконча­тельно. Она проходит несколько раз практическую про­верку. В процессе игры дети разных групп вносят свои оригинальные детали, да и сам педагог, наблюдая за ходом игры, обнаруживает новые сильные стороны игрового действия, которые следует усилить, а также то, что должно быть изъято из игры согласно принципу «необходимости и достаточности».

Игра должна со временем принять изящные формы, чтобы радовать всех своей красотой.

Игровые методики - педагогическое средство. Они не проводятся во имя дурного развлечения и заполнения пустого времени. Их использование всегда содействует цели воспитания детей. Поэтому проведение игры имеет педагогический замысел, а замысел сопровождается предвидением воспитательного результата.

Существующая программа воспитания школьника, производящая разбиение единой воспитательной цели на ряд воспитательных задач по возрастным ступеням, слу­жит основанием соответствующего распределения огром­ного количества игровых методик по данным возрастным ступеням.

Бесспорно, такое распределение очень условно, вы­звано, скорее, желанием некоего порядка и оптимально­сти педагогической работы, чем сущностными характе­ристиками самих игр. Игра настолько многозначна, многоаспектна, что меняющиеся ракурсы её трактовки позволяют одну и ту же игровую форму использовать во всех возрастных группах. Важно только, чтобы педагог отдавал себе профессиональный отчет в назначении иг­ры, в постановке той жизненной проблемы, которая скрыта в игре и которую педагогу следует выявить, предъявить, обозначить, чтобы найти общее решение.

Продукт игры - проживаемое детьми в течение игры ценностное отношение. Это выявленное отношение и становится исходным для отбора игровой методики или для создания новой оригинальной игры.

Основываясь на Программе воспитания, учитывая ключевую наивысшую ценность как основной объект духовного осмысления детьми в какой-то возрастной пе­риод (младшеклассник, младший подросток, старший подросток, ранняя юность), классный руководитель проводит сознательный отбор некоторого числа игровых ме­тодик, которые он планирует провести с группой детей в этот возрастной период.

**ИГРОВАЯ ПРОГРАММА КЛАССНОГО РУКОВОДИТЕЛЯ**

Сделать это нетрудно, если заранее сгруппировать иг­ры по основанию скрытой в игре ценностной: идеи, а если точнее, по основанию той: идеи, которую смог обнаружить либо которую сможет внедрить в игровой сюжет педагог.

Таким образом, перед классным руководителем ока­зывается два обязательных материала для планирования: первый - это непосредственный материал игровых мето­дик, второй - материал программы воспитания (модифицированный возрастной вариант).

Наши первые сборники игровых методик выстраива­лись как простое суммирование самых разных игр. В дальнейшем мы всё более уверялись в том, что следует проводить группирование игр, чтобы ориентировать чи­тателя-коллегу в ценностном содержании игры и облег­чить ему профессиональный целевой отбор. Последнее, то есть целевой отбор, классный руководитель делает соответственно программе.

Напомним базовую опору программы воспитания.

**Восхождение школьника в социально-личностном осмыслении ценностного содержания жизни**

мое «я» В этой жизни

жизнь

общество

человек

социальные нормы

природа

Осознав педагогический смысл представленного про­движения школьника в общем осмыслении им ценност­ного содержания современной культурной жизни, опреде­лим сумму игровых методик для каждой возрастной сту­пени. Только при этом необходимо учесть, что игровая методика должна пройти ценностную интерпретацию, должны быть расставлены педагогические акценты, кото­рые и раскрывают перед играющими некоторое ценност­ное явление жизни, предстающее перед ними в ходе игры.

Проиллюстрируем сказанное, обратимся, например, к методике под названием ***«Садовник***»: игровая роль садовника предлагается нескольким лицам; все остальные получают роль любого садового растения «роза», «колокольчик», «гортензия» и т.д.); садовники поочеред­но обращаются к растениям, приглашая их в свой сад, а растения вправе согласиться либо отказать в просьбе - в зависимости от того, удается ли садовнику произнести «любимое» слово данного растения (такими словами яв­ляются речевые константы - «спасибо», «пожалуйста», «будьте добры», «извините» и т.п. - они записаны на обо­ротной стороне карточки с именем растения); суть игры в том, сумеют ли играющие садовники все растения переселить в свой сад.

Если акцент в данной игре поставлен на этических нормах речи «вежливые» слова, то не подлежит сомне­нию, что такая методика предназначается для детей младших классов. Но педагогический акцент может быть пере­мещен на «свободу выбора», и тогда игра проводится в подростковых классах, в которых проблема межличност­ного общения школьников приобретает особые сложно­сти. Передвинув педагогический акцент на «ценность ав­тономного внутреннего мира личности», педагог исполь­зует ту же самую методику в работе со старшеклассника­ми.

Чтобы методики не повторялись (а дети не терпят повторений, требуют новизны), педагог составляет ус­ловное разбиение игр на возрастные периоды, обеспечи­вая новизну методик. Принимая во внимание смену пе­дагогических кадров в школе, педагоги нередко произво­дят общее единое для педагогического коллектива раз­биение методик по возрастным периодам во избежание неоднократного воспроизведения одной игры в разные годы ученичества.

Рискуя быть неверно понятыми, предложим всё-таки примерное разбиение игр по возрастным ступеням. Ос­нованием будет служить идея игры, то есть сформулиро­ванное ценностное отношение.

*Выпускникам* школы полезно будет проиграть серию игр под общим названием ***«Я - стратег своей жизни»*** (см. оглавление сборника). Для старшеклассников наивысший интерес пред­ставляют игры, выводящие мысль ранней юности на жизнь как объект осмысления: что такое жизнь как тако­вая, её закономерности, содержание жизни, средства жизни, образ достойной жизни? Поэтому для работы с ними можно смело черпать методики из разделов «Я и природа», «Я и искусство», «Я и моя социальная роль». Возможен вариант отбора: классный руководитель отби­рает из разных отделов игры, содержание которых выво­дит юношество на общую тему «Я и мои проблемы».

 Со старшим подростком полезным станет проигры­вание методик из раздела «Я в обществе» и «Каким ви­дится моё «Я».

Младший подросток обретет уверенность в себе и своей позиции, если проигрывать с ним серию игр из разделов «Я - homo sapiens», «Я - homo moralis» и «Я - homo fabed».

Дети начальной школы, ориентированные в силу возрастных особенностей на социальные нормы, с удо­вольствием играют в воспроизведение ценностных норм поведения и организации жизни, поэтому для работы с ними следует отобрать серию игр по освоению правил, поведения. Но следует дополнить такое содержание раз­делом «Предметы вокруг меня», чтобы развивать в младшеклaсснике способность обобщения, обнаружения за предметом социального явления.

Отметим особо: если группа слабая по своему нрав­ственному и интеллектуальному развитию, то игры из раздела «предметы вокруг меня» совершенно обязатель­ны, иначе, не обладая умением абстрагирования, школь­ники с наименьшим эффектом будут воспринимать про­блемное содержание других методик.

В случае если дети психологически зажаты, закре­пощены строгим тоталитарным воспитанием, то следует ввести первоначальный этап - позволяющий детям выйти на свободное проявление своего «Я», чтобы почувствовать вкус психологической свободы и обнаружить инте­рес к каждому ученику группы. Например, игра «Театр­ - экспромт» обладает огромной силой влияния такого ро­да; веселая игра «У попа была собака» может стать фак­тором раскрепощения детей. **Универсальным средством для такой психологической цели является музыка (**при этом педагог должен уметь производить отбор музыкаль­ных произведений, исключая мутный звуковой поток коммерциализированной сегодняшней эстрады).

Бесспорно, педагог производит индивидуальный от­бор, ориентируясь на уровень общего социального раз­вития детей, на особенность группы, на конкретные об­стоятельства и особенности условий школьной жизни. Не менее важно учитывать историю отношений между детьми и педагогом, а также взаимоотношений в детской группе. Если взаимоотношения низкого уровня культу­ры, то, вероятно, правомерно было бы воспроизвести игры, упражняющие детей в добром открытом отноше­нии, несмотря на то, что такого рода игровые методики планируется проводить в младшем подростковом перио­де школьника. Если же предыдущие годы школьной жизни способствовали формированию добрых и уважи­тельных взаимоотношений и дети имеют опыт таких от­ношений, то даже в младшем подростковом периоде данными методиками можно пренебречь и продвигаться далее по ступеньке вверх.

 Короче говоря, пёстрая палитра игровых методик предоставляет педагогу полную свободу выбора, а мно­жество таких методик позволяет ему подыскивать наибо­лее соответствующую его педагогическим задачам игру.

Нельзя не учитывать, что педагог способен самостоя­тельно создавать оригинальные игровые методики, увеличивая предложенное множество.

**СОБРАНЬЕ ПЁСТРЫХ ДЕЛ»** (сто игровых методик)

Разработка способа создания игровых методик бес­предельно расширила возможности создавать простые игровые методики, доступные любому педагогу практику, а главное, интересные для школьников.

На протяжении короткого времени появилось несколько изданий сборников игровых методик под общим названием «Собранье пёстрых глав», с увеличивающимся количеством проверенных на практике игр 30-70-100. (Последнее издание: «Собранье пёстрых дел». Смоленск., 1998.) Игры не имеют возрастных ограничений, в них с удовольствием играют не только дети второго класса, но и юношество десятого класса. Содержательный уровень, разуме­ется, зависит от возраста играющих, но сущность духов­ной проблемы игры сохраняется при любом возрастном варианте.

 Овладев способом создания игры и методикой про­ведения игры, педагог уже не нуждается в разработанных фабулах игры - он сам может творить красивые формы игровой духовной деятельности воспитанников. Поэтому, вероятно, очень скоро описывать игровые методики не будет надобности.

Пока такая профессиональная ситуация не наступи­ла, мы предлагаем классному руководителю воспользо­ваться представленными ниже описаниями игр - тех, которые получили в воспитательной практике высочайшую профессиональную оценку, а также несколько новых методик, порожденных запросами воспитательного процесса.

Последнее проиллюстрируем. Отметив грубые столкновения школьников по поводу их расхождений во мнениях, оценках и впечатлениях от какого-либо предмета или события, мы, сформулировав идею «Любое явление многозначно, так как многомерен мир», стали искать способ её зрительно представить. Оглянувшись вокруг, мы увидели обыкновенную кружку с ручкой: если смот­реть на кружку с одной стороны, тo ручку видно, а если взглянуть на ту - же кружку с другой стороны, эта кружка не имеет ручки. Так появилась игровая методика «кружка», благоприятно влияющая на взаи­моотношения детей.

Наш профессиональный опыт убеждает нас в том, что любое событие в группе детей или любые социаль­ные отклонения в отношениях детей могут корректиро­ваться легко и незаметно посредством игровых методик. Некоторые игры создаются специально для отдельных школьников, чтобы помочь им в решении собственных проблем жизни. Заметим: прежде чем отправлять ребенка в коррекционный класс, хорошо бы педагогу организовать опосредованное корректирование хода развития этого ребенка, способом корректирования является игровая методика.

