

Е.В. Чуменко

ЗДОРОВЫЙ ОБРАЗ ЖИЗНИ. ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

Минск
Издатель А.Н. Вараксин
2009

УДК 371.78:613.8
ББК 74.200.55
Ч-90

Рецензенты:

учитель допризывной подготовки и основ безопасности жизнедеятельности государственного учреждения образования «Политехническая гимназия № 6» г. Минска **Ю.Н. Федоров**;

ведущий психолог отдела прикладной педагогической психологии государственного учреждения образования «Академия последипломного образования» **Н.А. Сакович**

Чуменко, Е.В.

Ч-90 Здоровый образ жизни. Интерактивные методы обучения / Е.В. Чуменко. — Минск : А.Н. Вараксин, 2009. — 96 с.

ISBN 978-985-6822-78-3.

В пособии представлены интерактивные методы для проведения учебной и воспитательной работы по профилактике вредных привычек.

Для преподавателей факультативных курсов «Здоровый образ жизни», «Основы безопасности жизнедеятельности», а также педагогов-психологов, социальных педагогов, занимающихся профилактической работой среди учащихся.

УДК 371.78:613.8
ББК 74.200.55

ISBN 978-985-6822-78-3

© Проект ПРООН «Здоровая семья», 2009
© Оформление.
Издатель А.Н. Вараксин, 2009

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|--|----|
| Предисловие..... | 4 |
| Понятие и классификация интерактивных методов..... | 5 |
| Акции..... | 7 |
| Анализ ситуаций..... | 7 |
| Группы..... | 8 |
| Дебаты..... | 18 |
| Деловая игра..... | 22 |
| Дискуссия..... | 27 |
| «Мозговой штурм»..... | 32 |
| Проектные игры..... | 41 |
| Ранжирование..... | 44 |
| Ролевая игра..... | 49 |
| Слоганы..... | 56 |
| Судебный процесс (суд)..... | 59 |
| Шоу-технологии..... | 65 |
| Методы, содействующие организации интерактивной деятельности ... | 71 |
| Интерактивные методы для начальной школы..... | 81 |
| Другие методы..... | 87 |
| Литература..... | 94 |

ПРЕДИСЛОВИЕ

Интерес к учебному предмету у учащихся во многом зависит от выбора методов и средств обучения. Особенно это относится к таким факультативным курсам, как «Основы безопасности жизнедеятельности» и «Здоровый образ жизни». Именно они способствуют формированию ответственности у учащегося за свое здоровье, личностного отношения к здоровому образу жизни; обучению жизненным навыкам сохранения и охраны здоровья, приобретению знания конкретных правил поведения в угрожающих ситуациях, а также выработке умений и навыков их предотвращения, доступных возрастным возможностям детей и подростков. Такие способности и навыки лучше всего формируются в процессе взаимодействия, сотрудничества, в активных формах учебной работы.

Цель предлагаемого издания — представить как можно более широкий круг интерактивных методов для педагогов. Традиционно эти методы используются в педагогической и психологической работе. Психологические методы в пособии описаны таким образом, чтобы их можно было применять в процессе преподавания факультативных курсов «Основы безопасности жизнедеятельности» и «Здоровый образ жизни» в средней школе.

Приводятся как непосредственно методы взаимодействия, так и методы, стандартно не относящиеся к этой группе, но, тем не менее, содействующие организации интеракций. Каждый метод сопровождается примером из практики преподавания факультативных курсов «Основы безопасности жизнедеятельности», «Здоровый образ жизни». В тех случаях, когда возраст не указан, метод считается универсальным.

Автор

ПОНЯТИЕ И КЛАССИФИКАЦИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ

В настоящее время все большее распространение получают различные методы активного обучения, в основе которых лежит принцип *непосредственного участия*, предполагающий такое взаимодействие преподавателя с каждым обучаемым, когда тот становится не объектом, а субъектом деятельности, обладающим поисковой рефлексией.

Слово «интерактив» пришло к нам из английского от слова *interact* (*inter* — это взаимный, *act* — действовать). *Интерактивность* означает способность взаимодействовать или находиться в режиме беседы, диалога с кем-либо (например, компьютером) или кем-либо (человеком). Следовательно, *интерактивное обучение* — это, прежде всего, диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие учителя и ученика, учащихся между собой, направленное на совместное решение общих, но значимых для каждого ученика задач.

Интерактив исключает доминирование как одного выступающего, так и одного мнения над другим, что очень значимо для подросткового и юношеского возраста, когда давление расценивается как унижение достоинства. В ходе диалогового обучения учащиеся учатся критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации, взвешивать альтернативные мнения, принимать продуманные решения, участвовать в дискуссиях, общаться с другими людьми. Для этого на уроках организуется индивидуальная, парная и групповая работа, применяются исследовательские проекты, ролевые игры, используются документы и различные источники информации, творческие работы.

Преимущества интерактивной, диалоговой работы очевидны для подросткового и юношеского возраста, так как «прямые», директивные обращения могут быть отвергнуты личностью или, наоборот, восприняты юношей или девушкой некритично, как «сверхценная» истина. С нашей точки зрения, наиболее оптимальными могут стать такие пути психолого-педагогической работы с молодыми людьми, которые отличаются следующими характеристиками:

- недирективностью, ориентацией на возникновение у личности собственных смыслов, ресурсов, отношений относительно проблемной ситуации и на их основе — самостоятельных действий по преобразованию проблемной ситуации;
- «самоподдержкой» — обращением к таким средствам, которые и в дальнейшем могли бы быть использованы личностью самостоятельно в критических ситуациях;

Здоровый образ жизни

- возможностью обращения к символическим формам, в которые облекаются размышления и переживания;
- соответствием используемых психолого-педагогических технологий культурным традициям.

Существуют различные виды интерактивных методов, каждый из которых имеет определенную цель:

- передача знаний информации (лекции, уроки);
- изменение отношения (дискуссии, ролевые игры, дебаты, шоу-технологии);
- обучение социальным навыкам (тренинги, ролевое моделирование);
- обмен взглядами на ту или иную проблему (беседы, художественная деятельность).

Ряд методов, ориентированных на индивидуальное применение, можно использовать и для организации интерактивного взаимодействия. Например, по результатам самостоятельно выполненного теста можно организовать обсуждение в виде дискуссии, дебатов или деловой игры. Опираясь на завершение незаконченных предложений, также можно организовать обсуждение, вывести закономерности, найти сходства и различия — и все это в групповом режиме.

Использование различных методов и технологий позволит как увеличить осведомленность, так и воздействовать психологически, затрагивая эмоции, чувства.

Предложенные методы расположены в пособии в алфавитном порядке, снабжены примерами и могут использоваться при изучении различных тем.

АКЦИИ

Это вид массовой игровой работы в школе.

Собственно, это не игра, а игровая среда, которая на определенное время создается в пространстве школы, параллели, класса. Она не мешает разворачиваться другим видам деятельности детей и взрослых, но имеет некоторое собственное содержание, правила, намеченный результат.

Основная цель таких акций — расширение жизненного пространства участников за счет внесения в их жизнь новых дополнительных эмоций, культурных значений. «Жизнь богаче, чем вы ее привычно воспринимаете» — таков, видимо, пафос «психологического действия». Как нельзя лучше для создания такой среды подходит «Неделя безопасности в школе». Но эта акция с большим числом участников не всегда по силам одному педагогу. Поэтому акции могут быть эпизодичны, внезапны, невелики по количеству участников или длительности проведения. Если они иногда случаются в школе — это замечательно. Например, «День вежливого отказа», «Ищу друга» или «День без конфликтов».

Такие акции, как «Лучший слоган против пива», «А мы — против!», могут быть реализованы следующим образом: подготавливается стенд («забор», «стена», несколько листов ватмана, скрепленных между собой). На них учащиеся могут записывать слоганы, высказывания, речевки, агитки.

Важные особенности акции — **ненавязчивость и необычность**. Она не мешает существовать в обычном режиме тем, кто хочет ее не замечать, окрашивает в новые яркие краски жизнь тех, кто готов в нее включиться. Акции объединяют участников, создают в школе определенный настрой, доминирующее эмоциональное состояние.

АНАЛИЗ СИТУАЦИЙ

Это производный от дискуссии метод. Он требует хорошей подготовки ведущего, особенно, если ситуации для разбора берутся из опыта учащихся. Ситуации для разбора могут быть предварительно описаны участниками и представлены для обсуждения, могут быть разработаны специально для занятия.

Чаще всего для ситуации подбирается наиболее приемлемый способ ее разрешения. Можно использовать дискуссию, «мозговой штурм» с последующим обсуждением всех предложенных способов и выбрать наиболее подходящий, по мнению группы, способ. Здесь и требуются предварительная подготовка и достаточная компетентность ведущего — ему важно уметь уходить от обсуждения ничего не значащих ситуаций и находить достойный способ решения.

Пример. «Ситуации и их решение» (5–6 класс)

Класс разбивается на подгруппы. Учитель раздает описание ситуаций, требующих принятия решения. Каждая подгруппа должна придумать варианты решения, оценить последствия и сделать выбор. Затем выступающие от подгрупп предлагают варианты, оценки и принятые итоговые решения.

Возможные ситуации:

- Саша предлагает Коле вместо уроков пойти поиграть на игровых автоматах. Идти в школу или идти играть?
- Оля предлагает Кате потихоньку взять кошелек, оставленный кем-то из учеников в сумке в классе. Брать кошелек или нет?
- Наташа предлагает Кате попробовать покурить. Курить или нет?
- Колю старший приятель угощает пивом. Что делать?
- По телевизору показывают интересный фильм, но если Таня будет его смотреть, то не успеет сходить в магазин.
- Сережа нашел в ящике стола открытую пачку папиных сигарет. Ему хочется попробовать.

ГРУППЫ

Малые группы создаются для разных целей. Их хорошо использовать для того, чтобы обсудить параллельно несколько вопросов, создать групповое мнение, дать всем участникам возможность высказаться. Работа в малых группах позволяет всем участвующим действовать, применять на практике навыки сотрудничества, межличностного общения.

Этот метод целесообразно использовать для повышения активности группы, если нужно решить задачи, с которыми трудно справиться индивидуально, и если имеются ресурсы для взаимного обмена.

Особенности организации

Если в мероприятии участвуют больше 10 человек, то работа в малых группах становится важным компонентом занятия. Оптимальный состав малой группы — от 2 до 7 человек. В большей по количеству группе увеличивается диапазон возможностей, опыта и навыков участников, однако существует вероятность неравного участия каждого в работе. Меньшие группы делают возможной более эффективную работу каждого, приобщая к обсуждению и обмену опытом.

Чем меньше количество членов группы, тем меньше времени отводится на работу в группе. Но чем больше создано групп, тем больше времени понадобится на презентацию результатов групповой работы.

Продуктивность групповой работы

| Количество участников | Позитивный результат | Негативный результат |
|-----------------------|---|---|
| Работа в паре | Высокий уровень обмена информацией и меньше разногласий | Собеседники не всегда приходят к общему решению |
| Три человека | Такие группы наиболее стабильны, в них лучше преодолеваются разногласия | Может возникать ситуация сдерживания более слабого члена группы |
| Четыре человека | Имеется возможность внести вклад в работу группы, послушать других и самому быть услышанным | В группах с парным количеством участников разногласия преодолевать сложнее, чем в группах с непарным количеством членов |
| Пять человек | Количество участников, достаточное для обсуждения различных взглядов и продуктивного обмена информацией. Большая вероятность того, что никто не останется в меньшинстве | – |
| Шесть и более человек | – | Самые активные члены группы иногда не дают пассивным членам возможности высказаться |

Создание групп

Создание групп — это определенное искусство. В зависимости от своей цели ведущий может создавать группы по различным критериям.

Существует множество способов распределения по группам.

Можно попросить участников рассчитать «на первый-второй-третий» по количеству групп. Затем первые номера образуют первую группу, вторые — вторую группу и так далее.

Можно использовать упражнения, например, «Сильный ветер дует» или «Человек к человеку», которые превращают разделение на группы в хорошую разминку.

Можно распределить на группы по желанию участвующих. В таком случае количество участников в группах иногда оказывается неравным.

Во время занятий группы могут оставаться стабильными, а могут изменяться как по составу, так и количественно. Изменение состава позволяет всем поработать с разными людьми, ближе познакомиться, обменяться опытом.

Стабильный состав групп необходимо сохранять, когда работа в малых группах ведется над конкретной проблемой, ситуацией или заданием, в каждой малой группе в течение всего занятия или его отдельной части. Это дает возможность каждой малой группе развивать стратегии, углубляться в проблему, поэтапно выполнять задания.

Групповая работа проводится в различных режимах. Можно, дав задание группе, пустить ее в свободное плавание. В конечном итоге, при наличии достаточного времени, группа приплывет в тихую гавань. Для ускорения процесса можно предложить группе с самого начала работы выбрать выступающего (спикера), писателя (того, кто записывает результаты) и того, кто будет вести работу своей подгруппы.

Школьники могут противиться объединению в непривычные компании. Тут на помощь учителю приходят техники строительства группы.

При этом следует помнить об одном важном условии — нельзя давать этим подгруппам «застыть» в определенном составе. Нужно постоянно перетасовывать участников, чтобы предоставить возможность каждому пообщаться со всеми.

Применение одних и тех же приемов быстро надоедает, поэтому лучше использовать различные варианты разделения учащихся на отдельные подгруппы.

Упражнения для деления группы

Расчет

Это самый элементарный способ. Производится расчет на «первый-второй», «первый-второй-третий» и т.д., в зависимости от того, сколько требуется групп. Тут важно не перепутать: расчет нужно делать исходя из нужного количества групп, а не из количества участников в каждой группе.

Сегментация круга

Если работа проходит в круге, то группу можно поделить пополам, проведя воображаемый диаметр круга от ведущего к участнику, сидящему напротив. В случае, если требуется более двух команд, круг просто разбивается на нужное число сегментов.

Цветоделение

Деление на группы проводится по внешним признакам участников, например по цвету одежды. Те, у кого преобладает зеленый цвет, получают название «зеленых». Могут появиться и «красные», и «белые». Те, кто не попал ни в одну категорию, могут объединиться, например, в команду «пестрых».

Нецелесообразно создавать «содружество темных сил», даже если многие участники одеты в темные цвета. Исключением может стать игра, где есть негативные персонажи. Критериями для выделения отдельных групп могут быть не только цвет одежды, но и другие внешние признаки: наличие украшений, часов, цвет волос, цвет глаз и т.д.