Некоторые методики выступают откликом педагога на вопросы детей, которые они ставят перед педагогом. На­пример, игра «Социодрама» родилась именно так: дети спросили учителя, считает ли он обязательными сложные правила этикета, и педагог пообещал ответить им на классном часе, где все вместе разыгрывали социодраму. По окончании игры педагог поинтересовался, получили ли дети ответ на свой вопрос. «Да, спасибо», - услышал от них.

В 1-ом разделе представленного сборника распола­гаются игровые методики, располагающиеся в контексте культурологического рассмотрения воспитательного про­цесса. Выход на проблему культуры повлек за собою со­держательные изменения воспитания, а, следовательно, не мог не сказаться и на методиках работы с детьми.

Рождение этих методик подтверждает нашу мысль о вероятной бесконечности и беспредельности формообра­зований игровых методик. Здесь, однако, важно понимать, что форма не созидается для формы и не во имя разно­образия порождаются новые формы. Педагогическая идея становится отправной точкой для возникновения интересной методики.

Несомненно, развитие нового воспитания с его но­вой стратегией и педагогической тактикой будет сопро­вождаться поисками и открытиями интересных ориги­нальных методик. Они уже практикуются в работе классного руководителя, который осваивает технологию создания и проведения игровых методик с детьми.

Сохраним программный подход ко всей пестрой па­литре методик, представим их в определенной группи­ровке в соответствии актуальным потребностям возраста и его социально-психологическим возможностям. Разу­меется, группировка условна, она выстраивается на ав­торском ценностном акцентировании. Но ведь мы уже сказали, что акценты педагог может переставлять, и тогда игра попадает в другой раздел. Представим же наше условное упорядочение.

**КУЛЬТУРА МОЕГО «**Я»

 Представленные в этом разделе методики связаны единым ключевым понятием «куль­тура». Оно не сводится ни в коем случае к понятию «искусство» или понятию «наука». Трактовка его широкая: культурой называется вся совокупность выработанных че­ловечеством за историю его существования материальных и духовных ценностей.

Назначение данных методик в том, чтобы содейство­вать осознанию школьником своей причастности к куль­туре, своей «вмонтированности» В контекст культуры того общества, в котором он родился и живет, а также своих возможностей влиять на содержание и характери­стики культуры.

Игры помогут школьнику установить свое отноше­ние к культуре, найти альтернативные характеристики ряда бытовых явлений, которым школьник не давал на­званий, ибо не знал их. В играх школьник произведет сопоставление «натуры» (природы) и «культуры», сможет обнаружить некоторые закономерности культуры (поведения, мышления, оценки), сделать первые шаги культурных действий, ранее ему не свойственные.

Педагогу следует не забывать, что культура не имеет однозначности и единого уровня для всех современни­ков. Она многоликая и разно уровневая даже в одном по­колении и в одной социальной группе, не говоря уже об обществе, стране, государстве.

Поэтому педагога не должна пугать ситуация, когда дети в предполагаемой игровой коллизии принимают решение невысокого или низкого культурного уровня.

Их решение принимается как данность. Но организуется повторный вариант сюжетного развития, он может при­вести к новому решению вопроса.

Впрочем, ещё раз подчеркнем: суть методик не в отыскании решения, а в инициировании осмысления проблем жизни.

***Три королевства***

Данная игра строится на основе трёх ключевых ка­тегорий культурологии: «культура», «дикость», «Bapварство» (по необходимости вводится категория «вандализм», но тогда игра имеет название «Четыре королевства»).

Фабула игры: три короля, сидя на троне, наблюдают поведение человека и, мысленно оценивая уровень пове­денческих форм, приглашают человека войти в то или иное царство, заявляя: «Ты гражданин моего королевства».

Разумеется, поведение играющего предполагается, оно выстраивается умозрительным порядком, когда ве­дущий описывает ситуацию и предлагает довести её до логического конца. Например:

* Собака не доела, а я был очень голоден, и ...
* Только закурил - подошел автобус, я...
* Начальник на меня закричал, тогда я.,.
* Целое лето провела на огороде, отпуск кончился, и я...
* Прохожий толкнул меня, я, конечно...
* Угостили пирогом, но он оказался невкусным, я...
* Хотел пойти в театр, но мама сказала, что нет де­нег, и я...
* Утром надо вернуть книгу, а *я* не успел дочитать, поэтому...

Если между королями развертывается несогласие по вопросу, в каком королевстве жить данному человеку, то наблюдатели становятся арбитрами и путем голосования могут разрешить спор.

Количество оцениваемых ситуаций должно быть равно количеству присутствующих, так чтобы, в итоге, все играющие расположились в одном из королевств.

В заключение ведущий просит оценить количествен­ное размещение «по королевствам» всех играющих и предлагает высказать мнение по поводу соотношения количественной картины (обязательно при этом подчеркивая, что происшедшее - игра, в которой все играли избранную ими роль).

Традиционная рефлексия начинается с высказываний «королей»: что они думают и как себя чувствуют, приняв в королевство новых граждан? А далее поочеред­но своё мнение высказывают все участники игры, сделав акцент на причинах «дикости» и «варварства» В нашем поведении (слабость человека, забывчивость, природный эгоизм, незнание культурных норм жизни, неумение ре­шать коллизии и конфликты т.д.).

Значение понятия «дикость» (расположение вне кон­текста культуры, незнание достижений культуры, реак­ции натурального природного характера, рефлексивное поведение) и понятия «варварство» (расположение в кон­тексте культуры, знание культурных норм, но попрание этих достижений культуры, нарушение общепринятой культуры), а также понятия культуры (совокупность ма­териальных и духовных достижений человечества и ориентация на человека как наивысшую ценность во всех сферах и ситуациях жизни) раскрываются перед детьми либо в начале игры, либо по ходу игры, скажем, в мо­мент выбора «королей».

Педагогическое предостережение: ни в коем случае не укорять за сделанный выбор, ни в коем случае не вы­сказывать оценки в адрес конкретного выбора, произве­денного играющим; более того, следует подчеркивать, что каждый из нас волен в своем поведении и выборе «королевства» своей жизни.

 ***Культура и натура***

Игра раскрывает перед детьми очевидное, но мало осознаваемое в своей сущности - принципиальное отли­чие природного и культурного. Созданное природой имеет многотысячную историю, основание природы за­ложено много миллионов лет, в то время как культура ­это тонкий слой, легко подвергающийся снятию, унич­тожению. Культура - возделанное человеком и без человека не существует.

Две группы играющих представляют «сорняки» И «культурные растения». Группы располагаются напротив друг друга в разных сторонах игровой сцены. Ведущий описательным образом отмечает ситуацию природно - погодных условий, а «сорняки» и «культуры» изображают символическими жестами, движениями, пантомимикой, как они проживают меняющиеся условия погоды. На­блюдатели с первой же минуты видят резкие отличи­тельные характеристики в жизни и развитии этих растений.

Например:

* ведущий оповещает: «Зима. Глубокий снег» ­- «сорняки» лежат под снегом спокойно, точно также лежат спокойно «культуры», но их место в че­ловеческом доме;
* ведущий заявляет: «Солнышко пригревает, снег тает на пригорках» - «сорняки» зашевелились и начали подымать головки, в то время как «культуры» всё ещё лежат в коробке у человека;
* ведущий сообщает: «Весна. Стало тепло» - «сорня­ки начали расти бурно, а культурные растения только начал высаживать человек;
* ведущий констатирует приход лета, и наблюдате­ли видят, как бурно вырастают «сорняки» и как они начинают занимать площадь, оттесняя «культуры», а также как человеку приходится бо­роться с «сорняками»;
* а далее ведущий свидетельствует о катастрофах природы - и теперь особенно видно, как погиба­ют «культуры», но выживают «сорняки».

Ситуации можно создавать самые невероятные (проехал по грядкам грузовик, пробежала собака, упал на грядку малыш и т.д.), в любых случаях смертельное их влияние легко выдерживает «сорняк», живучесть кото­рого обеспечена миллионной историей существования, но гибнет без помощи человека «культура» - продукт и дитя человечества.

Во время рефлексии педагог помогает участникам игры беззащитность культуры, хрупкость культуры. Разговор непременно следует вывести и на то, что каждый от­дельный человек несет в себе как природное, так и куль­турное, и соотношение того и другого подобно игровой картине, сотворенной в процессе игры: природное в чело­веке проявляет себя объективно обязательно, а культуру человека следует взращивать и пестовать беспрестанно.

***Кружка***

Это красивая и изящная интеллектуальная игра вы­водит детей на уровень культуры мыслительной деятель­ности современного человека. В основании игры лежит положение о много мерности мира, которое говорит о том, что любое явление мира, точно так же, как и весь мир в целом, обладает разными характеристиками одно­временно, будучи рассмотренными с разных точек зре­ния и измеренными различными мерками.

Фабула игры: двое играющих (их может быть трое, четверо, в зависимости от конфигурации, раскраски предмета) занимают разное положение по отношению к предмету, установленному на столе. Пусть это будет кружка. Глядя на неё, играющие поочередно описывают то, что видят, и сообщают об этом всей группе. Их опи­сания явно не совпадают: один видит, что кружка имеет ручку, но не видит этого другой; один видит рисунок на кружке, но другой сообщает, что кружка одноцветная и т.д. Ведущий убирает предмет и просит субъектов побе­седовать друг с другом о том, что за предмет стоял на столе. Наблюдающие не должны вмешиваться.

В ходе беседы субъекты приходят к выводу, что их различность описаний одного и того же предмета зави­села от ракурса восприятия предмета. Они предлагают друг другу поменяться местами. И - утверждаются в том, что их несхожие характеристики зависели не от их личностных особенностей (кто-то плохо смотрел? кто-то из них ущербный человек?), а от того, что объективно предмет с разных точек зрения выглядит иначе и может иметь несхожие оценки.

После этого ведущий предлагает наблюдателям высказать впечатление от происшедшего на их глазах. Здесь важно проследить, чтобы дети не пришли к выводу, что «надо уважать мнение каждого». Объективно мнение ка­ждого имеет свое основание в мире. Дело тут не столько в уважении к мнению другого, сколько в объективно су­ществующих разномерных характеристиках одного и того же предмета.

На этапе рефлексии полезно акцентировать внима­ние детей на то, как часто люди ссорятся, обижают друг друга, приписывают человеку низкую оценку только по­тому, что не хотят увидеть тот ракурс, с которого этот человек воспринимает предмет.

***Кошкины гости***

Идея игры порождена злой и низкой действительно­стью, подтасовывающей ценности жизни квазиценно­стями, такими, как богатство, сила, карьера, власть.

Фабула игры донельзя проста: кошка приглашает в гости всех жителей хозяйского двора, но оставляет без внимания Поросенка, потому что тот, по её мнению, бу­дет неприятен всем гостям своей страстью к грязной лу­же и своими вечно грязными боками. Кошкина чисто­плотность не позволяет пустить в дом такого неряху.

Кошка не знает, что Поросенок именно в луже чис­тит свою кожу от насекомых - он так устроен природой.

Появляются гости в точно назначенное время, один за другим подходят к дверям и стучат. Они пришли на­рядными: на Собаке бант, Коза явилась в шляпке, Пе­тух - в красном плаще, а Воробей надел красивый на­грудник. Все они проходят мимо Поросенка, который тихо (или тихо похрюкивая) стоит недалеко от входной двери. Кошка встречает гостей, приглашает каждого вой­ти в комнаты. Там находится красное кресло. Одно. Кошка ещё не решила, кому она предложит сесть в красное кресло.

На основании этой нехитрой фабулы должен разво­рачиваться сюжет. Он непредсказуем, так как ни гостям, ни Поросенку, ни Кошке не предписано никаких дейст­вий, они свободны в выборе поведения.

Разворачивается два плана действий: первый - связан с отторгнутым Поросенком, товарищем по двору; второй ­разыгрывается вокруг красного единственного кресла.

 Наблюдатели не имеют права вмешиваться в ход со­бытий. Никаких оценок не дает и педагог: игра есть иг­ра. Лишь реплики педагога, расставляющие акцент, со­действуют интенсивному осмыслению происходящего.

Очень важен этап рефлексии. Вопросы в финале за­нятий могут быть такими: как себя чувствовал во время игры? Что понял в заключение? Как относился к героям событий? Какой поворот событий показался наиболее интересным? О каком явлении жизни думал, следя за развитием событий? Рефлексию завершают высказыва­ния актеров: как они себя чувствуют после происшед­шего - сначала в образе героя, потом в образе конкрет­ного человека?

Смысл игры не в определении правильного поведения и наказании кое-кого из героев. Главное - пробу­дить духовную активность детей в осмыслении собствен­ной позиции по отношению к явлению «изгоя».

Важна роль нехитрого реквизита: детали костюмов, кресло, цветы хозяйке-Кошке; они помогают играющему спрятаться за маску, скрыть своё «Я». На самом деле, конечно, дети играют себя, проецируют в игре собствен­ный внутренний мир.

При желании игра проигрывается дважды и даже трижды, воплощая в игровом действии культурологиче­скую дискуссию всех участников.

Практикой подтверждается сильное влияние данной игры на взаимоотношения детей. Эти изменения станут видны на следующий день. Но педагог должен поддер­жать детей в их желании выстраивать новые гуманные равные отношения, иначе старые традиции «изгоев» вернутся в повседневность.

***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 посредине.

Вот мизансцена игры:

Да Может быть Нет

Играющие

ведущий

После того, как играющие произвели выбор пози­ции, можно выслушать мнения избравших позицию, ар­гументы в пользу суждения или контpaргyмeнты 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 из школьной жизни.

 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. Добавим: у игры нет возрастных ограничений.

***Калоши счастья***

 Создано и представлено Е.П. Павловой.

 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.

 Выстраивается следующая мизансцена:

Фея счастья Фея печали

Карточки счастья

ИГРАЮЩИЕ

*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 е 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 твоем 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 твоем 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.

***Волшебная страна.***

 Создано и представлено Л.М. Осиновской

 Игра получила свое название благодаря фильму ­– сказке «Золушка», где всем героям представляется воз­можность попасть на короткое время туда, куда больше всего хочется. «Волшебная страна» - образ того, о чем человек мечтает, к чему стремится в жизни, ориентируясь на что, выстраивает свою жизнь.

В попытке справиться с проблемой жить достойно воспринимать с этих позиций свою и чужую жизнь каждый человек создает в своем сознании образ жизни, который охватывает совокупность типичных представлений о духовных ценностях, смысле жизни, способов и видов жизнедеятельности, и в соответствии с этим образом выстраивает свой жизненный путь, а не осознавая или не задумываясь о своей жизни, является «игральной костью» в руках судьбы.

Игра «Волшебная страна» может помочь ребенку прожить состояние счастья от встречи с мечтой, осоз­нать, чего он хочет в жизни, а педагогу, организатору игры, поможет oпосредованно увидеть ценностные ориентации воспитанников.

Проводить игру можно в классе, на лоне природы, По времени она длится недолго, поэтому ее можно использовать и на классном часе, и во время свободного общения, и на уроках гуманитарного цикла. Органично включение этой игры в систему воспитательной работы особо трудные периоды жизни коллектива группы, а также перед каникулами или после них.

Для игры требуется минимум средств - «волшебная палочка», которой может быть все, что подскажет педагогу воображение. Помогают создать атмосферу волшеб­ства музыка и видеозапись соответствующего фрагмент фильма «Золушка».

Рассадив детей полукругом, педагог предлагает по мановению «волшебной палочки» закрыть глаза и перенестись в чудесную страну. Дав детям под звуки прият­ной музыки увидеть воображаемые картинки своей жиз­ни, педагог извиняется за то, что прерывает на некоторое время общение с волшебной страной, и просит несколько человек поделиться тем, какой предстала перед их взором эта страна. Затем ведущий предупреждает, что для того, чтобы продлить пребывание в этом чудесном месте, нужно обязательно решить, куда ты хочешь попасть, и только после этого вновь закрыть глаза и рас­смотреть внимательно желаемое. Далее со словами «Baшe время истекло» педагог возвращает детей в реаль­ность и проводит рефлексию. Возможны вопросы: уда­лось ли увидеть желаемое, как чувствовали себя в волшебной стране, где побывали и что увидели, используя при этом как можно более вежливые формы вопросов­ - nросьб высказаться.

Дети очень быстро делают вывод, что материальная мечта (материальные ценности) быстро исчерпывает се­бя, а мечта о духовных ценностях остается с тобой. Это еще один из возможных акцентов этой игры.

Опасным было бы превращать игру в пропаганду приоритета духовных ценностей над материальными. Педагог оставляет за каждым из выступающих право на свой собственный вывод и право на высказывание своего личного впечатления от игры.

**РАЗДЕЛ 2**

Я - СТРАТЕГ СВОЕЙ ЖИЗНИ

 Методики, представленные в этом разделе, ориентируют участников на ценность человеческой жизни и человека как творца собственной жизни, стратега своей судьбы.

Цель предлагаемых групповых игр - инициировать размышление детей о ходе событий и умении управлять разворачивающейся судьбой. Деятельность игровая выводит школьников на фундаментальные проблемы, такие, как счастье, удача, ответственность, воля, успех, общение, молодость, старость и другие.

Не нужно пугаться, если дети не все обнаруживают за игровым сюжетом глобальные проблемы человеческой жизни - для некоторых из них смысл игры пусть остается в самой игре. Со временем, в процессе духовного развития и обогащения, количество понимающих философическую идею, заложенную в игровых действиях, уве­личится. Для какой-то части группы размышления о жизни и о характере собственной жизни станут привыч­ный, и тогда они реализуют себя как стратеги жизни.

***Триптих***

В названии игры заложен вполне определенный смысл: (гр. triptychos) - «сложенный втрое» - указывает на то, что композиционно игра будет выстраиваться на сложении трех частей, трех картин, трех створок и т.д.

Группа детей разделяется на «художников» и «публику». Первые «рисуют» картину из трех частей, объединенных единой темой и представляют на «экспертизу», чтобы получить право экспонировать в «зале № 1», «зале № 2» или «зале № 3», а «эксперт» решает, в каком «зале» состоится экспозиция триптиха.

Вторые («публика»), присутствуя при экспертизе, выбирают один из «залов», который они хотели бы посе­тить, чтобы полюбоваться представленными триптихами; им открывается доступ только в один из залов.

«Художники», разумеется, словесно создают свою картину по темам мировоззренческого плана: «Жизнь человека, юность, зрелость, старость», или «Каникулы современного человека: июнь, июль, август», или «семья: папа, мама, дети», или «Сутки: утро, день, ве­чер».

Прием трех частей выводит играющих на идею ди­намичности жизни, переходов одного явления в другое. «Рисуя» жизнь в ее протекании, школьник невольно себя вовлекает в этот жизненный поток и определяет там свое место.

«Экспертиза» «картины» производится по вполне очерченным критериям: по выходу автора к поиску смысла жизни; по обращению автора к самосовершенст­вованию; по способности человека нести ответствен­ность за себя и других; по духовной наполненности вре­мени жизни и т.д.

Например, тема «Жизнь человека» определит содер­жание «экспозиций» следующим образом: в «зал № 1» будут направлены картины, представляющие жизнь как наслаждение, в «зал № 2» - картины, отражающие жизнь как общение с другими людьми; в «зал № 3» попадут только картины, несущие в себе символическое отражение поиска смысла жизни.

Критерии экспертизы не оглашаются до тех пор, пока «публика» не разойдется по «залам». Чтобы «публике» легче было произвести такой выбор, можно предложить «художникам» набросать на доске (она тоже поделена на три части) одну деталь из своего триптиха условными знаками или рисунками.

 «Художники» благодарят «публику» за внимание. Но могут в процессе игры изменить свою позицию, заявив, что изменяют свое художественное направление.

Вот как выглядит мизансцена игры:



публика публика

В финале «эксперт» стягивает на себя внимание всех, расположившихся у доски, отмечая, что любая позиция имеет место в жизни и главное для человека осознавать ее, чтобы оставаться субъектом своей жизни. «Публика» и «художники» расходятся (под музыку). Завершается игра экспресс - оценкой: что значила для каждого участ­ника данная игра? Как он себя чувствовал? Что извлек?

***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 собст*­*венной судьбы. Стратегию жизни способен вырабатывать только человек, способный абстрактно, аналитически, с опорой на научную философию, мыслить. Во время «философского стала» более чем когда-либо школьник реализует в полной степени основную функцию челове­ка - мыслить. *«Cogito ergo sum» (Декарт).*

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.

Но предметом обсуждения может стать и узкий во­прос, выдвинутый конкретными обстоятельствами в школе. Однако он обсуждается в аспекте философском. Например: «Конфликт сродителями»" «За что уважать стариков?» или «Безобидна ли неряшливость?».

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 ведомом 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, приятелями, 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 по учения, наставления.

 Полезно приглашать на «философский стол» учащихся на год моложе, чтобы ознакомить их с такой формой и более плодотворно в будущем устраивать та кого рода дискуссии.

Эффективным приемом для стимулирования духовной активности детей является разделение всех участников на две группы: одна - выдвигает суждения, другая ­оппонирует предлагаемые решения. Состязательность, импонируя 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.