Построение по ранжиру

Участники встают в шеренгу. По команде ведущего за минимальное время они должны молча перестроиться: по цвету глаз, по цвету волос, по росту (с закрытыми глазами), по высоте голоса и другим признакам.

Ведущий каждый раз должен четко обозначать, с какой стороны должны встать участники, например, «с самыми светлыми волосами», а с какой — «с самыми темными».

После того как построение по какому-либо признаку выполнено, ведущий делит шеренгу на нужное количество групп с разной степенью выраженности выбранного признака.

Стрельба глазами

Участники встают в круг, опустив глаза. По сигналу ведущего все поднимают глаза, стремясь встретиться с кем-то взглядом. Если это удалось, то образовавшиеся пары покидают круг.

Игра продолжается до тех пор, пока все участники не окажутся разбитыми по парам. А дальше — по замыслу ведущего: либо организуется работа в парах, либо пары группируются в более крупные объединения.

Можно провести это несколько иначе: попытки повторяются до тех пор, пока вся группа одновременно не распадется на пары взаимно выбравших друг друга участников.

Драматичной может стать ситуация, когда число участников является нечетным и кто-то заведомо должен остаться без пары. В этом случае ведущий может, например, предложить какой-либо паре (или команде) тянуть жребий, кому достанется оставшийся игрок, или устроить между командами соревнование за право включить этого игрока в свой состав.

Атомы и молекулы

Участники группы разбредаются по комнате под негромкую «космическую» музыку.

Ведущий произносит: «Каждый из вас — одинокий атом, блуждающий в пространстве. Вы встречаетесь с другими атомами, иногда даже случаются легкие столкновения. Но иногда вы получаете возможность объединиться в молекулы. Вы будете делать это по моей команде. Число атомов в молекуле я назову».

Через некоторое время ведущий хлопает в ладоши, музыка останавливается, и он произносит, например: «Четыре». Участники быстро составляют группы по четыре человека. Те, кто не успел войти ни в одну «молекулу» (скажем, игроков осталось трое), выбывают из игры. «Молекулы» снова распадаются на атомы, продолжающие блуждать в пространстве до следующей команды ведущего.

В результате можно либо создать две команды (из тех, кто выбыл, и из тех, кто остался в игре), либо в определенный момент дать команду собраться в молекулы с числом атомов, необходимым для дальнейших процедур (хорошо, если это число будет равно количеству выбывших участников, которые тогда смогут образовать свою группу).

Лидеры

Ведущий быстро и неожиданно командует: «Встаньте те, кто считает себя лидером!» Первые двое (трое, четверо — в зависимости от нужного количества подгрупп) объявляются руководителями, имеющими право набрать свои команды.

Можно поступить иначе: каждому из лидеров предлагается выбрать только одного участника, которого он хочет видеть в своей команде. Затем выбранные участники по очереди выбирают следующих и так далее до тех пор, пока группа не окажется поделенной на две части.

Если участников нечетное количество, то возникает ситуация, когда кто-то один остается не востребованным. (Вы уже догадались, что эта процедура, как и вариант «Стрельба глазами», имеет социометрический характер.)

«Не востребованный» участник может почувствовать себя дискомфортно. Поэтому ведущий предлагает лидерам двух групп поспорить о праве на этого последнего участника: произнести краткий монолог, в котором доказать, что в силу таких-то достоинств этот человек необходим именно его команде. После этого участник сам выбирает для себя команду.

Любое число

Ведущий называет по имени любого из игроков. Тот сразу же должен произнести какое-нибудь число — от единицы до числа, равного количеству участников.

По команде ведущего одновременно должно встать такое количество игроков, которое соответствует названному числу. При этом игрок, произнесший это случайное число, может и не вставать.

Кто-нибудь может сообразить, что существуют беспроеигрышные варианты: либо назвать «один» и вскочить самому, либо назвать число членов группы, и тогда встанут все.

После одной-двух удачных попыток участники испытывают чувство групповой сплоченности. Тут ведущему и нужно взять инициативу в свои руки. «А теперь я сам скомандую!» — заявляет он и называет число, которое, по его замыслу, соответствует необходимому количеству игроков в одной подгруппе.

Если игроков встало столько, сколько и было заказано, то ведущий просит их выйти из круга и продолжает игру с оставшимися.

Выбор

Этот способ предполагает передачу инициативы по созданию подгрупп самим участникам. Ведущий просто предлагает каждому выбрать того, с кем в процессе работы он взаимодействовал меньше всего, пообщаться с ним глазами, невербально договориться и подойти друг к другу.

Завершение работы группы

Работа малых групп завершается презентацией коллективного труда и обсуждением его результатов. Во время презентации возможен и такой вариант, когда предлагаемые решения каждой группы могут дополняться предложениями членов других малых групп.

Рекомендации

Распределите участвующих на группы и укажите место для каждой группы.

Когда все группы займут свои места, четко сформулируйте задание (можно раздать задание в письменном виде).

Поинтересуйтесь, все ли поняли предложенное задание.

Предупредите, что после выполнения групповой работы состоится презентация результатов для всех групп. Группа сама должна определить, кто будет презентовать выполненное задание.

Сообщите об отведенном времени для работы в малых группах.

Раздайте группам большие листы бумаги и маркеры для подготовки презентации.

Во время работы желательно подходить к каждой группе, чтобы убедиться, что группа поняла задание и работает.

За 1–2 мин до истечения срока работы сообщите группам, сколько у них осталось времени.

Причины неудач в работе группы

Учителя, пытающиеся использовать на своих уроках групповой метод, поначалу сталкиваются с многочисленными проблемами. Неудачная работа учебных групп в большинстве случаев связана либо с нежеланием, либо с неумением школьников работать вместе. Их необходимо обучить навыкам совместной работы. Внутреннее сопротивление, нежелание, неумение налаживать совместную работу преодолеваются приемами создания атмосферы доверия, взаимной поддержки, защищенности. Совокупность этих приемов обычно называют «техникой строительства группы».

Естественная реакция учителя, который впервые объединяет школьников для групповой работы, — предоставить им возможность самим выбрать партнеров. Обычно это далеко не лучшее решение. Предоставленные самим себе школьники объединятся в группы, сформировавшиеся ранее для решения других задач. Для обучения технике групповой работы обычно используют группы разнородного состава: отличники и слабоуспевающие, сильные и слабые в данной предметной области, мальчики и девочки, школьники с различным социальным и этническим опытом. Разнородный состав групп создает больше возможностей для успешного воспитания и обучения, освоения навыков работы в группе.

Виды организации работы в группах

«Круглый стол»

Члены группы поочередно (в произвольном порядке) высказываются. Пока один говорит, остальные слушают. (Возможный вариант: говорящий держит жезл спикера. Передать жезл другому члену группы значит дать ему слово.)

Обсуждение по кругу

Порядок работы группы такой же, как за «Круглым столом». Отличие в том, что члены группы высказываются в заранее установленном порядке (например, по часовой стрелке).

«Трехшаговое интервью»

Группа разбивается на пары (в группе из трех человек двое интервьюируют третьего). Работа в парах: один школьник интервьюирует другого; второй школьник интервьюирует первого (меняются).

Группа собирается вместе: все члены группы выступают поочередно.

«1–2–все»

Каждый член группы работает над подготовкой материала самостоятельно. Члены группы обсуждают свои результаты и готовят вариант материала в парах. Пары представляют свои материалы на обсуждение группы. Группа готовит итоговый вариант материала.

«Номера»

Учитель устанавливает порядок нумерации учащихся в группе. Каждый школьник в группе получает номер (как вариант — этикетку определенного цвета). Учитель дает задание группам (например, все члены каждой группы должны знать пять основных признаков здоровья), предлагает каждой группе сцепить поднятые руки вместе в знак того, что задание выполнено. Группы работают и по завершении работы подают установленный сигнал. Учитель объявляет номер, и только один ученик от каждой группы отвечает на поставленный вопрос. Учитель выслушивает ответы учеников.

Номера, которые назначаются членам группы, можно заменить цветами спектра. Этот вариант структуры часто называют «Цвета».

«Аквариум»

Учащиеся разбиваются на группы по шесть человек. Для работы в группе определяются три роли. Группа делится на три пары. Члены каждой пары берут на себя исполнение одной из ролей (дублеры). В каждой паре назначаются (выбираются) первый и второй исполнитель выбранной (назначенной) роли. Оборудуется место для работы исполнителей трех ролей (смена). Первая смена исполнителей (три человека) располагается у стола, вторая — садится сзади (каждый дублер садится за спиной своего напарника). Учитель устанавливает продолжительность работы смены (2–4 мин) и дает сигнал к началу работы. Участники первой смены работают, второй —

только наблюдают (любое вмешательство наблюдателей в работу запрещено). По истечении установленного времени исполнители меняются местами (пересаживаются). Теперь второй исполнитель работает, а первый наблюдает. Дублиеры начинают работу с того места, где ее прервал сигнал о смене участников работы. По сигналу учителя смена повторяется несколько раз. По схеме «Аквариум» возможна организация работы в группах по четыре человека. В этом случае учащиеся проводят обсуждение не по три человека, а парами.

«Мозаика»

Это универсальная структура взаимодействия, которая основана на идее разделения работы между исполнителями с последующей сборкой результатов. Ее можно с успехом использовать, например, для организации работы внутри группы. При этом:

– каждый член группы разрабатывает свой раздел материалов (работает над ним самостоятельно, с участием других членов группы или других групп);

– подготовленный материал представляется партнерам, изучается и (или) используется совместно.

Экспертные группы можно как создавать, так и не создавать. Они могут организовываться по разным основаниям. Например, члены экспертных групп ищут информацию по общей теме в различных источниках (учебник, энциклопедия, Интернет). Можно организовать несколько межгрупповых экспертных пар школьников и т.п. Еще один вариант «Мозаики» — каждая группа разрабатывает свой аспект общей темы, а работа по всей теме (сборка) ведется в рамках класса (фронтально). Количество вариантов этой структуры практически не ограничено.

Примеры

«Научная лаборатория» (7–8 класс)

Группа делится на три — пять подгрупп, каждая разрабатывает свою тему. Затем происходят защита и обсуждение тем: «Экономические аспекты вреда курения», «Медицинские аспекты вреда курения», «Социальные аспекты вреда курения», «Психологические аспекты вреда курения», «Нравственно-этические аспекты вреда курения».

«Игра — драматизация на куклах» (5–6 класс)

Ведущий начинает рассказывать историю о некоем персонаже, который в школе зашел в туалет и увидел, что его одноклассники (одноклассницы)

курят. Что было дальше? Ведущий предлагает участникам группы создать драматический этюд с помощью кукол.

Этюд разрабатывается и исполняется подгруппами. Затем происходит обмен впечатлениями и обсуждение.

«Групповой коллаж»

Коллективное выполнение участниками творческой композиции по совместно выбранной теме на склеенных листах бумаги общей площадью 2–4 кв.м с использованием изобразительных материалов, красок, наклеивания картинок, заголовков из газет и журналов. Путем групповой дискуссии выбирается тематика, отражающая актуальные интересы учащихся. По окончании работы группа представляет свой коллаж. Продолжительность работы — 45 мин.

«Шахматы» (9 класс)

Упражнение дает почувствовать, что проблема употребления наркотиков не такая простая, как кажется на первый взгляд. Так, наркотические вещества используют в медицине для того, чтобы облегчить страдания больных, или, например, известны случаи из истории, когда наркотики употребляли люди искусства для стимуляции воображения. Смысл этого упражнения заключается в том, чтобы сформировать у подростка более осознанную позицию в отношении наркотиков и выработать у него навыки аргументированной защиты своей позиции.

Если группа большая, то ее делят на части (по 5–7 человек), количество участников в подгруппах должно быть нечетным.

Задается тема для обсуждения: «Допустимо ли употребление наркотиков в обществе?»

Подгруппы рассаживаются кругами и рассчитываются «на первый-второй». Первые номера отстаивают одну точку зрения, начиная свое выступление словами: «Да, употребление наркотиков допустимо...», а вторые — противоположную: «Нет, употребление наркотиков не допустимо...». Взаимодействие осуществляется по кругу, при этом отвечающий сначала должен перефразировать предыдущего участника, а затем возразить, обращаясь к следующему по кругу собеседнику. К примеру: «Насколько я понимаю, ты, Сергей, считаешь, что употреблять наркотики нельзя, так как это подрывает здоровье человека, но мне кажется, что ничего страшного нет в том, что человек хотя бы раз попробует наркотик...». Когда один круг закончится, можно продолжить упражнение, поменяв точки зрения на противоположные. Это легко сделать благодаря нечетному числу участников.

«Что вы действительно думаете» (8–9 класс)

Цель упражнения: осознание предрассудков и ценностей, определяющих поступки подростков.

Группа делится на подгруппы по 4 человека, выдаются карточки с написанными на них предложениями. В подгруппе участники по очереди зачитывают, эти карточки и высказываются за или против, делается короткое обсуждение. Предложения:

- курение должно быть запрещено во всех публичных местах;
- алкоголиков и наркоманов надо изолировать от общества;
- нужно, чтобы наркоманы получали бесплатно чистые иглы и шприцы;
- женщины, больные наркоманией или алкоголизмом, не должны иметь детей.

Могут быть предложены и другие спорные высказывания, относящиеся к теме зависимостей и поведения молодежи.

Время на работу в подгруппах (3–5 человек) — 10–15 мин.

После этого в общем кругу участники делятся результатами получившегося обсуждения. Можно наглядно на доске или листе ватмана представить спектр имеющихся мнений (сколько человек согласно и несогласно по отдельным высказываниям).

В ходе обсуждения обращается внимание на то, что нередко наше отношение к тому или иному явлению диктуется предрассудками и ложными представлениями, порождая дискриминацию отдельных категорий людей.

ДЕБАТЫ

Дебаты — это целенаправленный и упорядоченный (структурированный) обмен идеями, суждениями, мнениями, т.е. дебаты — это форма дискуссии. В связи с этим целесообразно использовать дебаты в работе со старшеклассниками.

Дебаты — это интеллектуальная игра, суть которой заключается в том, что две команды выдвигают свои аргументы и контраргументы по поводу предложенного тезиса, чтобы убедить члена жюри (судью) в своей правоте. Таким образом, цель дебатов — представить точки зрения и убеждающие аргументы.