***Кому лучше?***

Игра «Кому лучше?» носит философический харак­тер и целью своей имеет направить сознание школьника на сущностные функции человека, отличающие его принципиально от животного. Предметом внимания в игре становится способность человека быть *«hoтo faber»* ­созидателем, «человеком делающим».

Фабула игры чрезвычайно проста. К столу, на кото­ром лежат двумя стопами карточки, подходят поочередно школьники и, присаживаясь на стул, берут попарно и одновременно по одной карточке с разных краев стола, читают содержимое. На карточках одного набора напи­сана фраза, отражающая способность человека быть *«hoтo faber»,* то есть, отражающая какую-то творческую работу человека. На другой карточке, из другого набора, написана фраза, отражающая способность, биологически заданную человеку, быть *«hoтo usuris»,* обладателем чего­-либо, реализующим свою жизненно необходимую функ­цию есть, пить, отдыхать.

По прочтении текста школьники, выступающие в данный момент как партнеры, принимают решение, ко­му из двух «лучше»: тому, кто что-либо делает, либо то­му, кто что-то потребляет. И согласно принятому реше­нию, либо идут вместе, составляя одну группу (место указывает ведущий), либо расходятся каждый в свою сторону. Таким образом, все участники, в итоге, разби­ваются на две группы, располагаясь по ту сторону, где произведен выбор в пользу *«hoтo faber»,* либо по другую сторону, где сделан выбор в пользу *«hoтo usuris».*

Но идея игры неизвестна играющим. Производя вы­бор, они некоторое время остаются в неведении относи­тeльнo принципа сопоставления. Только когда выбор сделан, ведущий сообщает об их игровом предпочтении. Здесь речь идет именно о предпочтении, потому что и функция *«hoтo faber»,* и функция *«hoтo usuris»* свойст­венны человеку. Но первая принципиально отличает человека от животного, в то время как вторая является об­щей, свойственной всему живому на земле.

Очень важно, чтобы ни в финале игры, ни в ходе её не звучали нравоучения ведущего, осуждающего или одобряющего производимый выбор. Признания заслуживает и то, и другое. Однако осмыслить себя в произведенном выборе необходимо, ибо приоритет одного них сказывается на характере жизни, ее содержании ценностях.

Не исключено, что представители сформировавшихся групп поведут диалог друг с другом: почему в одной группе нас оказалось больше? Почему мы все-таки вы брали ситуацию, требующую усилия? Какой выбор чаще всего проводится в житейской практике нами?..

 Приведем примеры возможных текстов как игрового материала:

* Я пью чай с пирожным. Я завариваю чай для своих друзей.
* Я еду на велосипеде. Я конструирую новую модель велосипеда.
* Я рассматриваю репродукции. Я рисую портрет своей мамы.
* Я слушаю звуки рояля. Я играю на рояле.
* Я смотрю очередной телесериал. Я играю в школьном спектакле.
* Я покупаю розы. Я копаю землю, чтобы выращивать розы.

***Парадоксы жизни***

В игре развивается философическое мышление школьников благодаря тому, что им приходится осмысливать сформулированное философом противоречиво суждение, скрывающее в своем содержании несовместимость утверждаемых положений. Развивается способность к многомерному подходу к явлениям жизни. Открывается значимость точки зрения другого человека; как бы оно ни казалось странным или нелепым, или же глупым.

Организуется игра «Парадоксы жизни» легко и просто. Детям предлагается некоторое суждение, содержащее в себе противоречие. Разумеется, называется имя автора данного суждения афоризма. В течение очень ко­роткого времени протекает первоначальное осмысление необычного изречения. Каждый высказывает свое пони­мание услышанного. Затем ведущий просит в определенной игровой ситуации реально выявить высказанное по­нимание словами, жестами, действием либо поступком.

СОЛЬ игры состоит в том, чтобы обнаружить в самой жизни противоречия, чтобы за словами представить соб­ственную жизнь, насыщенную противоречиями.

Как правило, реальное поведение оказывается не под силу подросткам в ранней юности. И тогда ведущий еще раз просит вернуться парадоксу и переосмыслить его заново, отыскивая причину поведенческого затруднения.

Завершается групповая работа тем, что участники игры сообщают о принятии либо отрицании анализируе­мого изречения. Разумеется, ведущий рекомендует для тех, кто отвергает парадокс, не ставить точки и прове­рить наблюдениями за жизнью основания для парадок­сального суждения. Приведем примеры возможных для игры суждений.

**Б. Шоу**: «Разговаривать с прачкой, как с королевой, а с королевой, как с прачкой» (на материале портретов, условно обозначенных «королева» ­«прачка».

**Стендаль**: «Извинить бога может только *то,* что он не существует (на ситуации «Мне показалось», за которую никто не несет ответственности).

**Лихтенберг**: «Люди, которым всегда некогда, обык­новенно ничего не делают» (на материале роле­вых ситуаций, «Мне некогда, поэтому я...»).

**Цицерон:** «Право, я предпочитаю ошибаться вместе с Платоном, чем разделять правильное суждение с этими людьми» (ролевая игра «Я думаю так, как мне приказали»).

***Дискуссионные качели***

Суть этой занимательной формы - в имитации раскачивающихся качелей: два партнера поочередным толчками на доску раскачивают «качели»; чем сильнее толчок, тем выше взлет «качелей». Партнерами становятся две группы детей, расположившиеся друг против друга. После тога как предложен вопрос для обсуждения, они поочередно от каждой группы высказывают суждения па предложенному вопросу - «качели» начинаю свае движение.

Поощряя, корректируя, направляя, усиливая высказывания детей, педагог поддерживает ход дискуссионных «качелей», пока ему не покажется, что силы детей исчерпаны. Он останавливает «качели». «Долго качаться нельзя - голова закружится!» - подводит итог дискуссии.

Ведущий задает ритм разговору, поддерживает игровой элемент формы, иногда комментирует ход дискуссии, поддерживая участников в их усилиях. Он же содействует сохранению возвышенного уровня, следя, чтобы «качели» не «ползли па земле», а возносились в осмыслении сути явлений жизни.

Предметам обсуждения на «дискуссионных качелях» может быть все, что окружает ученика, занимает его, что происходит с ученикам: каникулы, книга, животные, родители, уроки, музыка... а также сквернословие, драка, подкуп, унижение...

Первые «дискуссионные качели» могут иметь предварительно оглашенные правила поведения: правила одного голоса; правила плюрализма; правила деликатности и т.п. В дальнейшем, когда форма поведения будет освоена и станет традиционной, поведенческие правила не оглашаются, преобразуясь в естественное поведение.

Временной период «дискуссионных качелей» определяется возрастом и интеллектуальной подготовленностью детей. Но, разумеется, и наличием у них опыта коллективных размышлений. Дети 5-6-х классов активны во время «дискуссионных качелей», но их «толчки» коротки и слабы: они произносят фразы неполные, мысль оформляют плохо.

Старшеклассники неторопливы и не стремятся обя­зательно что-то сказать - «нажать на доску», но их суж­дения интересны, глубоки, неожиданны, и поэтому «качели» взлетают «высоко» и «полеты» их длительные.

«Дискуссионные качели» родились как форма вне­урочной деятельности детей. И - такое наблюдается до­вольно редко! - скоро стали формой урочного обучения, невольно смывая границу между процессом приобрете­ния знаний неким индивидом и процессом формирова­ния личности. Индивид на уроке начинает восприни­маться как личность, поэтому нет ничего странного в таком расширении поля «дискуссионных качелей».

Тематическое поле этой формы групповой деятель­ности так же безгранично: обсуждаться могут ситуативные вопросы, проблемные вопросы, конфликтные коллизии, философские категории, эмоциональные отношения. Де­ти, полюбившие эту форму, выдвигают свои вопросы для обсуждения, о иногда «дискуссионные качели» возника­ют спонтанно. Выглядит это так. «Пусть все скажут, что они думают по этому поводу!» - заявляет групповой ли­дер. Если педагог оказывается рядом, то легким коррек­тированием он придает горячему обсуждению форму «дискуссионных качелей», обусловив ритм, очередность высказываний, а главное - всеобщую гласность, следова­тельно, наибольшую объективность и справедливость.

Если обсуждаемый вопрос чрезвычайно сложен, можно придать «качелям» альтернативный характер: партнеры «справа», допустим, заведомо что-то утвержда­ют, а партнеры «слева» - отрицают. Например: «Я не боюсь говорить правду, потому что...» - начинает одна сторона; «А я бьюсь говорить правду, потому что...» ­отвечает другая сторона. Или: «Этикет необходим в жиз­ни человека, так как...» и «Этикет вовсе не нужен чело­веку, так как...»

«Дискуссионные качели» - эффективное средство в разрешении групповых конфликтов методом анализа: игровая форма снимает психологическое напряжение и представляет противника конфликта в свете достойной позиции.

Но стальже эффективны «качели» и на первом этапе работы с группой; в момент знакомства. Например: «Когда я утром шел вшколу, я..." и «А я, когда утром проснулся и подумал, что сегодня первоесентября, то...»

 ***«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 ко*­*мандное состязание. Игроки команды «Хочу» поочередно высказывают какие-либо желания. Команда «Надо» по­сле непродолжительного обсуждения выдвигает рядусло­вий, 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 зaгpанпаспорт 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, та он покидает свою команду и отправляется в «Область мечты». Команда «Надо» при этом получает одна 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 дам», «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.

***Проблема на ладошке!***

Прологом к описанию и проведению этой формы рабаты с детьми может быть цитата из книги Льюиса Кэролла «Алиса в стране чудес»: «Не скажете ли мне, по какой дороге мне отсюда идти?

- Это сильно зависит от того, куда вы хотите прийти, - сказал Кот.

- Мне, вобщем-то все равно... - сказала Алиса.

- Тогда неважно, какой дорогой идти, - сказал Кот. -..Лишь бы прийти. куда-нибудь, - добавила Алиса как объяснение.

 - О, туда вы наверняка придете, - сказал Кот, - ес­ли только будете идти достаточно долго…

Человеку важно, чтобы счастье, как и несчастье,- ус­пех или неудача... - все то, что происходит в мире, было результатом его жизненного усилия: собственных по­ступков, действий. Результатом того, что мог бы сделать сам человек, а не выступало- бы случайным везением или игрой мистических «потусторонних» сил.

Предлагаемая форма работы «Проблема на ладошке» признана помочь ребенку исполниться, стать Человекам, Субъектом, стратегом собственной жизни.

Каждому воспитаннику предлагается посмотреть на проблему как бы со стороны, как если бы он держал ее на ладошке. В этом отстраненном, пристальном всмат­ривании во вдруг по-новому открывшийся мир - наш шанс что-то понять в мире и в себе. В свершаемом ду­ховном усилии заложена возможность возвыситься до философского осмысления происходящих событий, явлений.

Методика проведения занятия проста. Дети садятся в круг или располагаются полукругом. Каждый ребенок поочередно держит на ладошке предмет, символизирующий жизнь (или проблему), и высказывает свое лично­стное отношение к ней.