- Дебаты — это в первую очередь спор по правилам.
- Дебаты — это технология проведения игр, формирующих навыки критического мышления, умения отстаивать свою позицию, действовать в новых непредсказуемых ситуациях, быть терпимым к другим точкам зрения.

- Дебаты формируют активную гражданскую позицию и способствуют социализации и самореализации.
- Дебаты проводятся по наиболее актуальным и противоречивым темам.
- В ходе игр учащиеся получают основательные знания по изучаемым темам, учатся правильно строить свою речь, получают навыки ведения исследовательской работы, проходят через мастерские логики, риторики, культуры речи, имиджа спикера.

Основные элементы дебатов

1. **Тема.** Первый шаг в любых дебатах — формулировка темы. Это не простая задача. Во-первых, тема должна быть актуальной, затрагивать значимые проблемы. Во-вторых, тема должна быть пригодной для вынесения на дебаты. Формулировка должна следовать определенным принципам: тема дебатов формулируется в виде утверждения и не дает преимуществ ни одной из сторон, т.е. чтобы и сторона «за» и сторона «против» могли одинаково эффективно развивать свои аргументы

2. **Система аргументации.** Каждая команда для доказательства своей позиции создает **систему аргументации**, т. е. совокупность **аспектов и аргументов** в защиту своей точки зрения, представленных в организованной форме. С помощью аргументации команда пытается убедить судью, что ее позиция по поводу темы — наилучшая.

3. **Поддержка и доказательства.** Вместе с аргументами участники дебатов должны представить судье свидетельства-поддержки (цитаты, факты, статистические данные), доказывающие их позицию.

4. **Перекрестные вопросы.** Большинство видов (но не все) дебатов предоставляют каждому участнику возможность отвечать на вопросы спикера-оппонента. Раунд вопросов спикера одной команды и ответов спикера другой называется *перекрестными вопросами*. Вопросы могут быть использованы как для разъяснения позиции, так и для выявления потенциальных ошибок у противника. Полученная в ходе перекрестных вопросов информация может быть использована в выступлениях следующих спикеров.

Форма проведения

Дебаты могут принимать различные формы. Число участников колеблется от двух до четырех в каждой команде. В некоторых видах дебатов участникам разрешается лишь произносить свои речи, в других же им дается возможность участвовать в перекрестных вопросах.

Наиболее распространенным и приемлемым для учащихся старшего школьного возраста является следующий формат (вид) дебатов: в дебатах участвуют две команды из трех человек (они называются **спикерами**). Спикеры обсуждают заданную **тему**, при этом одна команда утверждает тезис (эту команду называют **утверждающей**), а другая (**отрицающая команда**) его опровергает.

Например, тема дебатов: «Прием наркотиков человек сам может контролировать». Одна команда доказывает этот тезис, а другая – опровергает, утверждая что «прием наркотиков человек сам не может контролировать».

Обсуждение происходит в соответствии с **регламентом** игры.

Команды также имеют право на 8-минутный перерыв (**таймаут**) для консультации друг с другом. Его они могут использовать полностью перед каким-либо из выступлений или частями.

За соблюдением регламента игры следит **таймспикер**, который показывает спикерам, сколько осталось времени до конца выступления или таймаута — промежутка времени, который команда может взять для совместного обсуждения вопросов или контраргументов.

Каждый раунд дебатов судит **судейская коллегия**, состоящая из нечетного числа судей. По ходу игры судьи заполняют **судейский протокол**, в котором фиксируют все аргументы и контраргументы команд, а по окончании дебатов судьи, не совещаясь между собой, принимают решение, какой команде отдать предпочтение по результатам дебатов (аргументы и способ доказательства которой были более убедительными). Это решение находит свое отражение в протоколе. Команда, набравшая большее количество голосов судей, побеждает.

То, что в дебатах выигрывает та или иная команда, не означает, что верна позиция, ею отстаиваемая. Ведь эта же команда волею жребия могла бы играть и на другой стороне.

Победа всецело зависит от мастерства команды: именно индивидуальные умения спикеров, коллективная работа, высокий класс игры и приводят к успеху.

Согласно правилам, команды должны отстаивать свои позиции до конца игры. Поэтому на первый взгляд кажется, что при обучении дебатам не вырабатывается такой навык, как способность достигать компромисса. Однако, анализируя тему дебатов в процессе подготовки, учащиеся будут учитывать и различные подходы сторон. Косвенно такая деятельность способствует развитию готовности к компромиссу.

Краткий формат проведения дебатов выглядит следующим образом:

- по желанию на месте набираются две группы (за и против) по 3–4 участника в каждой;
- участники каждой из групп имеют свои обязанности (для тематики, связанной со здоровьем, например: врач, ученик, родитель, секретарь и т.д.);
- каждому выступающему дается 7 мин для речи, в течение которой (начиная с первой и заканчивая шестой минутой) он имеет возможность ответить на задаваемые вопросы как оппозиции, так и публики;
- по окончании дебатов судьи, которые выбираются из публики по собственному желанию, решают, какая команда победила.

Темы для дебатов:

- курение должно быть запрещено во всех публичных местах;
- курение не должно быть запрещено во всех публичных местах;
- алкоголиков и наркоманов надо изолировать от общества;
- алкоголиков и наркоманов нельзя изолировать от общества;
- нужно, чтобы наркоманы получали бесплатно чистые иглы и шприцы;
- нельзя наркоманам предоставлять бесплатно чистые шприцы и иглы;
- женщины, больные наркоманией или алкоголизмом, не должны иметь детей;
- женщины, больные наркоманией, могут иметь детей.

Могут быть предложены и другие спорные высказывания, относящиеся к теме зависимостей и поведения молодежи.

Примеры

«Уверенные аргументы»

Цель: формирование навыка аргументации.

Вызываются два добровольца. Ведущий с помощью наводящих вопросов выясняет спорную для участников тему, так чтобы они придерживались противоположной точки зрения. После того, как спорная тема выяснена, ведущий объявляет “публичные дебаты”, продолжительность которых 3 мин. За это время каждый из спорщиков должен попытаться убедить оппонента.

По окончании отведенного времени остальные участники должны голосованием выявить, у кого из спорщиков в голосе присутствовали наиболее уверенные интонации.

В случае, если голоса разделились, ведущий говорит свое решающее слово. В случае, если в процессе дебатов один из оппонентов сдался, то другой автоматически побеждает.

Победитель дебатов сразу же встречается со следующим добровольцем. И так до тех пор, пока все участники не пройдут через дебаты.

ДЕЛОВАЯ ИГРА

Деловая игра — моделирование процессов и механизмов принятия решений. В деловой игре процесс выработки решений происходит в условиях поэтапного, многоступенчатого уточнения необходимых факторов, анализа информации, поступающей дополнительно и вырабатываемой в ходе игры. Деловую игру с учащимися средних и старших классов можно проводить в проектных играх, при необходимости выработать общее решение.

В процессе игры участники анализируют ситуацию, принимают и обсуждают решения, а также вступают между собой в определенные отношения, которые могут носить характер соперничества, сотрудничества, формального взаимодействия и т.д.

Деловая игра дает участникам возможность увидеть результаты своих действий, сравнить их с результатами других участников и в случае необходимости скорректировать свое решение.

Особенности организации

В деловой игре выделяют следующие этапы:

1. Планирование
2. Подготовка
3. Введение в игру
4. Разделение участников на группы
5. Изучение ситуации
6. Обсуждение ситуации в группах
7. Игровой процесс (анализ ситуации, принятие решения, его оформление)
8. Подведение итогов игры. Анализ деятельности групп. Оценка эффективности работы участников и групп
9. Разбор оптимального варианта
10. Общая дискуссия

Планирование

Включает определение места, времени, длительности и цели игры. На этапе планирования определяется, какой реквизит необходим для прове-

дения игры, какое минимальное и максимальное число участников может принимать в ней участие. Продумываются вопросы, которые будут заданы участникам, а также желаемый результат обсуждения.

Подготовка

Приготовьте необходимое количество копий правил и инструкций игры, если они вводятся, а также весь необходимый реквизит.

Введение в игру

Этот этап касается непосредственно игры и помогает участникам понять ее цель и основные правила проведения. Расскажите о цели игры. Раздайте участникам их роли (если они планируются), правила игры и объясните их. Дайте время участникам еще раз просмотреть все и ответьте на их вопросы. Установите время окончания игры. Ведущие во время работы групп могут оказывать им помощь.

Разделение участников на группы

Оптимальное количество участников группы — 3–5 человек. Желательно, чтобы участники группы были психологически совместимы.

Изучение ситуации

Для изучения ситуации участники получают необходимую информацию от ведущего, а также обеспечиваются дополнительной информацией (например, правовыми, статистическими или экономическими документами).

Обсуждение ситуации в группах

В процессе этого этапа задача ведущего — управлять работой групп, помогая отстающим группам, консультируя участников по вопросам, возникающим у них в процессе обсуждения. Важным моментом является фактор времени. Конечно, не стоит постоянно напоминать участникам, сколько времени осталось, однако разумно, если в кабинете, где проводится игра, будут висеть часы.

Игровой процесс

После изучения ситуации начинается сам процесс игры, заключающийся в продуцировании участниками возможных решений поставленной задачи, их анализе, выработке общего заключения.

Вся информация, отражающая деятельность групп, по необходимости заносится в специальные протоколы, которые после игры могут быть обра-

ботаны и проанализированы ведущим. Например, анализируются стратегии взаимодействия, эффективность взаимодействия, количество выдвинутых решений, степень реалистичности решений и т.д.

Игра, как правило, заканчивается, если цель игры достигнута. Но иногда до окончания игры понятно, в каком направлении развиваются события, и ее можно и нужно прервать и перейти к обсуждению.

Подведение итогов игры

На этом этапе проводятся анализ деятельности групп и оценка принятых ими решений. Группы сравнивают свою стратегию и стратегию конкурентов, на собственном опыте видят эффективность разных стратегий принятия решений. Очень важно задавать вопросы корректно, не давить на группу, желая получить «правильный» ответ. Таких ответов просто нет. Задача ведущего правильно прокомментировать прошедшее действие, помочь группе сделать соответствующие выводы.

Разбор оптимального варианта

После анализа деятельности групп важным является вынесение единого правильного (эффективного) решения конкретной ситуации, соотнесение его с реальными обстоятельствами, обоснование принятия этого решения.

Общая дискуссия

Целью дискуссии являются закрепление принятого решения, а также заострение внимания участников на возможности решения ситуации, взаимодействия в решении многих актуальных проблем.

Особые рекомендации

Игра всегда должна находиться в контексте занятия. Одну и ту же игру можно интерпретировать по-разному, в зависимости от темы вашего занятия.

Игра должна апеллировать к аудитории, ее опыту и составу.

Если у вас не очень много времени, лучше не затевать длинной игры, чтобы успеть ее закончить.

Если игра сложная, то очень важно, чтобы правила были понятны всем участникам. Следует учитывать то, что часть учащихся воспринимает информацию на слух, а часть — только после прочтения текста. Поэтому все условия, роли, требования должны быть не только прочитаны вслух, но и напечатаны или написаны на листе бумаги.

Обсуждение игры и выводы часто требуют больше времени, чем ее проведение. Эта часть работы зависит от числа участников и квалификации ведущего. Поэтому имеет смысл определять вопросы предварительно, еще на стадии подготовки.

Планируя игру, вы должны четко представлять, какой момент игры для чего нужен.

Игры могут приводить к всплеску эмоций в группе. Будьте готовы к этому.

В игре должны принимать участие все члены группы. Если кто-то отказывается играть определенную роль, сделайте его наблюдателем с четко сформулированным заданием.

Примеры

«Курение — за и против» (5–6 класс)

В 5–6 классе можно начинать обучать детей вырабатывать общее мнение методом набора суждений, используя элементы деловой игры.

Цель занятия: умение формулировать свои суждения. Занятие проводится в течение 45 мин в помещении класса. Для проведения урока нужны доска и мел. В занятии принимает участие весь класс. Проводящего занятия мы будем называть ведущим (*В*).

Для участия в работе всего класса следует провести определенную настройку, снять напряженность и устранить недоверие. Лучше всего, если дети будут смотреть на занятие как на своеобразную игру, в ходе которой они просто демонстрируют свою информированность о курении и не несут ответственность за высказывание того или иного мнения.

Обычно в начале занятия *В* задает классу два вопроса, на которые просит дать ответ поднятием руки. Первый: «Знают ли ученики курящих людей?» (на этот вопрос все отвечают положительно) и второй — «Известно ли их знакомым курильщикам, что курение вредно?» На этот вопрос тоже отвечают утвердительно. «Тогда почему эти люди курят, раз они знают, что курение вредно?» — спрашивает *В*, — и «Что курильщики знают о вреде курения?» Давайте попробуем сформулировать ответы на эти вопросы, а заодно посмотрим, какие аргументы перевесят».

В просит двоих добровольцев из учеников выйти к доске, разделенной на две половины, взять мел и записать на одной половине аргументы «за» курение, а на другой — «против». После этого учеников просят высказать различные мнения о курении. Для того чтобы уравновесить высказывания «за» и «против», нужно чередовать их — если уже записан аргумент «за»,

то предлагается противопоставить ему «против» и т.д. На этом этапе роль *В* заключается не только в том, чтобы стимулировать активную работу класса, но и помочь сформулировать сказанное и записать на доске в общепринятой формулировке. Это позволяет ввести нужные термины. Так, если ученик говорит, что вредно курить при детях, *В* должен сказать, что это называется *пассивным курением детей*, и предлагает записать это как «вред пассивного курения для детей» и т.д.; такая работа ведется примерно 20 мин. Как правило, за это время удается сформулировать и записать по 10 высказываний «за» и «против». В оставшееся от урока время необходимо прокомментировать каждый аргумент с научной точки зрения. Очень важно, чтобы каждое из обсуждаемых высказываний не связывалось с конкретным учеником, который его высказывал.

Разъяснение высказанных мнений позволяет превратить эту часть урока в мини-лекцию, которую в отличие от обычной лекции ученики слушают с большим интересом, поскольку обсуждается их мнение.

Последние 10–15 мин урока посвящены подведению итогов, формулированию общего мнения по поводу вреда курения, так как задача *В* заключается в том, чтобы доказательно развенчать аргументы «за» курение и подкрепить аргументы «против». Если урок проведен правильно, то в конце его ученики охотно соглашались с высказыванием *В* о том, что аргументы «против» курения перевесили аргументы «за».

Таким образом, можно выделить следующие этапы урока и их задачи:

1. Подготовительный этап — создание эмоционального настроения и готовности участвовать в работе — 15–10 мин.
2. Запись аргументов на доске, активное припоминание сведений о курении и отработка формулировок — 20 мин.
3. Мини-лекция ведущего — формирование группового мнения — 15 мин.
4. Формирование общего суждения о вреде курения.

«Создание клипа «Мы выбираем здоровый образ жизни» (9 класс)

Группа работает в режиме проективной деловой игры. Она становится телестудией, сотрудники которой разрабатывают проект клипа «Мы выбираем здоровый образ жизни».

Группа разбивается на подгруппы, которые создают для себя тексты (10–15 предложений), сценарий (последовательность событий), разрабатывают живые картины (что делают члены группы, раскрывая идеи текста), выбирают жанр (фантазия, триллер, реализм, мелодрама, трагедия, драма, комедия и т.д.) и подбирают музыкальное и шумовое сопровождение.

Ведущий может распределить жанры следующим образом: 1-я подгруппа — песня, 2-я подгруппа — стихи, 3-я подгруппа — рисунки, 4-я подгруппа — коллаж, 5-я подгруппа — мини-спектакль и т.п.

Каждая подгруппа показывает свой проект. Затем происходит обсуждение, на ватмане записываются признаки здорового образа жизни и тех действий, которые необходимы для его реализации.

ДИСКУССИЯ

Под *дискуссией* понимается совместное обсуждение какого-либо спорного вопроса, позволяющее прояснить (возможно, изменить) мнения, позиции и установки участников группы в процессе непосредственного общения.

Цель дискуссии заключается в получении аргументированных точек зрения или позиций на заданный предмет или проблему.

Использование дискуссии в образовательных программах уместно в следующих случаях:

- когда учебная цель заключается в поощрении критического мышления или улучшения навыков общения;
- когда необходимо “самостоятельно открыть” новые идеи;
- когда необходимо сформировать или изменить отношение к проблеме со стороны учащихся.

По степени активности ведущего групповые дискуссии можно условно разделить на *структурированные* (задается тема и регламентируется порядок прохождения дискуссии) и *свободные* (тема выдвигается самими участниками, ход дискуссии не регламентирован, ведущий пассивен или же участвует в дискуссии на правах рядового собеседника). Конечно, очень хорошо, когда подростки сами выдвигают для обсуждения важные для них темы, но полностью свободные дискуссии в подростковых группах, как правило, не очень продуктивны. Даже если дискуссия начинается как свободная, ведущий обычно вносит в нее определенный элемент структурированности.

Стадии дискуссии

Набор различных мнений по обсуждаемому вопросу (ориентировка и сбор информации). На этой стадии определяется тема и цели дискуссии. Следует проследить, чтобы тема дискуссии была сходным образом понята всеми участниками, в противном случае разговор может оказаться бессмысленным. Участники высказывают свои мнения, чувства, суждения, идеи по существу рассматриваемого вопроса. Если дискуссия посвящена

поиску решения конкретной проблемы, целесообразно предложить участникам высказывать все возможные решения, которые приходят им в голову, без их критической оценки (т.е. применить метод «мозгового штурма»).

Классификация (сортировка) и ранжирование (сужение) предложений. На этой стадии происходят упорядочение, обоснование и совместная оценка полученной в ходе обсуждения информации.

Завершение дискуссии. Подведение итогов, сопоставление целей дискуссии с полученными результатами, выводы (решение), оценка предложенных ранее вариантов решения поставленных проблем. Если обсуждалась конкретная проблема, на этой стадии звучит ее решение.

При всей кажущейся простоте проведения дискуссии ведущий должен обладать определенными навыками и иметь в запасе несколько методов для эффективного проведения всех трех стадий.

Особенности организации

Подготовка

Четко определите цели обучения. Выберите тему для обсуждения, которая ясно отражает вашу цель. Подберите вопросы раскрывающего характера, которые будут стимулировать дискуссию. Подготовьте дополнительные вопросы, стимулирующие воображение, которыми вы сможете воспользоваться для достижения целей обучения.

Учет времени

Дискуссия требует строгого распределения времени. На каждое выступление отводится не более 3 мин. По истечении этого времени выступающему дается шанс кратко завершить свою мысль и аргументы, после чего он лишается слова. Для изложения мнения эксперта или программного выступления отводится от 5 до 15 мин. Следует принять решение относительно условных сигналов, при помощи которых будет запрашиваться дополнительное время либо останавливаться действие (например, колокольчик, лучше специальный, «председательский», какой используется в некоторых гостиницах и известен по старым кинофильмам).

Введение правил

Учащихся следует приучать придерживаться правила: «Когда один говорит, другие слушают». Если это правило соблюдается плохо, можно ввести дополнительные условия:

- между участниками передается предмет — например, небольшая мягкая игрушка. Говорит только тот, у кого данный предмет сейчас в

руках, остальные слушают. Иногда полезно иметь два таких предмета, один из которых постоянно находится в руках у ведущего (т.е. ведущий оставляет за собой право высказываться независимо от того, у кого в руках второй предмет);

- свою мысль каждый из подростков может высказывать только после того, как повторил основную мысль выступавшего перед ним.

Общие процедурные правила:

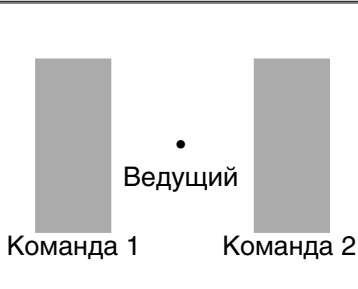
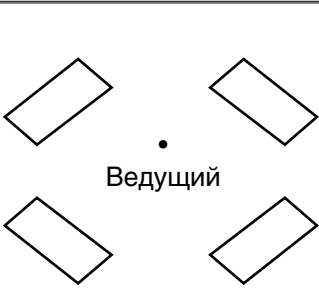
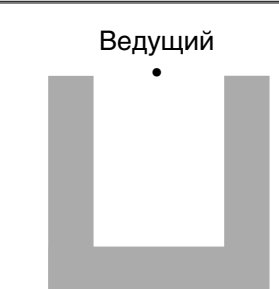
- говорить по одному, не перебивая;
- внимательно слушать каждого;
- соблюдать установленный порядок и регламент.

Специфические правила:

- аргументировать свои высказывания;
- критиковать мнения, а не личность;
- критикуя, предлагать альтернативы;
- перед возражением повторять высказывания оппонента.

Необходимо рассаживать участников дискуссии таким образом, чтобы им было видно друг друга. Это дает возможность замечать реакцию, не выраженную словами.

Основные рекомендуемые площадки для проведения дискуссий

| | | |
|--|--|---|
|  |  |  |
| «Стенка на стенку» | «Стол — команда» | «П-образное расположение» |

Примерные роли

Ведущий

Роль ведущего в дискуссии весьма важна. Много зависит от личности человека, исполняющего эту роль. Главные требования к ведущему — четкое представление обсуждаемой темы, гибкость в поведении и способность адап-

тироваться к аудитории. Он должен быть нейтральным и беспристрастным, чтобы помочь участникам дискуссии достигнуть общей цели. Полномочия ведущего очень весомы. Контролируя процесс, он контролирует результат.

Задача ведущего — направлять ход дискуссии. Для этого недостаточно составить список выступающих и предоставлять им по очереди слово. Ведущий должен делать гораздо больше:

- заботиться о соблюдении правил дискуссии, которые принимаются заранее и представлены на всеобщее обозрение;
- строго соблюдать правило «трех минут» (в исключительных случаях больше), используя, в зависимости от ситуации, колокольчик или желтые и красные карточки;
- выстраивать дискуссию и следить за соблюдением темы;
- задавать дополнительные вопросы, если что-то осталось неясным, чтобы ход дискуссии не нарушался;
- снимать излишние обострения в ходе дискуссии;
- повторять или обобщать аргументы, если это представляется ему необходимым;
- стимулировать живую дискуссию, вызывать участников на выступления, если вдруг наступает тишина;
- а также многое другое, что невозможно предусмотреть заранее.

Хороший ведущий — залог плодотворной дискуссии.

Репортер

Репортер — человек, ведущий запись «коллективной памяти» на листах бумаги с помощью разноцветных фломастеров или на доске.

«Коллективная память» исключительно полезна как во время работы, так и в законченной форме. Во время работы она создается из выступлений участников и становится эффективным наглядным инструментом, позволяющим в нужный момент вернуться к нужному высказыванию.

Репортер работает в паре с ведущим и может консультироваться с ним по поводу формулировок и т.п.

Эксперты

Дискуссии по некоторым темам невозможны без привлечения специалистов-экспертов. В особенности, когда необходимы определенные специальные углубленные знания: в этих случаях требуется экспертная оценка специалиста. В ходе дискуссии эксперты в ответ на просьбу ведущего дают дополнительные разъяснения. Однако в самой дискуссии — в узком смысле — они участия не принимают.

Примечание: лучше больше экспертов, чем меньше! В случае сомнения надо пригласить эксперта!

Многие дискуссионные темы заранее предполагают, что среди участников будут представители различных мнений. Однако может случиться так, что они окажутся единомышленниками. Этого следует избегать, для чего требуется определенная политика приглашения участников или же ввод специальной роли «адвоката дьявола» — участника, намеренно высказывающего противоположную точку зрения.

Во время мероприятия или до его начала, если ситуация предполагает такую необходимость, один из участников получает задание отстаивать противоположное мнение в противовес ожидаемому и нежелательному единодушию присутствующих (или если подавляющее большинство придерживается одного и того же взгляда). «Адвокат дьявола» должен представить все аргументы против господствующего мнения, которые придут ему на ум или известны из средств массовой информации или иных дискуссий.

Примеры

«Свобода и зависимость» (9 класс)

Проводится дискуссия на тему «Курение — свобода или зависимость?». Вначале обсуждение происходит в подгруппах, тезисы записываются на листах ватмана. Затем каждая подгруппа выдвигает участника, который от имени группы аргументирует свою точку зрения.

«Мифы» (9 класс)

Цель упражнения: помощь подросткам в выработке зрелой и обоснованной позиции в отношении наркотиков.

Далеко не все из нас имеют отчетливое представление о наркомании. Часто взрослые, да и сами подростки формируют свои представления о наркотиках, ориентируясь на рассказы приятелей, слухи и предубеждения. Это опасно, во-первых, потому, что «мифы» о наркотиках могут преуменьшать реальную угрозу (например, миф о том, что марихуана совершенно безвредный наркотик), во-вторых, потому, что «мифы» могут чрезмерно преувеличивать опасность, рождая чувство безысходности и обреченности (например, миф о том, что стоит человеку один раз попробовать наркотик, он обязательно станет наркоманом). Упражнение «Мифы» может помочь подростку выработать зрелую и обоснованную позицию в отношении наркотиков.

В начале упражнения группе предлагается ряд высказываний (либо некоторые из них, либо одно высказывание), относящихся к теме наркомании. К примеру, такие:

- Достаточно один раз попробовать, чтобы стать наркоманом.
- Наркомания — не болезнь, а распушенность.
- Все наркоманы — преступники.
- Наркотики помогают снять напряжение.
- Марихуана совершенно безопасна.

В комнате вывешивается три таблички с надписями:

- Да.
- Нет.
- Может быть.

Участники в течение нескольких минут обдумывают свою позицию по поводу каждого из этих высказываний. Затем участникам необходимо разделиться в соответствии с их убеждениями на 3 группы, после чего ведущий организует дискуссию, в ходе которой каждая группа отстаивает свою точку зрения. Затем обсуждается следующее высказывание.

После упражнения целесообразно дать участникам дополнительную информацию и статистические данные, развенчивающие мифы, существующие в обществе по этой теме.

«Угадайка» (8 класс)

Группа делится на подгруппу учениц и подгруппу учеников.

Каждая подгруппа письменно отвечает на два вопроса: почему курят юноши, почему курят девушки? Далее происходит обсуждение. Юноши говорят: «Мы думаем, что девушки курят потому, что...». Девушки сравнивают ответы со своими записями и определяют, насколько правы юноши. Девушки говорят: «Мы думаем, что юноши курят потому, что...» Юноши сравнивают ответы со своими записями и определяют, насколько правы девушки.

Далее на большом листе ватмана записываются причины курения девушек, причины курения юношей, причины, общие для всех.

«МОЗГОВОЙ ШТУРМ»

Брейнсторминг, «*мозговой штурм*» — это тип взаимодействия, задачей которого является продуцирование участниками группы максимального количества идей на предложенную тему.

Это один из самых простых и в то же время весьма эффективный метод работы с группами. Перед группой ставится конкретная задача. Важно правильно сформулировать проблему в виде вопроса, чтобы участвующие генерировали свои предложения, отвечая на вопрос. Как правило, «мозговой штурм» проводят в темпе, сжато.

Эта техника хорошо срабатывает потому, что мнения одного человека нередко стимулируют мнения другого, идеи возникают одна за другой.

Метод «мозгового штурма» может быть рассмотрен с двух точек зрения:

1) как способ организации малой группы (управление групповой динамикой, ускорение развития группы, например, через разрешение межличностных конфликтов);

2) как способ развития творческого мышления у участников.

Правила «мозгового штурма»

1. Все предложения записываются.
2. Никакой оценки во время процесса.
3. Все идеи равноправны и лишаются авторства.
4. Не существует безумных идей.
5. Безумные предложения способствуют генерации вполне нормальных.
6. Необходимо установить время окончания работы.
7. Самые гениальные предложения появляются в последние 10% отведенного на работу времени.

Особенности организации

Группа должна состоять примерно из 10 человек;

В группе должно быть всего лишь несколько человек, сведущих в рассматриваемой проблеме, чтобы предоставить полный простор воображению участников. Лица, обладающие специальными знаниями, слишком искусные в том или ином деле, нежелательны. Их стремление осмысливать высказываемые идеи в соответствии с имеющимся опытом может сковывать воображение.

У участников должна быть высокая заинтересованность в нахождении максимально возможного числа новых идей и подходов.

Ведущий не должен подавлять группу, однако он должен занимать такое положение, которое позволит ему председательствовать на заседании. Хорошо, если бы в его распоряжении была доска.