В качестве иллюстрации приведем один из возможных вариантов такого занятия, небольшой фрагмент. Пе­дагог держит на ладошке красивый теннисный мячик и обращается к классу: «Я смотрю на этот мяч. Он круглый и небольшой, как наша Земля в мироздании. Земля ­тот дом, в котором разворачивается моя жизнь. Что бы я сделал с моей жизнью, если бы полностью был властен над ней?»

Процесс коллективного размышления, личностного «взросления» каждого участника возможен при условии соблюдения педагогом двух условий.

Во-первых, - наличие предмета, символизирующего проблему; Это может бьпь свеча, цветок, орех, шиш­ка... - практически любой предмет. Единственное усло­вие - он должен быть ярким, отвечать требованиям эсте­тического вкуса. Так как дети, сосредоточиваясь на про­блеме, будут манипулировать им, желательно, чтобы его приятно былодержать в руках (предмет не должен вызы­вать отрицательных эмоций: быть холодным, металличе­ским, пластмассовым и т.п.). В то же время профессио­нализм педагога заключается не в выборе предмета, а в умении предъявлять его детям. В умении предъявлять любой предмет не вещно, объективно, а в его социокуль­турном значении. Только предъявив предмет, исходя из его нравственно-ценностного назначения, педагог может организовать процесс духовного усилия каждого воспи­танника «в коридоре Культуры». Тогда маленькое «чудо» начинается сразу: не мячик (размеры и красота могут быть различны), а собственная Жизнь и ребенок - субъ­ект собственного жизненного пути. Свеча - огонь, свет, человеческая мысль, разум. Цветок - не растение" выра­батывающее кислород, а Красота мира. Память о род­ном, близком, любимом человеке...

Во-вторых, целью занятия не является поиск «единственно правильной» истины или метаистины. Здесь вообще не может быть «правильных» и «не правильных» ответов. Есть движение мысли, есть эстафе­та личностных смыслов: что значит предъявленная ценность лично для меня?

Цель - создание ситуации, порождающей потреб­ность в философствовании. Результат - мысль каждого участника, которую нельзя сдержать. Не важно, будет ли она изложена ясно, логично или у кого-то будет похожа на нечленораздельный лепет. Важно для каждого ребенка то, что это прозрение будет касаться всего того, что связывает человека с миром, другими людьми и будет не­пременно адресовано не только себе, но и им.

Наши проблемы не могут существовать только внут­ри нас, если существование понимать как жизнь в мире людей.

***Последствия***

Игре под таким названием предшествует короткий разговор с группой об отличительной особенности чело­века в ряду биологических существ - способности пред­восхищать события, предвидеть будущее путем логиче­ских операций, анализа события, поступка, привычки, слова, действия.

*Фабула игры*: субъект сообщает о совершенном действии, словах либо о каком-то пристрастии; перед ним возникают Последствия происшедшего; Последствие-l сообщает, что последует «сейчас» после совершенного субъектом; Последствие-2 предупреждает, что ожидает субъекта «через неделю»; Последствие -З рисует картину «через месяц»; Последствие-4 предвидит неотвратимое «в зрелые годы»; а Последствие-5 сообщает об итоге, к ко­торому придет субъект в конце жизни. Выслушав пред­сказания будущего, субъект принимает решение: либо он, отказывается совершать в дальнейшем проделанное, либо он утверждается в значимости для своей жизни того, что он совершает.

Так как содержание того, что делает субъект, написано на карточке, которую играющий выбирает из «корзины», то при отказе от действия на будущее: играющий рвет карточку, а при утверждений своего поступка он оставляет карточку себе как знак «присвоенного поступка.

Инструкция перед игрой может предстать в качестве ролевой картинки: ты идешь по узкой тропинке, видишь, что непременно столкнешься с идущим навстречу человеком. Что делаешь заранее: хочешь столкновения, не хочешь конфликта, как избежать сложностей, которые могут нарушить душевное равновесие обоих?­

Содержание веера предлагаем мы играющему карто­чек самое разнообразное например: *«Я* принес и вручил цветы хорошему человеку», «Я грубо надсмеялся над то­варищем», «Я помыл пол в квартире, пока мама находи­лась на работе», «Я люблю приврать, приукрасить, сболтнуть, прихвастнуть», «Я начал курить», «Нашел чей­-то кошелек и присвоил себе деньги», «Я много читаю», «Начал по утрам делать зарядку., «Потихоньку списываю все контрольные работы у соседа», «Сказал некрасивой, что она некрасивая».

После того как субъект оглашает "Свое поведение, пе­ред ним поочередно встают Последствия одно за другим произнося: «Я твое последствие первое, и я говорю тебе...»

Игра обрывается по мере психологической необхо­димости, когда педагог почувствует, что игра достигла своего апогея.

 *Рефлексия* проводится легким штрихом: что дума­лось во время игры?

Чтобы всем «членам группы» удалось активное уча­стие, следует менять состав Последствий всякий раз, как только сменяется субъект действия.

*Предостережение:* ни в коем случае не допускать педагогических корректив предвидений - игра должна течь своим игровым течением, лишь тонкие педагогические реплики разрешаются по завершении одного цикла ­выбора субъекта.

*Замечание попутно:* дети, как правило, медленно вхо­дят в игру, но зато глубоко схватывают смысл предло­женного, и предвидения Последствий от цикла к циклу становятся все более серьезными и основательными.

**Три *жизни***

Данный игровой материал служит средством анали­тической духовной работы детей и педагога над вопро­сомпринципиального отличия человека от животных. Таких отличий, разумеется, можно выявить несколько. И все методики, собранные в данном сборнике, ориенти­руют детей на то, что человек в биологическом ряду жи­вотного мира занимает не только самую высокую пози­цию,но и в принципе отличную от всех этажей этого биологического ряда.

Игра многосюжетна, и сюжет в ней почти не играет никакой роли. Выбирать можно любую сферу жизни и самые удивительные или самые банальные ситуации, на­пример; «В грозу», «На полянке», «На рынке», «По до­роге», «В библиотеке», «Во время наводнения»... Надо чтобы что-то случилось, происшествие поставило чело­века перед выбором поведения, в то время как животные свой выбор не производят, а ведут себя согласно запро­граммированному генетически алгоритму. На глазах у детей должно развернуться ярко и отчетливо принципи­альное отличие от биологического природного существа поведение - поведение социального существа, субъекта, осознающего себя в мире связей и отношений.

Хорошо брать трех действующих лиц; двоих живот­ных разных уровней биологического и психического раз­вития и одного человека. Скажем, в грозу от страха за­бежала в сарай лиса, залетела птица, зашел человек. Как ведут они себя в это время? (Звучит музыкальный фраг­мент «Гроза» Вивальди.) Но вот молния ударила в сарай, он рушится... Теперь каково поведение этих героев? До­пустим, по дороге мчится ошалелый конь, таща за собой громыхающую телегу... А на дороге котенок, утка с утя­тами и человек... Представим: в библиотеке бабочка бьется о стекло окна, кошка царапает книги, играя, вы­полняет программу подготовки к жизни, и человек оказался здесь же...

. Опасно в этой игре скатиться на дидактизм, сооб­щить детям идею игры. Лучше спросить их, видят ли oни основное отличие в поведении человека. И в качестве иллюстративного подкрепления развернуть перед ними картину Брюллова «Последний день Помпеи». Там идея заботы о Другом представлена ярко.

***Наши жизненные приоритеты***

Очень интересная игра, смысл которой спрятан в последнем финальном аккорде. Проблема игры - мате­риальное и духовное в жизни человека.

*Фабула:* в полукруг собрались представители разных профессий и наук. Перед ними предмет - они поочеред­но доказывают его возможную надобность для жизни,; потом на месте предмета объявляется духовная ценность, и вновь круг собравшихся утверждает надобность этой духовной цен­ности; наблюдатели принимают решение, кому в наи­большей степени нужен предмет и кому в наибольшей степени необходима духовная ценность.

*Заключительное решение содержит в себе философ­ский вывод: если предмет нужен не всем, то духовные ценности - это всеобщие ценности, всеобщее достояние.* *Мизансцена игры:*

Поэт

Повар

Врач ~

Парфюмер **.?** Торговец

Летчик ~ ~ Танцовщик

 Финансист

Предметом может быть блокнот, карандаш, подушка, клей, компьютер... Духовные ценности предлагаются из числа наивысших ценностей: общество, жизнь, природа, истина, красота, добро... человек.

Хорошо, когда проводится вторичная проверочная игрa. Часть школьников создает новую группу, чтобы еще раз проверить универсальную роль духовных ценно­стей.

*Во время рефлексии выдвигается вопрос «Что Я из­влек из нашего исследования?».*

***Цена и ценность***

Данная игровая методика относится к ряду программных групповых дел, должной обязательным поряд­ком быть введенной в систему воспитания школьника, помещенного обстоятельствами социально-политическо­го развала в стране, в ситуацию оголтелой пропаганды богатства, добытого любыми путями.

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 дедушки; 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?!»)

Лучше, если «товар» предварительно обозначен На карточках и роздан владельцам в руки так, чтобы до мо­мента торга наблюдатели не знали о предмете торга. Его содержание открывается только в момент реакции вла­дельца, когда он отвечает покупателю: «У меня есть ка­мешек, привезенный с моря...»

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...».*

***Выпускной ринг***

Выпускной ринг занимает исключительное место среди всех новационных форм работы с детьми. По яр­кости, праздничности, по духовному высокому напряже­нию, по психологическому резонансу и этическому освежению, по силе сплачивания и гуманизации взаимоот­ношений детей выпускной ринг незаменим. Если учиты­вать, что разовое проведение становится началом много­летней традиции, а традиционность выпускного ринга увеличивает спектр воспитательных влияний, то возни­кает предположение, что та особенная форма несет в се­бе некоторую педагогическую закономерность, пока на­ми не вполне обнаруженную.

Содержательная деятельность детей (все классы либо представители всех классов) слагается из вопросов к вы­пускникам школы и выcлyшиваний их ответов на по­ставленные вопросы. Понятно, что вопросы эти связаны с выходом выпyскника в самостоятельную жизнь, где он сам планирует жизнь, составляет личную программу, на­мечает центральную профессиональную дорогу. Конечно же, это вопросы мировоззренческого характера, выводя­щие всех участников ринга на уровень фИЛОСОФСКИЙ. Даже когда младшеклассники задают предметно­ конкретные вопросы (например: «Какие учебные предметы ты любил в школе больше всего?»), ответ они получают в обобщенном виде, так как выпускник постав­лен условиями игры в особое положение осмысления всей школьной жизни.