Наблюдатели, являющиеся по существу секретарями, фиксируют все, что говорится, даже то, что, по их мнению, не имеет никакого значения. Они должны быть крайне внимательными и записывать даже шутки, острооты и возможные каламбуры. Наблюдатели-секретари могут распределить между собой функции: наблюдатель А записывает то, что говорят 1-й, 2-й, 3-й участники, наблюдатель Б — что говорят участники 4, 5, 6 и т.д. Они не должны фиксировать, кому принадлежат высказывания, и не принимать участие в дискуссии.

Ход «мозгового штурма»

Вступительный этап

На вступительном этапе ведущий сообщает о методе и правилах игры, четко и ясно излагает вопрос, требующий решения. Группа делится на участников и наблюдателей-секретарей. Их задача — фиксировать все идеи, высказываемые участниками. Задачи участников — высказывать все, приходящее им в голову. Важнейшим условием является отсутствие внутренней и внешней критики предложений. Участники не должны прерывать друг друга. Идея, высказанная одним, может «навести на мысль» другого.

Этап генерации идей

Это — основной этап, который представляет собой творческую часть процесса. Итогом данного этапа должен стать полный список предложенных идей.

На этом этапе все желающие высказывают любые мнения относительно решения без каких-либо оценок, обсуждения или упорядочения. Ведущий также может принимать участие в генерации идей, особенно когда предложения исчерпаны. Высказанные идеи записываются на чистом листе (на ватмане, доске). Секретарь может повторить, уточнить формулировку для более четкой, краткой записи, не изменяя при этом сути сказанного, не настаивая на собственном варианте формулировки.

Этап обсуждения и классификации идей

На этом этапе проводятся обсуждение, классификация, отбор перспективных предложений.

Заключительный этап

На этом этапе участниками обсуждения или другими членами группы, экспертами, специалистами осуществляется критика идей по следующим критериям:

- возможность реализации в данных условиях;
- возможность реализации сразу, после определенного срока, при дополнительных условиях;
- возможность применения идей в других областях.

Подведение итогов

Можно провести его в виде резюме «мозгового штурма», сделать это путем анализа и обсуждения.

Рекомендации для ведущего (для общегрупповой работы)

| | |
|------------------------|---|
| Спрашивайте | Приглашайте, вызывайте идеи; если необходимо, подождите 45 секунд, прежде чем высказать собственное предложение |
| Записывайте | Записывайте все идеи (для дальнейших ссылок на них целесообразно их нумеровать), но не обсуждайте до конца штурма |
| Пуускайте в ход | Используйте технику эффективного обсуждения в группе, чтобы побуждать участвующих к высказыванию идей |
| Резюмируйте | Подводите итоги либо перегруппировывайте идеи, помогайте группе выбрать лучшие |

Для продуцирования идей человек должен чувствовать себя в психологической безопасности. В «мозговом штурме» психологическая безопасность обеспечивается условиями и правилами его проведения, т.е. безоценочностью, равноправием участников, отсутствием критики со стороны руководителя, а также доброжелательностью и непринужденностью обстановки, в которой проводится сама процедура.

Модификации «мозгового штурма»

Карточный штурм

Все идеи записываются на отдельных карточках. Как правило, это 3–5 предложений от каждого участника. Затем все вывешивается на доске, и можно приступить к процессу группировки. Удобно, если группа не очень большая или очень разнородна.

Групповой штурм

При таком подходе «мозговой штурм» проходит в группах из 5–7 человек, а затем каждая группа по очереди предлагает одну новую идею. Его лучше использовать, если число участников больше 15 и помещение не позволяет свободно услышать каждого участника.

Метод 6×3×5

Это тоже метод генерации идей и предложений. Название произошло от следующего:

- 6 участников,
- 3 идеи,
- 5 мин.

Каждый пишет 3 идеи на листе бумаги, затем листы передаются по кругу. На полученном листе нужно дописать 3 новых идеи и передать дальше. Процесс заканчивается, когда новых идей не возникает. Чаще всего для этого достаточно одного круга.

Информационный банк

Метод набора идей, когда число участников очень большое (100 человек). Необходимо иметь ящик, свободный к нему доступ и достаточно много времени.

Каждый участник подходит и опускает в ящик лист с одной идеей. Затем берет из ящика другой лист и записывает на нем свою новую идею. Длительность процесса зависит от числа участников. После этого предложенные идеи обрабатываются, чтобы исключить одинаковые, и предлагаются для обсуждения.

Метод объективных оппонентов

Каждая группа (или ведущий) выбирает своего человека, который играет роль оппонента в другой группе, помогая ей критически взглянуть на предложенные идеи.

SPAN- метод

Каждый участник дает определенное количество баллов каждой из предложенных идей. Баллы выставляются в зависимости от степени важности идеи с точки зрения участника. Общее число баллов — 100. Этот метод хорошо использовать для маленькой группы, 4–7 человек.

Рейтинг

Участники дают 1, 2 и 3 место (соответственно 1, 2, 3 балла) идеям, которые представляются для них важными. Для дальнейшего обсуждения выбираются те, которые набрали большее количество голосов и меньшее количество баллов.

Филлипс 6×6

Метод, который хорошо использовать на конференциях.

Для него необходимы:

- большая группа (30–100 человек);
- дальнейшее продолжение работы всех участников и глубокое понимание обсуждаемой проблемы;
- действительное сотрудничество и желание достичь консенсуса;
- достаточно времени (от одного до восьми часов).

Сначала обсуждение идет в малых группах (6 человек), затем представители каждой группы продолжают дискуссию в новых группах по 6 человек и так далее. Если число участников 30, то процесс заканчивается быстро, большее число требует большего времени.

Светофор (красные, желтые, зеленые карты)

Это метод достижения консенсуса.

Он характерен тем, что:

- подходит для легко управляемой группы (15–30 человек);
- если необходимо, быстро определит наименее спорные вопросы темы;
- если необходимо, дает быструю обратную связь;
- быстро сортирует большое количество проблем.

Каждый участник получает карточки трех цветов и затем по сигналу ведущего просто голосует ими.

Цвета означают:

- красный — нет, я не согласен;
- желтый — я могу жить с принятым решением и соглашаюсь поддержать его;
- зеленый — да, я согласен.

После того, как наименее спорные проблемы отброшены, можно продолжить обсуждение более спорных любыми другими способами.

Например, «мозговой штурм»: наибольшее число способов выживания в экстремальных ситуациях.

Примеры

«Мозговая атака» (8 класс)

«Мозговая атака» проводится по теме «Разработка бизнес-плана «Здоровый образ жизни». Всем участникам группы раздают правила работы.

После фиксирования всех идей работа продолжается по подгруппам, каждая из которых становится группой экспертов. Они отбирают и обосновывают проект и бизнес-план, подчеркивая его социально-психологическую значимость и экономическую рентабельность.

В конце занятия происходит обсуждение бизнес-планов, подводятся итоги.

Инструкция: «Представьте себе, что вы менеджер (управляющий, организатор), составляющий бизнес-план, т.е. план мероприятий, проект развития своей деятельности по теме «Здоровый образ жизни». Начните составление бизнес-плана с выбора цели».

Бизнес-план

Введение в бизнес-план

Цель (изложите ее ясно и кратко): _____

Способы оценки (предложите какой-либо показатель, на основе которого можно судить о достижении цели): _____

Основные возможные трудности: _____

Действия, направленные на достижение цели (назовите 3–4 наиболее важных действия с указанием срока исполнения каждого): _____

Дайте точную и сжатую характеристику вашей будущей деятельности (деятельности вашей организации).

1. Какова будет основная сфера деятельности?
2. Что именно вы планируете делать (начать новое дело, расширить прежнюю деятельность)?
3. На чем основана ваша уверенность в успехе начинаемого дела? В чем вы видите залог успеха?
4. В чем новизна вашего проекта или деятельности вашей организации?
5. Имеете ли вы опыт подобной деятельности?
6. Каким образом собираетесь приобрести необходимые знания и навыки?

План сбыта

1. На какого потребителя вы рассчитываете?
2. Кому будете предлагать ваши идеи и мероприятия?
3. Знаете ли вы своих конкурентов?
4. Что они распространяют и каким образом?

Характеристика результатов (продукта) вашей деятельности

1. Насколько результаты будут пользоваться спросом?
2. Как вы будете их рекламировать?
3. Каковы показатели успешности вашей деятельности и достижения цели?

«Программа развития» («мозговой штурм»)

Учитель предлагает создать профилактическую программу. «Представьте, что вы приехали в страну, где у людей есть все возможности сохранить здоровье, но люди, живущие в этой стране, ведут неправильный образ жизни — едят нездоровую пищу, употребляют алкоголь, наркотики, много курят, ведут малоподвижный образ жизни. Исследования медиков показыва-

ют, что число больных растет, среди них все больше детей и подростков. Но никто не знает, что такое здоровый образ жизни. В свою очередь, вы знаете, что правильный образ жизни может без лекарств сделать большинство людей здоровыми. Правительство этой страны готово реализовать ваши предложения. Что бы вы могли предложить?

Для того чтобы мы с вами могли предложить такую программу, я предлагаю вам провести «мозговой штурм».

Учитель записывает на доске любые поступившие предложения, контролируя при этом, чтобы не было никаких критических замечаний по поводу этих предложений. Если работа заходит в тупик (поступают предложения одного типа — например, запугивающая информация или административные меры), учитель может направить ход работы в другое русло и сам внести предложение. Например, использование наглядных средств или средств массовой информации.

Вторым этапом работы является анализ поступивших предложений. Ученикам предлагается отобрать самые абсурдные или трудновыполнимые с правовой или экономической точки зрения, например — расстрел за курение или значительный денежный приз за нормальный вес или занятия спортом.

После второго этапа работы можно предложить классифицировать оставшиеся предложения по таким основаниям: информационные мероприятия, мероприятия по преодолению вредных привычек, мероприятия, поддерживающие тех, кто ведет здоровый образ жизни.

В зависимости от характера поступивших предложений можно выбрать и другие основания.

На последнем этапе работы, чтобы создать модель профилактической программы, можно задать учащимся следующие вопросы:

1. В каком возрасте нужно начинать профилактическую работу? (С детского возраста — с семьей, затем в школе, потом индивидуально).

2. Полезна ли запугивающая информация? Если да, то в какой мере? (Только если она достоверна. Нужно чувство меры).

3. Нужно ли контролировать работу создателей рекламы? (Да, нужно. Кроме рекламы, человек должен иметь доступ к достоверной информации).

4. Нужны ли телепередачи и фильмы, посвященные здоровью? (Да, нужны, если они дают нужную информацию и способствуют формированию здорового образа жизни).

5. Нужна ли научно-популярная литература о здоровом образе жизни? (Да, нужна, но популярная и наглядная).

6. Должны ли медики помогать людям, желающим отказаться от вредных привычек?

7. Нужны ли административные меры для борьбы за здоровый образ жизни?

Обсуждение этих вопросов желательно проводить в форме свободной дискуссии.

«Мозговой штурм» (7–8класс)

Определение конструктивных способов снятия напряжения. Каждый по кругу называет способ, каким он пользуется, чтобы избавиться от напряжения, все остальные поднимают руки, если пользуются таким же способом или он им понравился. Обсуждаются конструктивные варианты снятия напряжения.

«Мозговой штурм» (9 класс)

Участники пытаются выделить признаки, по которым они определяют возможность возникновения ситуации насилия. Записывают их на доске.

«Ассоциации» (8–9 класс)

Время: 15–20 мин.

Цель: прояснить какое-либо понятие или термин.

Методы: «мозговой штурм».

Проведение: упражнение проходит в малых группах. На стене висит лист ватмана. Участникам предлагается высказать свои ассоциации на определенное слово (например, «наркотик»). Ведущий записывает все высказанные ассоциации. Затем идет обсуждение. Ведущий обращает внимание участников на список ассоциаций: «Что вы видите? О чем это говорит? Как это может повлиять на отношения между людьми?» и т. д. Необходимо дать возможность участникам порассуждать над полученным списком. Возможны варианты дальнейшего использования списка:

1. По признаку позитивности и негативности. Каких больше и почему?
2. Сгруппировать понятия по гендерному признаку («мужские»–«женские» ассоциации).

«Зачем люди употребляют наркотики и алкоголь?» (8–9 класс)

Предлагается свободно высказаться по поводу причин, побуждающих человека употреблять алкоголь или наркотики. Ведущий фиксирует по мере поступления ответы на листе ватмана, поощряя к активности всех участников. Примерные варианты ответов могут выглядеть так: «Человек употребляет наркотики и алкоголь потому, что эти вещества помогают ему:

- снимать барьеры в общении;
- удовлетворять свое любопытство;

- снимать напряжение и тревожность;
- стимулировать активность;
- следовать принятой традиции;
- приобретать новый опыт».

В конце подводится итог и делается обобщение, задается вопрос о том, легко или трудно было формулировать эти причины, были ли сделаны какие-то открытия. В ходе обсуждения целесообразно обратить внимание на то, какие человеческие потребности якобы удовлетворяются с помощью алкоголя и наркотиков и есть ли другие способы достичь того же эффекта. К примеру, человек употребляет алкоголь, чтобы снять психическое напряжение. Этого же можно достичь при помощи физических упражнений, прогулок, посещения дискотеки, разговора с другом и т.п.

ПРОЕКТНЫЕ ИГРЫ

Что такое метод проектов

Под *проектом* (от лат. *proiectus* — брошенный вперед) понимается:

- 1) разработанный план сооружения, какого-нибудь механизма, устройства;
- 2) предварительный текст какого-нибудь документа;
- 3) замысел, план.

Такое толкование значения этого слова близко к его общетехническому пониманию. Поэтому в технической сфере смысл разработки проекта как раз и состоит в том, что в результате должны появиться либо определенный материальный объект, либо алгоритм его создания, а также необходимая документация и технология. Термином “проект” объединены, таким образом, как работа по созданию проекта, сам продукт этой работы, так и способы тиражирования этого продукта в других условиях.

Проекты стали распространенной формой продуктивной и общественно значимой деятельности людей в самых различных сферах. Мы постоянно слышим о гуманитарных, экологических, экономических, политических, спортивных, развлекательных и других проектах.

Назначение проектных игр — формировать проектное мышление участников, умение работать с проблемой. Проектные игры с учащимися могут иметь сюжет, а могут проводиться на реальном материале, например, в связи с каким-то мероприятием, в котором класс должен принять участие. Подготовка к нему вполне может осуществляться в виде проектной игры.

Проектная деятельность обучающихся — совместная учебно-познавательная, творческая или игровая деятельность учащихся, имеющая об-

щую цель, согласованные методы, способы деятельности, направленные на достижение общего результата деятельности. Непременным условием проектной деятельности являются наличие заранее выработанных представлений о конечном продукте деятельности, этапов проектирования (выработка концепции, определение целей и задач проекта, доступных и оптимальных ресурсов деятельности, создание плана, программ и организация деятельности по реализации проекта) и реализации проекта, включая его осмысление и рефлексию результатов деятельности. Основная ценность проекта — общий конечный результат.

Задачи:

- научить самостоятельному достижению намеченной цели, предвидеть мини-проблемы, которые предстоит при этом решить;
- сформировать умение работать с информацией, находить источники, из которых ее можно почерпнуть;
- сформировать умения проводить исследования, передавать и презентовать полученные знания и опыт;
- сформировать навыки совместной работы и делового общения в группе.

Этапы работы:

- 1) сбор информации;
- 2) обсуждение и систематизация данных;
- 3) формулирование цели;
- 4) изготовление моделей (макеты, сценарии, планы);
- 5) выбор способа представления результатов;
- 6) распределение ролей для защиты;
- 7) защита (презентация);
- 8) коллективное обсуждение защиты, оценка.

Примеры

«Стресс в жизни человека»

(проект ученицы 9 класса)

Я считаю, что эта тема очень актуальна, так как жизнь подчас становится суровой и безжалостной школой для человека. Стресс присутствует в жизни каждого человека, поскольку наличие стрессовых импульсов во всех сферах человеческой жизни и деятельности несомненно. Стресс — обычное и часто встречающееся явление. Мы все временами испытываем его: может

быть, как ощущение пустоты в глубине желудка, когда встаем, представляясь в классе, или как повышенную раздражительность, или бессонницу во время экзаменационной сессии. Незначительные стрессы неизбежны и безвредны.

Проблема, которой будет посвящен мой проект — подверженность человека стрессу, возможности профилактики стресса.

Цель работы: показать, что стресс, являясь неперенным спутником жизни любого человека, в ряде случаев способен оказывать на человека и позитивное воздействие (эустресс), а также, что человек способен минимизировать негативное воздействие стресса (дистресс) на свою жизнь.

Задачи:

- проанализировать специальную литературу по вопросам стресса;
- провести исследование устойчивости к стрессу представителей различных возрастных групп при помощи теста (Л.Ю.Субботиной);
- сделать выводы об особенностях переживания стресса.

Гипотеза. Стресс — неизбежный спутник жизни любого человека, избежать стресса невозможно, но можно минимизировать его отрицательные последствия.

Проектный **продукт** — рекомендации девятиклассникам при подготовке и сдаче экзаменов для размещения в Интернете.

Проект «Профилактика зависимостей»

Определение проблем, сбор информации

Определение и оценка потребностей в профилактических мероприятиях в данном регионе (учреждении, группе). Целесообразны ответы на следующие вопросы:

Какие именно вещества употребляются, кем они употребляются, в каких ситуациях, какие проблемы со здоровьем возникают в результате употребления этих веществ?

Мотивированы ли выбранные целевые группы на изменение своего поведения?

Какие стратегии могут оказаться эффективными?

Какие препятствия могут возникнуть при реализации таких профилактических программ?

Какие еще профилактические программы реализуются?

Какие службы и организации занимаются решением тех же проблем?

Формулировка цели

Важно определить реальные, узкие и действительно достижимые цели.

Определение содержания и выбор методов работы в реализации профилактической программы

Для этого важно ответить на следующие вопросы:

Что представители целевой группы знают по теме? На основании этих данных можно определить, в какой дополнительной информации нуждается целевая группа.

Каково отношение целевой группы к людям, страдающим зависимостями? После этого можно определить, какое отношение к наркотикам и алкоголю должно быть у представителей целевой группы к концу реализации программы.

Как понимают представители целевой группы свое участие в профилактике зависимостей и какой вклад они могут внести в реализацию программы? На основании полученной информации можно выяснить, какие пути проведения профилактической программы будут наиболее эффективными.

Определение ресурсов. Описание возможностей организаторов.

Реализация

Оценка

РАНЖИРОВАНИЕ

Этот прием в сочетании с дискуссией позволяет группе прийти к более-менее единому мнению относительно важности различных явлений: целей, задач, полезных предметов, заповедей и т.д. Работа может строиться следующим образом: например, на доске написаны в произвольном порядке названия предметов, которыми располагает экипаж, потерпевший крушение. Сначала каждый участник индивидуально расставляет их по важности для спасшихся. Затем можно объединиться в подгруппы для принятия группового решения. После того, как в малых группах предметы проранжированы — составляется ранговый список для всего класса, затем он сверяется с данными ученых.

Примеры

«Катастрофа в пустыне» (7 класс)

Аналоги — «Кораблекрушение» и «Посадка на Луне».

Задачи: отработать навыки поведения в дискуссии, умения вести диспут, потренировать способности выделять главное и отсеивать «шелуху», видеть существенные признаки предметов, научиться осознавать стратегические цели и именно им подчинять тактические шаги и т.д.

Время — 45 мин.

Каждый участник получает специальный бланк (или чертит его по указаниям ведущего).

Инструкция: «С этого момента все вы — пассажиры авиалайнера, совершившего перелет из Европы в Центральную Африку. Во время полета над пустыней Сахара на борту самолета внезапно вспыхнул пожар, двигатели отказали и авиалайнер рухнул на землю. Вы все чудом спаслись, но ваше местоположение неясно. Известно только, что ближайший населенный пункт находится от вас на расстоянии примерно 300 километров. Под обломками самолета вам удалось обнаружить пятнадцать предметов, которые оказались неповрежденными после катастрофы.

Ваша задача — проранжировать эти предметы в соответствии с их значимостью для вашего спасения. Для этого нужно поставить номер 1 у самого важного предмета, номер 2 — у второго по значимости и так далее до пятнадцатого, наименее важного для вас. Заполняйте номерами первую колонку бланка. Каждый работает самостоятельно в течение 10 мин».

Список предметов:

1. Охотничий нож.
2. Карманный фонарь
3. Летная карта окрестностей.
4. Полиэтиленовый плащ.
5. Магнитный компас.
6. Переносная газовая плита с баллоном.
7. Охотничье ружье с боеприпасами.
8. Парашют красно-белого цвета.
9. Пачка соли.
10. Полтора литра воды на каждого.
11. Определитель съедобных растений и животных.
12. Солнечные очки на каждого.
13. Литр водки на всех.
14. Легкое полупальто на каждого.
15. Карманное зеркало.

После завершения индивидуального ранжирования ведущий предлагает группе разбиться на тройки и проранжировать эти же предметы снова в течение 10 мин уже совместно с партнерами (при этом номерами заполняется уже второй столбик в бланке со списком предметов).

Следующий этап игры — общегрупповое обсуждение с целью прийти к общему мнению относительно порядка расположения предметов, на которое выделяется не менее пятнадцати минут.

По окончании дискуссии ведущий объявляет, что игра завершена, поздравляет всех участников с благополучным спасением и предлагает обсудить итоги игры.

Обычно возникает вопрос о правильном ответе на проблему дискуссии.

Такой ответ дается ведущим, но с оговоркой, что это мнение зарубежных экспертов, с которым мы вправе не соглашаться, но вынуждены учесть важность выбора стратегии спасения для ранжирования предметов: либо двигаться по пустыне к людям, либо ждать помощи от спасателей.

Если в группе при обсуждении практически не поднимался вопрос о стратегии, то на этом этапе обнаруживается, что часть участников молчаливо подразумевала первый вариант, в то время как другая часть имела в виду второй вариант. Этим выявляется еще одна причина взаимного непонимания.

Вариант «Ждать спасения» (по мнению экспертов, предпочтительный)

1. Полтора литра воды на каждого. В пустыне она необходима для утоления жажды.
2. Карманное зеркало. Важно для сигнализации воздушным спасателям.
3. Легкое полупальто на каждого. Прикроет от палящего солнца днем и от ночной прохлады.
4. Карманный фонарь. Также средство сигнализации летчикам ночью.
5. Парашют красно-белого цвета. Средство прикрытия от солнца и сигнал спасателям.
6. Охотничий нож. Оружие для добычи пропитания.
7. Полиэтиленовый плащ. Средство для сбора дождевой воды и росы.
8. Охотничье ружье с боеприпасами. Может использоваться для охоты и для подачи звукового сигнала.
9. Солнечные очки на каждого. Помогут защитить глаза от блеска песка и солнечных лучей.
10. Переносная газовая плита с баллоном. Поскольку двигаться не придется, может пригодиться для приготовления пищи.
11. Магнитный компас. Большого значения не имеет, так как нет необходимости определять направление движения.
12. Летная карта окрестностей. Не нужна, так как куда важнее знать, где находятся спасатели, чем определять свое местонахождение.
13. Определитель съедобных животных и растений. В пустыне нет большого разнообразия животного и растительного мира.
14. Литр водки на всех. Допустимо использовать в качестве антисептика для обеззараживания при любых травмах. В других случаях имеет

малую ценность, поскольку при употреблении внутрь может вызвать обезвоживание организма.

15. Пачка соли. Значимости практически не имеет.

Вариант «Двигаться к людям»

1. Полтора литра воды.
2. Пачка соли.
3. Магнитный компас.
4. Летная карта окрестностей.
5. Легкое полупальто на каждого.
6. Солнечные очки на каждого.
7. Литр водки на всех.
8. Карманный фонарь.
9. Полиэтиленовый плащ.
10. Охотничий нож.
11. Охотничье ружье с боеприпасами.
12. Карманное зеркало.
13. Определитель съедобных растений и животных.
14. Парашют красно-белого цвета.
15. Переносная газовая плита с баллоном.

«10 заповедей»

Участников просят придумать 10 заповедей — неких общечеловеческих законов, обязательных для соблюдения каждым человеком. Ведущий на этом этапе записывает каждое поступившее предложение. После того, как 10 заповедей собраны, дается задание проранжировать их: выбрать сначала наименее ценную заповедь из десяти, затем наименее ценную из оставшихся девяти и т.д. Все заповеди ведущий фиксирует на доске или ватмане.

Цель упражнения: помощь участникам в овладении ранжированием ценностей, выстраивании их в иерархии.

«Экспедиция через пустыню» (7 класс)

Вы отправляетесь в путешествие через пустыню. Вам разрешается взять с собой десять предметов. Выберите из указанных на карточках предметов (даны наименования разнообразных предметов, в том числе, и сигарет) те, которые вы возьмете с собой. Участники занятия выбирают какой-либо предмет из указанных на карточках, лежащих на столе (карточки заранее готовит ведущий), затем обсуждают свой выбор по подгруппам и создают образцовый набор.

Особо обсуждается вопрос о том, почему не нужны сигареты.

«Риск» (7–8 класс)

Учащимся надо продумать свои действия для снижения риска попадания в опасные ситуации. Предлагается обсудить следующие ситуации: во время футбольного матча возникла драка между фанатами; поздно вечером ты возвращаешься домой один; на дискотеке возник конфликт. Нужно предложить три шага личной безопасности в каждой из приведенных ситуаций и проанализировать эти шаги по степени эффективности.

«Опасные ситуации» (7–9 класс)

А. Учащимся предлагается отметить, насколько опасны следующие ситуации. Нужно напротив каждой из них поставить цифры от 1 до 6. 1 — наименее опасная ситуация, 6 — самая опасная. Каждую цифру можно использовать только один раз.

Иван каждый день ходит с коллегами в кафе, где выпивает две кружки пива. Дома за ужином он выпивает стопку водки и стакан пива или вина. Вечера он проводит дома за одним-двумя стаканчиками пива перед телевизором. Он предпочитает отечественное пиво.

Маша выкуривает 20 сигарет в день. Она курит, чтобы расслабиться. Она знает, какому риску подвергает свое здоровье курением, но считает, что все мы от чего-нибудь умрем.

Семья Сидоровых ездит в отпуск на Черное море на машине, стараясь проделать весь путь за одни сутки. Это достаточно неудобно, но отец выпивает по дороге много кофе и принимает тонизирующие таблетки, поэтому ему удается вести машину и ночью.

Вера успешно сдала экзамены и отметила это событие с несколькими хорошими подругами. Праздник длился весь вечер и всю ночь, было весело, много алкоголя. Она немного помнит о последних часах вечеринки и совершенно не помнит, как попала домой.

Сергей с друзьями курит марихуану. Иногда он покупает определенное количество, но не перепродает. По выходным он подрабатывает сторожем и, чтобы время проходило быстрее, курит самокрутку.

Миша — застенчивый мальчик. На вечеринках ему очень трудно расслабиться. Но в последний раз он был весел. Все были страшно удивлены. Оказалось, он принял таблетку экстази. Все стало намного проще.

Б. Учащимся предлагается отметить в приведенной ниже анкете свое отношение к утверждениям.

РОЛЕВАЯ ИГРА

Ролевая игра — это маленькая пьеса, разыгрываемая участниками. В основном, импровизированная. Ее цель — оживить обстоятельства или события, знакомые участникам. Ролевые игры могут повысить понимание ситуации и вызвать сопереживание по отношению к оказавшимся в ней людям. Например, в ролевой игре об ограблении участники, играя роль потерпевших, могут понять, каково быть жертвой преступления.

Использование метода

Совместно с участниками определяется проблема, которую будет иллюстрировать ролевая игра. Определите ситуацию действующих лиц.

Вместе с участниками решите, сколько человек будут участниками, а сколько — наблюдателями, проводить ли ролевую игру в малых группах или без разделения на группы. Приглашайте к участию застенчивых участников. Также решите, в какой форме будет представлена ролевая игра. Например: как рассказ, где рассказчик описывает ситуацию, а остальные участники от имени «своих» персонажей рассказывают, что произошло дальше; как инсценировка, где персонажи взаимодействуют, придумывая диалог по ходу действия; как инсценированный суд, на котором участники представляют себя свидетелями, дающими показания.

Можно организовать ролевую игру в виде «параллели» — группа разбивается на мелкие группы (2–4 ученика), которые одновременно разыгрывают ролевую игру.

Можно проводить «ротацию ролей», при которой роль основного участника поочередно играют разные исполнители.

Возможен вариант обмена ролями как между исполнителями, так и исполнения совершенно незнакомых ролей (например, подросток играет начальника), человека другого пола, расы, и т.п.

Дайте участникам несколько минут на обдумывание ситуации и своих ролей. Если нужна какая-то перестановка мебели, сделайте ее сразу.