Выпускной ринг - это интервью и одновременно от­чет одиннадцатиклассников, это анализ школьного про­шлого и одновременно вычерчивание перспектив будущего. Oт того, что это совершается прилюдно, что на та­кой высокий уровень подымаются товарищи, только вчера еще равные во всем школьникам, а теперь вдруг оторвавшиеся от школьного единого простого братства, событие выпускного ринга психологически потрясает. Каждый из присутствующих вдруг явственно видит, что он: тоже неотвратимо движется к такому же финалу, что духовный багаж его к этому моменту может быть самым разным (как он это видит по ответам выпускников), *и только от него зависит его собственный облик к финалу школьного этапа жизни.*

Атрибутика спортивного ринга присутствует лишь в своих символических обозначениях: полукруг стульев (или кресел) для выпускников, луч прожектора, направ­ленный на этот полукруг, легкая ленточка, уже отделив­шая выпускника от всей веселой, шумливой, беззаботной братии, судейская коллегия и рефери, ведущий ринг и контролирующий этику сражения, гонг, извещающий о начале и финале ринга, иногда приносят часы, чтобы строго соблюдался временной период.

Вопросы задаются по правилу поднятой руки; право на вопрос предоставляется рефери; адресат, получивший вопрос, и адресат, получивший ответ, благодарят друг друга за общение; оскорбительная форма вопроса и во­просы интимного плана исключаются; во­просы  *могут* как ко всему коллективу «Уважаемый ll –й класс, ответьте...»), так и к отдельным ученикам («Алеша! Я хочу тебя спросить...»); выпускники имеют визитные карточки, специально заготовленные для данного случая. По окончании ринга судейская коллегия выносит свое заключение о степени духовной подготовленности выпу­скников к самостоятельной жизни.

Афиша о проведении ринга вывешивается задолго до его проведения. Выпускникам вручаются пригласительные билеты на ринг. Об этике поведения на ринге предупреждает ведущий.

Эмоциональным аккордом завершенного ринга стaновится вручение сувенирных открыток каждому участ­нику Выпускного ринга: все школьники произвольно

подходят по окончании к выпускникам и дарят им худо­жественные открытки со своими бесхитростными пожеланиями. Если успешно проведен Выпускной ринг, то высокое духовное содержание приобретает и Последний звонок, автором которого - так развивается сейчас школьная тpадиция - выступают сами выпускники. Последний звонок - последний аккорд в системе специально орга­низованной групповой деятельности школьников.

***Дороги жизни***

Работа группы строится на философическом основании: жизнь, достойная человека,- это жизнь, построен­ная на Добре, Истине и Красоте. Три наивысшие ценно­сти как обобщение всей палитры ценностей человече­ской культуры служат ориентиром для современного человека каждодневно, идет ли он на работу, садится ли в трамвай, покупает ли билет в театр, задумывает ли пода­рок для жены и детей. В практике будней мы не вспоминаем о трех основаниях жизни, но тем не менее, посто­янны в своей верности им. Игра «Дороги жизни» учитывает такую обобщенную ориентацию современного ду­ховно развитого человека.

Три набора карточек:

 один набор" ситуации жизни, проверяющие способность играющего быть ориентированным на Добро»;

второй набор:- «жизненные ситуации, проверяющие ценностное отношение участника игры к истине»;

 третий набор карточек скрывает в себе ситуа­ции, выявляющие отношение участника игры к Красоте.

Таким образом, программируется прохождение трех до­*рог* жизни. Их может пройти один участник, если ему это удастся, но возможен и вариант группового преодоления жизненных препятствий. Арбитрами выступают все участники, наблюдающие за прохождением дороги: если препятствие пройдено, как полагают участники, то сообщается об этом откры­той ладонью, поднятой вверх. Ведущий учитывает число положительных мнений.

Карточки с заданиями лучше изготовлять из цветного картона, чтобы цвет обозначал содержательность избранной игроком дороги. Цветные карточки расклады­ваются в три цветные линии, и первый участник обрета­ет право свободного выбора дороги, по которой пойдет.

Дорога, на которую стал участник игры, должна быть пройдена до конца либо его усилиями, либо усилиями сменяющих его игроков. Азарт игре придает успешность по­очередного прохождения дорог, и, пока не завершено движение по одной линии, исключается «сворачивать»на другую дорогу.

Для игры *нет* возрастных ограничений, поэтому трудно рекоме:ндовать содержание заданий, педагог сам составляет такого рода задания, исходя из обстоятельств развития школьников. Обратимся к иллюстрации. *Вот,* скажем, задачи из цикла «Дорога добра»:

- Ты видишь, на первом ряду с краю сидит дама на сломанном стуле...

- Посмотри, как печально лицо девочки (на слай­де)... А *это* задачи цикла «Дорога истины». - Прочти: «Per aspera ad astra»...

- Товарищ жалуется, что его никто не любит. Ты знаешь, что это действительно так. Что отвечаешь? Вот задачи цикла «Дорога красоты»...

- Ты видишь на полу розу (ведущий бросает под ноги цветок)...

- Пройди по залу красиво...

- Посмотри, красиво ли *это* лицо (на слайде)... Заданий не должно быть больше пяти и меньше трех. По прохождении сложного пути ведущий поздрав­ляет всех и благодарит за духовный труд.

**Шанс *и выбор***

Выдающийся философ нашего времени В. Франкл писал: «Быть человеком означает постоянно сталкиваться с ситуацией, которая одновременно и шанс, и выбор».

Это высказывание задало название групповому занятию. Oно посвящено осмыслению воли субъекта в ходе его судьбы*.*

*Шанс* - вероятность осуществления чего-либо, успе­ха, удачи. Предоставить шанс - значит дать возможность осуществить чего-либо. Использовать шанс – учесть предоставленную возможность и начать осуществлять то, что возможно. Жизнь предоставляет нам шанс, но мы не всегда его используем, потому что не хотим сделать дос­тойный выбор. Потом жалеем об упущенном шансе.

*Ход занятий:* из корзины дети поочередно вынимают карточки с описанной ситуацией, определяют, какой именно шанс посылает им жизнь, и принимают реше­ние, использовать ли этот шанс, сделать ли соответст­вующий шансу выбор.

Занятия держатся на интересе к текстам, рисующим ситуации. Поэтому здесь не нужна игровая интрига, дей­ствие течет ровно, спокойно, но напряженно.

Взявшему карточку и прочитавшему текст предлага­ется произнести: «Я вижу, что ситуация предоставляет шанс проявить.., и я... выбираю (не выбираю) этот шанс».

 Примерные тексты, обозначающие предоставление человеку шанса быть Человеком:

- Посреди улицы стоит в одиночестве малыш...

- Во время урока кто-то обидел учительницу...

- Вхожу в чужой двор, вижу дворника...

- у меня есть деньги.. на углу продаются первые ве­сенние цветы..

- Из сумки впереди идущего что-то падает...

 **На этапе рефлексии возможен вывод*:*** *жизнь предоставляет ­ шанс быть достойным человеком, но такой же силы шанс быть низким человеком значит, все решать будет выбор, который делает Человек.*

**РАЗДЕЛ 3**

*«Ното sapiens – человек мыслящий*»

 «Человек мыслящий». Данное качество чело­века в принципе отличает его от животного. «Мыслить» ­значит углубляться в суть явления, не расположенную на поверхности явления. Мыслящий человек - тот, кото­рый видит невидимое, знает скрытое в предмете.

В предложенных играх данная способность выступает основным объектом внимания. И цель этих игp –в формировании ценностного отношения детей к истине как продукту мыслительной деятельности человека и че­ловеку, обладающему высокой способностью думать.

Подчеркнем, речь идет не о «здравом смысле», кото­рый издавна высмеивала философия за то, что здравый смысл удовлетворяется поверхностным восприятием (согласно здравому смыслу, Солнце вращается вокруг Земли). Речь идет о необходимости человека напрягать свои интеллектуальные силы, чтобы выявить внутреннее содержание предмета.

Разумеется, эти игры хорошо принимаются детьми, уже интеллектуально развитыми, но такие игры особенно нужны детям, которые пока не умеют ценить потенциаль­ную способность мылить, подаренную человеку природой.

 ***Публичная лекция***

Данная форма получила свое название от роли, ко­торую играет в этой деятельности каждый школьник в отдельности и все участники вместе. Они - публика, то есть люди, собранные в одном месте и являющиеся зри­телями и слушателями. Возраст тут не имеет значения.

На публичную лекцию приходят все желающие: первоклассники и десятиклассники, учителя, родители, техни­ческие работники школы.

Педагогическое назначение такого рода деятельности в приобщении каждого школьника к самообразованию, формирование умений воспринимать лекционный мате- риал и вести себя в публичном зале культурно.

Безусловно, время лекции строго ограничено: от 15 до 20 минут - ровно столько, сколько может быть пре­дельно внимательным самый юный слушатель в зале. Зато такой жесткий лимит времени способствует содер­жательной насыщенности лекции: нужно успеть за это короткое время:

 *выдвинуть суждение (тезис),*

*предъявить аргументы (доводы в пользу суждения)*

 *и дать яркую ил­люстрацию рассматриваемого явления.*

Логика выступления оратора оказывает благотворное влияние на слушателей, развивает их логическое мышле­ние, формирует одновременно и позицию слушателя воспринимающего информацию в ее определенной по­следовательности.

Тематика публичной школьной лекции может быть самой разнообразной и самой неожиданной. Источни­ком темы становится поведение детей, их суждения, со­бытия в школе и в мире, пробуждающиеся интересы, воспитательные задачи школьных педагогов. Возможны тематические годичные циклы. Например; в одном учеб­ном году вся тематика выстраивается по принципу «Я – и объекты мира»», а на следующий год принципом становится тема «Ценности духовной культуры», либо «Человек и его жизненные функции».

Но, разумеется, серия лекций по избранному циклу не препятствует проведению публичной лекции в ответ на экстраординарные события школьной жизни. Напри­мер, конфликт, получивший широкую огласку, рождает замысел публичной лекции на тему «Как ведет себя сильный»; приближающаяся весна активизирует внима­ние всех на природе как высочайшей ценности, и тогда появляется оратор, выступающий на тему «Мы – дети природы».

*К атрибутике публичной лекции* относится кафедра, настольная лампа, концентрирующая внимание слушате­лей и являющаяся символом интеллектуальной деятельности человека, тесный ряд стульев вокруг кафедры в полутемном зале, а также красочное большое объявление, приглашающее всех желающих на лекцию. Очень хорошо, если будет найден какой-то музыкальный сиг­нал для обозначения начала общей работы - он должен быть традиционным.

Первые публичные лекции нуждаются во вступи­тельном слове педагога - лучше всего, если это будет директор школы. Последующие лекции начинаются с музыкальной заставки и зажигания света настольной лампы. Не следует бояться «пустого зала»: первые успехи публичных лекций повлекут за собой увеличение публи­ки, актуальная для детей тематика сделает зал «тесным» в связи с притоком новых слушателей. Принцип добро­вольности следует неукоснительно соблюдать.