Во время ролевой игры может быть полезно в какой-либо критический момент остановить действие и опросить участников и наблюдателей о том, что происходит. Например, в ролевой игре о насилии спросите участников, могут ли они предложить какой-либо мирный путь разрешения конфликта, затем попросите участников разыграть эти возможные концовки.

Очень важно не заигрывать проблему. Ролевая игра служит лишь для мотивации, актуализации проблемы. Гораздо больше времени и сил нужно уделить обсуждению затронутой в игре проблемы. Можно проиграть одну и ту же ситуацию несколько раз (в нескольких группах), чтобы, наконец, найти

наиболее эффективное решение той или иной проблемы (например, в случае конфликта между родителями и детьми по поводу курения). Это можно назвать моделированием поведения детей в трудных жизненных ситуациях.

При планировании игры обязательно оставьте достаточно времени, чтобы вывести детей из состояния игры (это психологически необходимо), обозначить достижение поставленной цели и объяснить ценность занятия.

Если ролевая игра прошла неудачно, спросите: «Как это можно исправить?» Если она прошла успешно — можно использовать ее для других мероприятий, связанных с этой темой.

Так как ролевые игры имитируют реальную жизнь, они могут затронуть вопросы, на которые нет простого ответа. В связи с этим не следует создавать впечатление, что есть только один ответ там, где это не так. Очень важно, чтобы все принимали существование различных точек зрения как естественную, нормальную ситуацию. Ведущие не должны навязывать свою точку зрения в отношении спорных вопросов или пытаться любой ценой достигнуть единодушия. Тем не менее, можно обобщать те точки зрения, по которым было достигнуто согласие, и оставлять открытыми вопросы, вызывающие разногласия.

Использование ролевых игр требует чуткости, уважения чувства отдельных участников, учета социальной структуры группы.

Особенности ролевой игры для развития навыков

В ролевой игре, как ни в какой другой форме активной работы, отрабатываются социальные, коммуникативные навыки, составляющие основу социальной компетентности.

Первое правило проведения ролевой игры заключается в следующем: игра направлена на отработку только одного навыка. Нельзя в одной игре задавать два разных навыка и проводить анализ по двум различным основаниям. В этом случае группа не усвоит материал и не отработает ни один из двух навыков.

Второе правило: отрабатываемый навык должен входить в обязанность развития конкретного возраста. Например, обучать шестиклассников взаимодействовать с чиновником при подаче каких-либо документов или навыку собеседования при приеме на работу — рано, а для учащегося 10–11 класса это является уже обязанностью развития. И наоборот, обучать десятиклассника поведению при попытке постороннего войти в квартиру уже поздно, а для учащегося 2–4 класса — это обязанность развития. Овладение навыками помогает социализации детей и подростков.

Социальные навыки являются связующим звеном между личностью и социумом. Когда навык не усвоен, ребенок вступает в каждую ситуацию социального взаимодействия как в новую, и распознавание такой ситуации и возможностей поведения в ней требует от него временных и энергетических затрат. Каждый навык, которым должен овладеть ребенок или подросток в своем возрасте, отражает некую обязанность развития — ожидания общества, социума от несовершеннолетнего. Например, в возрасте 6–8 лет дети должны обладать навыком обращения со средствами бытовой химии и навыками обеспечения своей безопасности (поведение при встрече с незнакомым человеком или собакой). В возрасте 10–12 лет от подростка общество ожидает навыков избегания конфликтов, умения сказать «нет» в провоцирующей ситуации, умения вести себя в угрожающей или опасной ситуации. Таким образом, обязанности развития реализуются через ряд навыков, каждый из которых в свою очередь состоит из 4–6 шагов. Несколько простых (5–6-шаговых) навыков могут в совокупности составлять сложный навык. Методика их выработки предполагает работу как с группой участников определенного возраста, так и с отдельным ребенком.

Например, навык поведения подростка в ситуации наркотической и другой провокации со стороны взрослых может быть представлен следующими шагами:

1. Посмотреть в лицо собеседнику.
2. Сказать спокойно и четко «нет».
3. Сказать, что не хотите этого делать и почему.
4. При повторном «давлении» еще раз четко сказать «нет» и уйти.

Ролевая игра с отработыванием конкретных шагов обеспечивает закрепление желаемых навыков.

Этапы обучения

1. Участников группы просят рассказать, как они поступают в какой-то ситуации, например, когда в дверь звонит незнакомый человек.

2. При помощи других участников группы или ведущего один из участников проигрывает свою модель поведения.

3. Ведущий благодарит участника и его партнера за игру и комментирует те элементы поведения, которые заслуживают поощрения, предлагает другие варианты развития ситуации и поведения главного действующего лица.

4. Происходит обмен ролями (ведущий играет роль подростка, подросток — человека за дверью). При этом ведущий демонстрирует социально приемлемый способ взаимодействия с партнером.

5. Далее следует обратиться к участнику и всей группе с вопросом, что нового заметили в развитии ситуации по сравнению с тем, что произошло, когда проигрывалась ситуация первый раз.

6. Проговариваются шаги реализации навыка, и записывается их последовательность. Нужно привести доводы в пользу записанных шагов (объяснить, почему они необходимы). Шаги могут быть следующими:

1. Подойти к двери.
2. Спросить: «Кто там?»
3. Выслушать ответ.
4. Произнести фразу: «Родители скоро придут. Зайдите попозже».
5. Никому не открывать дверь и отойти от нее.

7. Снова осуществляется обмен ролями (ребенок играет себя, ведущий — человека за дверью). При этом можно пользоваться «шпаргалкой», т.е. записью шагов.

8. Ведущий поддерживает упражнение (дает положительную оценку самому его факту), выражает надежду, что участник будет упражняться и в дальнейшем, обосновывает необходимость этого.

9. Обсуждается, в каких еще ситуациях может применяться выработанный навык.

Для подготовки занятия по развитию какого-либо навыка ведущему важно «препарировать» выбранный навык — разложить его на отдельные шаги, воспроизводя каждое действие или элемент поведения, который предполагается отрабатывать. Отдельные шаги, на которые разбивается выбранный навык, сложатся в учебную программу.

Компоненты обучения

В обучение включены четыре компонента: *моделирование, ролевая игра, обсуждение и перенос навыка.*

Моделирование — это своего рода зарисовка жизненной ситуации, выполняемая ведущим и одним из участников. Его целью является показ участникам группы изучаемого навыка. Каждый навык составляют специфические поведенческие шаги. При показе все шаги, составляющие навык, должны быть моделированы в правильной последовательности. Все второстепенные детали минимизируются. Моделирующие показы должны изображать только один навык за раз. При моделировании ведущему следует изображать такого же человека, как участники группы, т.е. ученика, похожего по возрасту и вербальным способностям. Для демонстрации навыка используется не менее двух примеров.

Для того чтобы участники внимательно следили за представлением навыка, обязательно нескольким участникам раздаются карточки, на которых написаны поведенческие шаги. Каждая карточка содержит один шаг изучаемого навыка. Ведущий помогает участникам отслеживать поведенческие шаги.

Ролевая игра в таком обучении служит поведенческой репетицией. Для проигрывания лучше использовать гипотетическую будущую ситуацию, чем проигрывать события прошлого. Тем не менее, обсуждение прошлых событий, требующих использования изучаемого навыка, может быть использовано в качестве стимулирования участников на придумывание примеров, подобных ситуаций, которые могут случиться в будущем. Когда кто-то из участников описал ситуацию из своей жизни, в которой использование навыка сможет быть полезным, он становится главным актером и выбирает участника на вторую роль. Далее уточняется вся ситуация: обстановка, настроение участников, что предшествовало данной сцене и т. д. Это повышает реализм сцены. Важно, чтобы ведущий актер старался выполнить поведенческие шаги данного навыка. Это главное назначение ролевой игры в обучении навыкам. Перед исполнением сцены ведущему актеру напоминаются шаги навыка. Карточки с написанными шагами раздаются другим членам группы. Каждый из них громко зачитывает шаги, начиная с первого. Они становятся наблюдателями, каждый получивший карточку наблюдает за качеством выполнения шага, записанного на его карточке.

Обсуждение проводится после каждой игры. Главный актер получает обратную связь от второго актера, наблюдателей и ведущего. Ведущему важно следить за тем, чтобы поддерживался поведенческий фокус обсуждения. Комментарии самого ведущего должны указывать на присутствие или отсутствие специфического конкретного поведения и не принимать формы оценочного комментария. Также комментарий ведущего должен носить позитивный характер. Возможна критика отдельных недостатков. Целиком «плохое» исполнение может быть рассмотрено как «хорошая попытка». Если комментарий негативный, обязательно должны быть конструктивные предложения о том, как может быть улучшен навык. После обсуждения можно переиграть ролевую игру, первый и второй участники могут поменяться ролями или сцену могут разыграть другие участники.

Перенос навыка в реальную жизнь можно осуществить, используя домашние задания. Участники берутся попробовать данное поведение в своей реальной жизни. Они записывают, где, когда, с кем они попробуют применить изученный навык. Последующие занятия начинаются с обсуждения домашней работы.

Моделирующие игры

Типичными являются ролевые игры, моделирующие принятие решения в условных ситуациях, зачастую экстремальных, таких как: кораблекрушение, необитаемый остров, экспедиция на другую планету, в другую страну и т. п.

Моделирующие игры основываются на замене реальности обобщенной, а порой абсолютно абстрактной моделью. Условность моделей позволяет отойти от реальности, тогда как заложенная в модели структура действий способствует эффективной отработке способов действий и навыков.

Во многих случаях ценность моделирующих ролевых игр состоит в их содержании — проигрывается конкретный материал, содержание которого важно для подростков. Однако довольно часто содержательная сторона ролевой игры сама по себе ценности не представляет. Так, широко известные ролевые игры «Катастрофа на воздушном шаре» или «Необитаемый остров» могут быть интересны с содержательной стороны разве что при подготовке подростков к службе в рядах МЧС. Ценность таких игр состоит не в содержании, а в том, что они позволяют эффективно продемонстрировать или выработать какие-либо поведенческие модели. Интерес смещается к взаимоотношениям, возникающим в ходе игры, ситуации же подбираются таким образом, чтобы максимально четко и интересно продемонстрировать рассматриваемые явления.

Трудные вопросы о ролевых играх

Сложно ли провести хорошую ролевую игру?

Вряд ли стоит начинать проводить их без подготовки и обучения.

Какова позиция ведущего во время этих игр?

Ведущий должен все время быть в движении. Он сам должен чувствовать, когда отпустить ситуацию, когда ею руководить, когда приблизиться к актерам и быть в поле их зрения, а когда можно психологически исчезнуть, слиться для них с фоном.

Как организовать поведение зрителей, т.е. не участвующих в игре подростков, во время сюжетных игр?

Никак. Они могут продолжать сидеть в несколько более разомкнувшемся круге. Сцена — это середина круга. Зрители, как и ведущий, могут перемещаться, чтобы им было лучше видно, лучше слышно, но не мешая актерам.

Как относиться к тем из группы, кто скучает?

Спокойно. Такие всегда найдутся.

Примеры

«Экспресс-интервью» (10 класс)

Учащимся предлагается назвать действия по предотвращению насилия от имени: телевизионного ведущего, молодежного лидера, журналиста, ученика 10-го класса, учителя, популярного певца, родителя, спортсмена и т.п.

По окончании предлагается продолжить фразу «О насилии говорить необходимо, так как... И трудно, потому что...».

«Игра-драматизация на куклах» (5–6 класс)

Ведущий начинает рассказывать историю о некоем персонаже, который в школе зашел в туалет и увидел, что его одноклассники (одноклассницы) курят. Что было дальше? Ведущий предлагает участникам группы создать драматический этюд с помощью кукол.

Этюд разрабатывается и исполняется подгруппами. Затем происходят обмен впечатлениями и обсуждение.

«Сыграем спектакль» (6–8 класс)

Участники действия: отец, мать, бабушка, дедушка, дети. Сюжет участники придумывают по ходу. В процессе обсуждения поднимаются гендерные проблемы курения.

«Сыграем спектакль — 2» (6–9 класс)

Участники разбиваются на группы и пытаются в процессе ролевой игры найти адекватный вариант заданной ситуации. Самый удачный вариант демонстрируется всем и обсуждается.

Возможные сюжеты:

1. Твой друг/подруга (или твоя девушка/парень) приглашает тебя в гости. Когда ты приходишь, он (она) очень настойчиво предлагает попробовать покурить марихуану (попробовать наркотик).

Роли: «предлагающий» (задача — действовать достаточно настойчиво); «отказывающийся» (задача — отказаться, не вызвав конфликт); «наблюдающий» (задача — смотреть и фиксировать развитие игры для последующей обратной связи).

2. Если в группе пять и более человек, ситуация следующая: ты приходишь в гости к своим близким друзьям. Все настойчиво предлагают покурить с ними марихуану (попробовать наркотик).

Роли: «друзья» (задача — действовать достаточно настойчиво); «отказывающийся» (задача — отказаться, не вызвав конфликт); «наблюдающий»

(задача — наблюдать и фиксировать развитие сюжета для последующей обратной связи).

«Убеждение» (9 класс)

Члены группы по очереди беседуют друг с другом в течение времени, определенного ведущим. Группа наблюдает, отмечая удачные способы ведения беседы. Беседа проходит как ролевая игра. Перед ней членам группы раздают карточки, на которых написано название роли: дошкольник, младшая сестра, отец, курильщик со стажем, парень на дискотеке, девушка-отличница, бомж и т.д.

Каждому в соответствии со своей ролью необходимо высказаться по поводу курения и здорового образа жизни. Группа определяет, кому удалось успешнее реализовать эту идею, пользуясь двенадцатью способами.

СЛОГАНЫ

Слово «слоган» восходит к кельтскому языку, самое близкое значение — «боевой клич». Еще в начале XX века было вполне достаточно указать просто свою фирму и ее предложение. Однако рост объемов информации, увеличение ежедневных и ежесекундных выборов поставили предпринимателей перед необходимостью находить лаконичные, яркие и эмоциональные формулировки.