*Первыми ораторами являются педагоги школы*, они определяют характер, тональность, культуру лекции. За­тем к ораторской деятельности можно привлекать стар­шеклассников, а если в школе проводятся турниры ора­торов - победителей этих турниров. Иногда (нельзя этим злоупотреблять) лекцию может вести приглашенное лицо.

Традиционные публичные лекции в школе заметно изменяют атмосферу, выдвигают в число лидеров умных и интеллектуально развитых детей, повышают статус эрудитов, выдвигают в число ценностных предпочтений школьников *знание* как таковое.

***Турнир ораторов***

Трудно переоценить влияние турнира ораторов, вер­нее, цикла традиционных ораторских турниров, на пси­хологический климат школы, группы, на интеллектуаль­ное и социальное развитие детей. Это способ культиви­ровать речь учащихся, это способ развивать логическое мышление, это влияние на характер лидерства в коллек­тиве детей, интерес к слову и умение слышать слова и ценить значение каждого слова, и, наконец, это деятель­ность, предоставляющая огромные возможности про­явить ребятам индивидуальные особенности.

*Методика проведения турнира ораторов* очень про­ста. В первую очередь следует выдвинуть параметры со­стязания: логику выступления, художественность речи, общение с публикой, пластическую выразительность, этичность, умение демонстрировать наглядный материал и т.д. Отбор таких характеристик обусловлен конкретными обстоятельствами и учетом меры развития речи детей.

Жюри намечает темы для выступлений opаторов - конкурсантов: общую - для первого тура; несколько ­для жеребьевки во втором туре; несколько - для свобод­ного выбора во время заключительного тура. Темы должны быть предельно простыми (в турнире участвуют дети разного возраста), связанные с непосредственным окружением, например: «Дождь», «Кастрюля», «Книга», «Автомобиль», «Блокнот». Заключительный тур выводит ораторов на уровень философских обобщений, предлагая темы такого рода: «Время», «Добро», «Старость», «Солнце», «Животные в жизни человека».

Судейство состязающихся ораторов легко организу­ется. Публика получает при входе на турнир один кар­тонный жетон. По окончании турнира этот жетон опус­кается в ящичек (коробку) под номером того оратора, который более всего понравился. Количество опущенных жетонов в адрес каждого оратора - это количество бал­лов. Победителем становится тот, кто набирает наи­большее количество баллов.

Выступление оратора ограничено во времени. Обыч­но, предоставляется не более одной минуты, чтобы дети не могли остро ощутить свою интеллектуальную бедность ­пока не удается широко развернуть мысль.

Рекомендуется первый турнир посвятить способно­сти к логическому выстраиванию речи по формуле: «тезис - аргумент - иллюстрация». В дальнейшем учет этой способности производится как нечто естественное, и внимание акцентируется на новом требовании - речи оратора.

Нельзя забывать о публике. Ее приглашают краси­вым огромным объявлением. Установка на доброжела­тельность производится правилом *«Нет плохих ораторов ­есть плохой слушатель, ибо выступление каждой лично­сти интересно, как сама личность».* Вводится правило «одного голоса», для того чтобы любой силы голос был услышан в аудитории (не продуманное увлечение в школе микрофоном провоцирует некультурное поведение де­*тей).* Кстати, введение правила «одного голоса» очень полезно и для учебных занятий: на уроке тоже звучит лишь один голос.

Конечно, жюри для ораторов-конкурсантов проводит предварительную консультацию. Но если это делают пе­дагоги по классным группам, то надобность в общем консультировании отпадает.

Победителей турнира ораторов поздравляют, их име­на появляются на плакате, где сообщается решение жю­ри и предположительные сроки следующего турнира и

содержание состязания.

Систематическое проведение турниров ораторов подготовит детей к публичной лекции - форме, о которой мы рассказываем ниже. Но не исключена и обратная

последовательность: проведенные публичные лекции да­ют возможность практиковать в школе турниры ораторов.

***На пне в лесу*** *(Meпs qиiqиe deиs)*

Игра имеет два названия. Первое - «На пне в лесу», потому что игровая ситуация заключается в том, что че­ловек оказался в лесу, сел на пень и задумался. Второе ­*«Разум* - *бог каждого» (лат.),* потому что в итоге игры участники приходят к выводу, что жизненные вопросы никто за человека решить не может, он сам себе бог в своих отношениях к жизни.

Интрига игры в противопоставлении двух различных суждений. Их высказывают поочередно два субъекта, си­дящие на двух противостоящих «Пнях». «Деревья» вокруг, слыша их суждения, протягивают ветви-руки в случае согласия с высказыванием, и не делают этого при несо­гласии.

*Мизансцена игры:*

 - Деревья

 - Наблюдатели ­

 - Веер карточек с альтернативными тезисами.

Игра идет неспешно, чтобы наблюдатели могли ос­мысливать содержание и ВЫЯВЛЯЮЩУЮСЯ все явственнее по ходу игры идею: любое суждение имеет смысл и зна­чение - все зависит от ракурса рассмотрения предмета, и субъект должен это понимать, прежде чем примет то или иное высказывание. Сидящие «на пне» обычно произно­сят несколько суждений по одной и той же теме. Таким образом группа подвергает осмыслению один какой –то вопрос. Потом диада играющих сменяется, и новая тема предстает в своих противоречивых суждениях.

Предложим опробованные на практике темы и суж­дения, разместив их напротив друг друга, как если бы это отражало момент игры:

- Я люблю уроки, на которых можно ша­лить, потому что... - я люблю уроки, на которых стоит тишина, потому что...

- Я не люблю уро­ков, на которых прихо­дится напряженно ду­мать, потому что... - Я люблю уроки, когда надо напряженно думать, потому что...

- Мне нравится ра­ботать у доски, потому что.. - Мне не нравится, когда приходится работать у доски, потому что...

Мне нравится, когда на уроке всех на­зывают ласково, потому что.. . - Мне не нравится, когда на уроке всех называют ласково, потому что.. .

*А вот другая тематика:*

- Мне обидно, ко­гда на меня кричат, по­тому ЧТО... - Мне не обидно, когда на меня кричат, потому что...

- Мне не обидно, когда мне не дарят по­дарков, потому что... - Мне обидно, когда мне не дарят подарков, потому что...

 *Еще одна тематика:*

- у меня нет денег, так как я еще не рабо­таю, но мне...

- У меня всегда есть деньги, хотя я не рабо­таю, и мне...

 - Родители обязаны давать мне деньги, так как. - Родители вовсе не обязаны давать мне денег, так как...

- Иметь дело с че­ловеком, у которого много денег, приятно, так как...

- Иметь дело с че­ловеком, у которого много денег, неприятно, так как...

Особенный эффект производит игра, если в классе что-то случается, и ведутся длительные дискуссии про­блемного характера. Тогда педагог может сказать: *«Не по­сидеть ли нам на пне в лесу?»* - и заготовленные карточки с самыми различными точками зрения на происшедшее помогут многостороннему рассмотрению проблемы.

Заключительным аккордом ***(Рефлексия***) может служить методика недописанного тезиса: **«Теперь, когда я окажусь в лесу на пне...»** - дети называют вопрос, о котором они хотели бы подумать. ,

*«Пень в лесу»* - условность, она может быть заменена «Камнем в степи», «Песком у моря», «Скамейкой в саду».

***Предостережение:*** здесь очень важен момент реакции «Деревьев», когда они протягивают «руки-ветви» в сторо­ну мыслителя. Ведущий должен обратить внимание всех, что одно и то же «дерево» вдруг соглашается с сужде­ниями прямо противоположными - такое возможно в нашем противоречивом мире.

***Разброс мнений***

*«Разброс мнений»* - это организованное поочеред­ное высказывание участниками групповой деятельности суждений по какой-либо проблеме или теме. Предпола­гается, что суждения могут быть самыми разными, не­ожиданными как по форме, так и по содержанию. Ника­ких границ для выражения мнений не существует, каждый имеет право сказать то, что хочет, что «приходит в голо­ву».

***Методическим ключом*** такого группового дела слу­жит многочисленный набор карточек с недописанными фразами самого общего характера. Их прочтение и про­изнесение вслух инициирует мышление, как бы провоцируя на нечаянное­ высказывание, которое рождается в момент чтения и произнесения.

 ( Отсканировано не полностью, см. книгу «Игровые методики» Н.Е.Щурковой с.71- 73.

 ***Час тихого чтения.***

 оценки,

 «Час тихого чтения» возникает в противовес беспредельному увлечению школьников теле- и видеофильмами, вытесняющими из жизни школьника общение с книгой.

Этот момент предварительно подготавливается: вы­вешивается объявление, за 1-2 дня появляются листки -­памятки, учителя напоминают детям о задуманном деле. В итоге очень редко отдельные школьники забывают за­хватить с собой в школу книгу. Но и этот редкий случай предусматривается: педагоги и библиотекарь подбирают ряд книг, которые они предложат беспамятному.

Воспитательный потенциал «часа тихого чтения» не исчерпывается до конца, если по окончании его не об­народуется список читаемых детьми и педагогами книг. Этот список вывешивается к концу учебного дня: «Что сегодня мы читаем» и «Что читали учителя». Создается эмоциональная атмосфера, выявляются интеллектуальные лидеры, расширяется поле библиографических знаний.

«Час тихого чтения» может проводиться в общешко­льном масштабе или классно-групповом; в первом случае условия для его проведения создать легче, во втором случае - труднее: появляется надобность в отдельной комнате с плотной звукоизоляцией, в удобном после­дующем учебном расписании отдельной группы.

Прочитанное за этот «час» (его время определяется возрастным и интеллектуальным развитием детей) не об­суждается, как правило. Но, если педагог отдельного класса сочтет необходимым такое обсуждение, он со­кращает время на чтение и предлагает детям рассказать о книге, которую они читают. При этом ***чрезвычайно важна одна методическая и этическая деталь:­ чтобы дети ни читали, их выбор не подлежит оценке.*** *Всякое чтение достойно. Из всякой книги можно извлечь ценное, будь это сказка или философский трактат.*

(Полностью смотрите книгу «Игровые методики» Н.Е.Щурковой с.73- 75.

***Сократовская беседа***

О «сократовской беседе» никак не скажешь, что про­вести ее легко и просто. Внешне непритязательная по форме и кажущаяся доступной любому педагогу, «сократовская беседа» тем не менее остается далеко не доступной любому организатору групповой деятельности. Ее возникновение связано с социальными причинами: сегодня гораздо важнее видеть проблемы, чем иметь ответ на них, самостоятельно производить выбор, чем получать готовый, уметь мыслить, чем уметь извлекать чужое мнение. Затребованную временем способность следует неуклонно и постоянно развивать у детей.

«Сократовская беседа» - одна из форм культивирования искусства думать, умения ставить вопросы там, где они не лежат на поверхности, взрывая очевидность общепри­нятых расхожих суждений. Данная форма получила название по имени филосо­фа Сократа, обучавшего учеников путем постановки сис­темы вопросов.

К предложенному суждению или вопросу учитель и ученики ставят ряд предварительных вопросов, от реше­ния которых зависит выбор ответа. Вопросы фиксируют­ся на доске (на экране), но на них не ищут «правильного» ответа. Предполагается, что каждый участник сделает для себя правильный выбор.­

Суждения предлагаются с учетом конкретных педагогических обстоятельств и уровня воспитанности детей. Например: «Хорошо живется на свете эгоисту?», или «Всегда надо ли отстаивать истину?», или «Одиночества не боится силь­ный», или «Свободен ли дикарь?».

Однако, чтобы беседа была плодотворной, необхо­дима своеобразная «разминка» - подготовка к интеллектуальному усилию. Она состоит из попыток очертить предварительные вопросы к суждению повседневного, житейско-обобщенного порядка, такому как: «Полезно ли ходить босиком по земле?», «Всегда ли надо солить пи­шу?», «Следует ли по утрам делать зарядку?», «Надо ли чистить зубы?». Так как в этих вопросах не оговорены ча­стные условия: о человеке ли идет речь, в какое время го­да, какова мера? и т. д. - то, несомненно, дети поставят много предварительных вопросов к предъявленному во­просу. Первые успешные шаги в разминке послужат боль­шим стимулом к последующему духовному усилию.

Возможно, финалом «сократовской беседы» станут индивидуальные поиски ответа на поставленный вопрос. *Под тихую музыку в течение нескольких минут ученики пробуют выразить письменно свой выбор*.

Количество участников может быть неограничен­ным, но все же наиболее успешно проходит такая духов­ная работа в камерных условиях, в пределах одного учебного класса либо параллели двух учебных групп.

Сегодня новые времена предлагают для «сократовской беседы» довольно острые суждения, со­гласие или несогласие с которыми радикально может сказаться на судьбе человека: «Хорошо ли быть бога­тым?», «Деньги ли главное в жизни?», «Человек проявля­ет свое «Я» в труде», «Помогая другому, ты ослабляешь его силы», «Религия не нужна сильному человеку», «Мозги ржавеют без их употребления», «Самое страшное наказание за черствость - одиночество» и др.

***Проблемы и аргументы***

«Проблемы и apгyмeнты» - командная состязатель­ная форма духовной деятельности детей. Сегодня она практикуется чаще всего в старших классах, реже – в подростковых, но не исключено использование этой формы и в работе со школьниками начальных классов.

Назначение данной формы деятельности - в разви­тии способности оценивать реальную действительность во всем многообразии ее проблем, свое место в этой ре­альности и свои отношения к отдельным объектам рас­крывающейся для школьника жизни: Момент осмысле­ния выступает одним из факторов развития у школьника способности к саморегулированию своего поведения. Побочным влиянием оказывается упражнение интеллек­туальных сил школьника.

Организуются две команды, две группы, иногда та­кими группами могут стать классы в полном их составе. Поочередно выступая то в роли аналитиков, то в роли прагматистов, команды рассматривают один из жизнен­ныx вопросов с двух точек зрения: с точки зрения пра­вомерности заявленной проблемы и с точки зрения ее решения. Представители команд выбирают из «корзины проблем» карточку, на которой написаны слова, обозна­чающие какую-то проблему сегодняшнего дня, напри­мер: «Духовное и материальное в жизни человека», «Мужчины и женщины», «Иждивенчество детей в се­мье», «Способности и талант человека». Команда «ана­литиков» выдвигает ряд аргументов в пользу предложен­ной им проблемы, тем самым доказывая объективность явления. Команда «прагматиков» - «прагматистов» долж­на предложить ряд практических решений проблематич­ного вопроса.

Разумеется, как на всяком состязании, время для об­думывания строго ограничено, его отмеряет по часам «счетчик» (иногда шутливо это лицо получает имя «Хронос»), а если в школе имеются песочные минутные часы, то измерение времени командного обсуждения производится благодаря этому часовому прибору.

Главный арбитр жюри начисляет баллы за число и качество аргументов, а также за число и качество пред­ложенных решений. Конечно, такой подход кажется не­справедливым, пока не вводится смена ролей команд. Первый тур состязания в своем завершении означает смену названий команд: та, что выступала под именем «аналитиков», становится «прагматиком», И наоборот. Второй тур состязания сразу выравнивает условия, принцип справедливости уже не вызывает сомнений.

В состязании могут принять участие и школьники из болельщиков, из публики. По окончании каждого из ту­ров им предлагается дополнить аргументы или решения в пользу какой-то команды. Разгорается негласное состя­зание и между болельщиками.

Оценивает способности болельщиков один член жю­ри, и он же оглашает результаты, иногда останавливаясь на характеристиках деятельности болельщиков. «Счет­чик» ведет общие подсчеты на большой доске или табло.

Очень важной фигурой является арбитр по этике. Его функция - обеспечить высокий этический климат в ходе игры. Он корректирует или одобряет поведение ко­манд, жестко следя за тем, чтобы в пылу состязания ни­кто не был обижен, унижен либо оскорблен. К его голо­су прислушивается главный арбитр.

Мизансцена данной игры выстраивается четко, спо­собствуя легкому вовлечению всех присутствующих в иг­ру.

 ***Проблемы и аргументы***

«Проблемы и аргументы» - очень гибкая форма, по­зволяющая беспредельно варьировать содержание дея­тельности. В эту форму можно «влить» любое проблемное содержание, как только педагоги фиксируют внима­ние детей на одном из явлений действительности. На­пример, если вдруг педагогов стало волновать поведение детей по отношению к людям неординарным или стран­ным, по отношению ко всему нетрадиционному, непри­вычному, то они могут воспользоваться игрой «Про­блемы и аргументы», развернув перед детьми палитру самых различных проявлений «странного» человека. То­гда игра приобретает особое название, скажем, она мо­жет получить тему «...А не странен кто?».

Карточки предложат школьникам осмыслить с позиции аргументов и решения, как относиться к «странному» человеку. Самые неожиданные проявления «странных» людей, предположим, такие: «Старуха идет в детской панаме»; «Директор школы встречает учащихся в цыганском наряде»; «Муж истратил всю зарплату на по­дарок жене»; «Мальчик идет по улице и поет»; «Девушка одна в лесу на поляне танцует»; «Человек, не будучи дворником, метет улицу» и т.д.

Содержанием обсуждения могут стать. и проблемы школьной жизни, тогда их формулировки записываются на карточках, и дети, их выбирая, последовательно ос­мысливают трудности школьной действительности. Входе такой игры рождаются нередко интересные реше­ния, которые не может не учитывать администрация школы.

Методическая сложность игры, прежде всего, заклю­чается в соблюдении темпоритма. Четкий, несбиваю­щийся ритм обеспечивает активность всех участников. Достаточно быстрый темп - несмотря на то, что мысль требует времени, - предотвращает утомляемость. Соблю­сти оптимальный темпоритм не так уж сложно: смена ролей команд, церемония изъятия из «корзины проблем» карточки с заданием, звучание музыкальной паузы для публики, пока команды ведут обсуждение, появление время от времени на доске цифровых оценок жюри ­все это способствует сохранению веселого, живого рит­ма. Игра проходит легко, не утомляет детей. Число туров зависит от возраста участников. Старшеклассники могут проиграть от четырех *до* восьми *туров.* Подросткам же

рекомендуется не более четырех *туров.*

Следует тщательно продумывать формулировки Про­блем, так, чтобы их лексическое содержание было *понятно* детям, не включать в формулировки термины ма­лознакомые либо модные, номалопонятные. Не исключено, что карточки для игры заготавливают сами учащиеся*, но* из числа болельщиков.

***Листая словарь...***

Перестроечное время внесло в наш лексикон огром­*ное* количество новых слов. Их появление отражает новые явления и новые отношения к нашей жизни. Паде­ние духовной культуры как признак времени *тоже* немедленно сказалось на речевом языке: сквернословия, жаргон преступного мира, сленг.

Дети «заглатывают» все и усваивают таким образом дикарски искаженный вариант русского языка. Критич­ноеотношение к языковой среде имне свойственно.

Все, что они слышат, принимается имикак допустимое и ценностно-значимое. Вотмалыш, спускаясь подлин­ной лестнице, говорит: «Боже *мой,* сколько ступенек!» ­целиком заимствовав бабушкин оборот речи. Внимание к слову как социально значимому явле­нию следует развивать и культивировать, чтобы дети научились отбирать, подбирать. слова и произносить их со смыслом, так, чтобы речь их становилась интеллекту­альной деятельностью, а не рефлекторным актом.

*Занятие «Листая словарь*...» как форма групповой ра­боты с детьми ставит именно эту задачу - пробудить ин­терес к слову и развить внимание к речи, предъявить

вербальный язык как ценность. Опустим другие Воспита­тельные влияния, которыми богато это простое по форме групповое дело: развитие мышления и внимания, формирование способностей логических, пробуждение инте­реса к индивидуальным особенностям личности, выдви­жение интеллектуального лидера, формирование культу­ры общения и пр. Остановимся лишь на воспитании ценностного отношения к слову.

Извлекая из словаря (толкового, этического, фило­софского, иностранных слов, энциклопедического...) од­нослово в его лексическом значении, педагог предлагает участникам обсудить как слово, так и жизненное явле­ние, отраженное в слове. Чтобы лексическое значение не искажалось, слово выписывают на доске либо через про­ектор экспонируют запись на экран. Обсуждение ведется свободно, без жесткого алгоритма. Кто-то вспомнит слу­чай из своей жизни и обозначит этим словом «это конфликт!»), кто-тодаст оценку явления, отражен­ного в слове «очень полезная вещь - рефлексия»), а кто-топризнается: «Никогда не задумывался над"амортизацией души"; иногда сообщают о *том,* что не понимали значения слышанного ранее слова «все го­ворят "нувориш", а никто не объясняет, что это такое, я думал, что это "бандит").

Встреча со словом - введение в сферу сознания вос­питанников объекта мира, ознакомление и обсуждение его места в жизни общества и человека.

Со временем на групповое занятие «Листая сло­варь..,» (или «Словарь») дети приносят словари, сопос­тавляют словарные определения - рождается дискуссия: коллективное размышление над явлением и над его вер­бальным обозначением.

Вскоре педагог замечает, как растет внимание детей к речи и критическое отношение к собственному вер­бальному языку, как речь воспитанников становится мо­ментом их духовного усилия, а значит, развития.

Можноорганизовать словарную работу с двумя группами. Тогда она принимает форму «Мы хотимвам подарить хорошее (полезное, веселое, нужное и т.д.) слово*».* И сюжет свободной беседы теперь свертывается в компактное сообщение о значении, содержании, упот­реблении и стилистике предъявляемого слова. Иногда такого рода преподнесение театрализуется.