Итак, поставлена задача — придумать слоган. Есть несколько подходов, каждый из которых соотносится со своими целями и, естественно, дает разный эффект. Слоганы упрощают каждодневный выбор необходимых товаров («И вкусно, и полезно», Danone), декларируют позицию марки («Искусство создавать автомобили», Renault), уменьшают раздумья при совершении более ответственных и сложных покупок («Сделано с умом», Electrolux). Они эмоционально и психологически поддерживают («Имеешь право», «Флагман»), ублажают самолюбие («Ваш банк обязан Вам отчетом», Credit Lyonnais) и дарят чувство общности («Ведь я этого достойна», L'Oreal).

Распространенный метод — вопрос, адресованный покупателю, и предположение о его действиях. Здесь важна интрига. «Разве это только автомобиль?» (Volkswagen Phaeton), «Вы больше не заедете к нам... случайно» (заправки Total), «А ты в игре?» (Lego). Призыв к действию — пожалуй, самый распространенный подход к сочинению рекламных девизов. Он эффективен, если представляет собой преимущества использования продукта, обращенные в повелительную форму. Он советует, что делать покупателю. «Добавь удовольствия» (Mars). «Не тормози, сникерсни» (Snickers). «Забудь

о перхоти навсегда!» (Head & Shoulders). «Не дай себе засохнуть!» (Sprite). «Заряжай мозги» (Nuts).

При создании слогана можно использовать следующие приемы.

Употребление цитат или аллюзий

Различие между цитатой и аллюзией: популярная строчка из песни, кинофильма или книги считается цитатой, а общеизвестное выражение из экономики, истории — это аллюзия.

Пример: «Просим к столу», «Магнитные карты Балтийского банка: осознанная необходимость», «Как прекрасен этот мир, посмотри!».

«Крылатые изречения» обычно слегка перефразируются «в угоду заказчику». Это называется деформацией цитат и является очень эффективным способом создания слогана: «Остановить мгновение так легко!» («Кодак»), «Истина — в движении!» (турфирма «Гайде-тур»).

Использование метафор

Распространенный прием, позволяющий создать лаконичный слоган с элементами восхитительной незавершенности. Недосказанность, по мнению специалистов, интригует и привлекает внимание.

Пример: «Апельсиновый заряд» («Фанта»), «Радуга фруктовых ароматов» (конфеты «Скиттлс»).

Повторение

Различают несколько видов фигур повторов.

Хиазм — «Ваши деньги — это бумага. Наши бумаги — это деньги».

Стык — «Показывают движение времени, но время не властно над ними» (часы «Ситизен»).

Анафора — «Благороден и благотворен» (Демидовский бальзам)

Эпифора — «Не просто чисто — безусловно чисто!» (стиральный порошок «Ариэль»).

Каламбуры

Чаще всего таким образом обыгрывается название товара, немного реже (это сложнее) — его свойства. При использовании этого приема получают многозначные фразы-девизы — слоганы с «двойным» или даже «тройным» дном.

Пример: «Хорошие хозяйки любят «Лоск», «Телефонная трубка мира» (телекоммуникационная система связи BCL).

Попытка афоризма

Данный прием позволяет поместить в короткой фразе содержимое длинной речи президента фирмы-производителя. Однако любой афоризм предполагает стилистическую отточенность фразы.

Пример: «Если дарить, то самое лучшее» (кофе «Чибо»).

«Ошибки» в тексте

Хороший слоган не обязательно должен быть правильным с точки зрения языка. Неправильность помогает привлечь внимание, может сделать слоган более информативным.

Пример: «Кто не знает, тот отдыхает!» — не соответствует нормам, однако придется по душе молодежи.

Как же сочинить слоган?

Единой формулы для создания слогана еще не разработано, однако есть ряд несложных методик, которые помогут вам в создании слогана.

В кратком изложении это выглядит так:

- 1) решите для себя, что вы хотите сказать получателю информации с помощью слогана;
- 2) представьте себе человека, которому будет интересен ваш товар. Попробуйте описать его портрет, привычки, интересы и манеру речи. Выявив его некоторые отличительные черты, вы поймете, что необходимо сказать получателю;
- 3) составьте список слов, которые описывают товар. С помощью этого списка вам будет легче подобрать слова для слогана.

Вооружившись этими сведениями, можете приступить к работе.

Примеры

«Слоган»

Как известно, на пачках сигарет печатают: «Минздрав предупреждает: курение опасно для вашего здоровья». Разработайте в мини-группах слоганы о вреде курения и предложите список товаров, на которых они могут быть напечатаны. Напоминание: для большей эффективности учтите характеристики курящих людей и людей, которые ведут здоровый образ жизни.

«Дружно хором»

Вся группа дружно хором скандирует слоганы каждой подгруппы.

СУДЕБНЫЙ ПРОЦЕСС (СУД)

Это игровое мероприятие представляет собой спроектированный силами учащихся судебный процесс, на котором рассматриваются различные актуальные проблемные (в том числе конфликтные) вопросы и ситуации.

Вопросы и ситуации могут быть связаны с различными проблемами общественной и индивидуальной жизни. Например, «Дело об ответственности за употребление наркотиков», «Дело о допустимости пива в подростковом возрасте» могут поднять вопросы общественных оценок и помогут найти основания различия взглядов и отношений к общественным явлениям.

Ценность этих «судов» состоит не только в понимании учащимися актуальных проблем, которые подлежат анализу, но и в понимании возможностей в решении этих проблем. Устройство правовой процедуры судебного следствия — довольно сложная задача для учащихся, поскольку процедура должна быть способной действительно «работать» на разрешение, а не на усугубление конфликтной или проблемной ситуации. Благодаря этим задачам, учащиеся очень хорошо начинают осознавать роль и действие отдельных правовых механизмов и могут гибко подходить к использованию традиционных судебных процедур гражданского и уголовного процесса.

Игровые судебные процессы могут почти полностью воссоздавать атмосферу судебного исследования. Все судебные позиции разыгрываются школьниками самостоятельно, за исключением позиций экспертов.

В результате учащиеся получают возможность познакомиться с различными точками зрения на проблему или вопрос, провести своеобразное «следствие», выслушать мнения экспертов, облаченных в другие роли.

Особенности организации

Подготовка

Учитель в процессе предварительной подготовки рассказывает об устройстве суда и целях игрового судебного процесса и предлагает ученикам выступить организаторами и участниками. Формируются «дела», которые должны отразить проблемы в контексте изучаемой темы.

Дело ведут следователи, которые должны расследовать все обстоятельства дела, произвести опрос свидетелей, сконструировать факты, лежащие в основе доказательств, и сформулировать обвинение (если таковое никто не выдвинул).

Одновременно со следователями работает группа процедурно-правовой комиссии (2–3 человека), а также включаются в работу защитник и обвинитель. Согласно распределенным ролям, до начала суда все участники про-

цесса должны уяснить для себя цели и задачи по выбранной процессуальной позиции на суде.

Процессуальные позиции игрового суда

- обвинитель — подготавливает отрицательную оценку фактов, формулирует обвинение, поддерживает иск;
- истец — выступает с претензией к кому-либо (ответчику);
- защита — ведет защиту ответчика, дает положительную интерпретацию фактам, представленным обвинением, готовит свои факты, оправдывающие ответчика;
- ответчик — лицо, к которому обращен иск истца;
- судья — ведет судебный процесс в соответствии с целями игрового суда;
- присяжные — наблюдают за ходом процесса, оценивают доказательства и стараются выяснить, в чем суть конфликта и какие возможные пути есть для его разрешения. Основная задача — понять происходящее. Они прекращают прения сторон в момент полной ясности дела. По окончании суда присяжные выносят вердикт, в котором отражают свое понимание конфликта (проблемы) и свою оценку ситуации;
- свидетель — дает показания об известных ему фактах;
- эксперт (из специалистов, учителей или учащихся более старших классов) — дает квалифицированные оценки по всем вопросам, указывает на ошибки и выдвигает предложения по дальнейшим действиям на суде;
- публика — наблюдает за ходом процесса. В публику входят все не задействованные в других позициях ученики класса.

Судебное заседание. Пометки для организатора

До начала суда организуется рабочее пространство: места судьи, защиты, обвинения, присяжных. Публика отделяется от активных участников. Определяется, кто будет вести протокол или запись на магнитофон.

Основной движущей силой судебного разбирательства является спор истца (обвинения) с ответчиком (защитой). Обвинение и защита интерпретируют выявляемые факты, давая им разную оценку.

После каждого эпизода судья обращается к присяжным с вопросом: «Понятна ли присяжным суть дела? Есть ли вопросы к выступавшему?»

Примеры

«Суд над табаком» (8–9 класс)

Оборудование: столы, кафедра, таблицы по анатомии «Дыхательная система», «Кровеносная система», «Нервная система», «Влияние никотина на организм».

Подготовка к уроку

Урок проводится в форме ролевой игры. Роли распределяются заранее.

Учитель говорит: «Ребята, у нас сегодня не совсем обычный урок — театрализованный. На нашем уроке мы поговорим об пагубной привычке, о курении табака.

Представляем вам суд над табаком.

Встать, суд идет!

Прошу садиться.

Сегодня на заседании суда слушается дело № 384: «Организм против табака».

Состав суда:

судья — фамилия, имя, отчество ученика;

прокурор — фамилия, имя, отчество ученика;

адвокат — фамилия, имя, отчество ученика;

свидетели: 1-й врач — фамилия, имя, отчество ученика, 2-й врач — фамилия, имя, отчество ученика;

статистики: фамилия, имя отчество ученика, фамилия, имя отчество ученика;

потерпевший — организм — фамилия, имя, отчество ученика;

обвиняемый — табак — фамилия, имя, отчество ученика.

Подсудимый Табак, Вы обвиняетесь в краже в особо крупных размерах, Вы украли у Организма его здоровье. Слово предоставляется господину Прокурору.

Прокурор. Для дачи показаний приглашается потерпевший. (*Входит Организм*).

Расскажите суду, как все произошло.

Организм.

Мое знакомство с обвиняемым произошло, когда мне было 12 лет.

(*Организм вспоминает. Выходят три мальчика — Том, Гек и Джо. Это герои произведения Марка Твена «Том Сойер».* Они разыгрывают сценку

«Первые трубки» из этой книги. Отрывок берется в сокращении. Вместо сигарет можно использовать в этом эпизоде жевательные резинки в виде сигарет.)

Организм. С тех пор много воды утекло, и все эти годы Табак отравлял мою жизнь, а теперь украл самое дорогое, что у меня было, — здоровье.

Судья. Господин Адвокат, у Вас есть вопросы к потерпевшему?

Адвокат. Значит, обвиняемый не принуждал Вас к знакомству? Вы это сделали добровольно?

Организм. Да. Но потом я уже не мог без него обходиться.

Судья. Пострадавший, займите свое место в зале заседания. Господин Прокурор, у Вас есть свидетели по данному делу?

Прокурор. Прошу пригласить врача. (*Выходит на середину Врач.*) Расскажите, какой вред нанес обвиняемый пострадавшему.

Врач. Наука стала заниматься изучением проблем, связанных с курением сравнительно недавно. Выяснилось: (знакомит учащихся с особенностями воздействия никотина на человека)

Адвокат. Ваши утверждения голословны, нет доказательств тому, что Вы говорите.

Врач. Есть. Когда было открыто, что в состав табака кроме никотина входят еще около 80 вредных веществ (бензопропилен, синильная кислота, сажа, сероводород, радиоактивные элементы...), два молодых доктора приняли по 2 мг никотина, чтобы испытать его воздействие на себе. Есть описание этого опыта: «Возникло жжение в горле, затем появилось ощущение, будто в желудке скребут железной щеткой. Через 10 минут наступила слабость и вялость, руки и ноги стали холодными, как лед. В начале второго часа начались судороги во всем теле. Врачи с трудом могли дышать. Последствия эксперимента ощущались даже спустя неделю спустя».

Прокурор. Прошу пригласить Статистика. (*Входит Статистик.*) Что Вам известно о взаимоотношениях между Организмом и Табаком?

Статистик. Никотин подстегивает сердце, заставляя его учащенно работать: сердце курильщиков сокращается в сутки лишних 20–25 тысяч раз. Каждая сигарета сокращает жизнь человека в среднем на 12 мин! У курящих людей рак легких возникает в 20 раз чаще, чем у некурящих. В Ницце (курорт во Франции) проводилось соревнование среди отдыхающих — кто больше выкурит сигарет. Победитель — он выкурил 52 сигареты — похоронен на местном кладбище, второй и третий призеры оказались в клинике, где врачи долго хлопотали над их здоровьем. По данным ученых, курящие в возрасте от 40 до 49 лет умирают в три раза чаще некурящих. Люди, начавшие курить до 15-летнего возраста, умирают впоследствии от рака легких

в 5 раз чаще, чем те, которые начали курить после 25 лет. Никотин способствует образованию мягких и твердых камней на зубах, разрушая их. Курение способствует ухудшению зрения. У многих девушек быстро «садится голос», приобретая сипловатый оттенок курильщицы, цвет лица получает характерный сероватый оттенок. Восемьдесят пять из ста человек, страдающих туберкулезом, к моменту начала заболевания курили.

Судья. Господин Адвокат, у Вас есть свидетели?

Адвокат. Господа, давайте выясним, каким образом Табак попал к нам в страну. Как прошли его детство и юность. Кто его родственники. Приглашаются свидетели. *(Непринужденно беседа, входят Русский, Англичанин и Француз.)*

Англичанин. Джентльмены, а знаете ли вы, как противоречивы мнения о табаке? У нас в Англии был издан указ, в котором говорилось: «Уличенных в курении водить по улицам с петлей на шее, а злостным курильщикам отрубать головы и выставлять на площади для всеобщего обозрения».

Француз. Ужас! Казнить! Из-за чего! Из-за табака! Мой друг из Швейцарии прислал великолепный табак и присовокупил к нему рецепт: «Это зелье очищает голову, рассеивает боль и усталость, успокаивает зубные страдания, оберегает людей от чумы, лечит застарелые раны и нарывы».

Русский. У нас считали, что это богомерзкое зелье губительно для здоровья. Известный пожар в Москве в 1634 году произошел по вине курильщиков. После этого случая царь Михаил Романов учинил запрет. Нигде табак у себя не держать и табаком не торговать под страхом смертной казни. А царь Петр Алексеевич именно в Европе пристрастился к курению и специальным указом отменил этот запрет. Откуда же табак появился в Европе?

Француз. Табак в Европе — пришелец. Знаменитый Колумб привез его в Испанию в 1496 году. В Испании табак сначала выращивали как декоративное растение, а потом как лекарственное.

Англичанин. В Европе в то время свирепствовала чума, лекарств было мало, и люди поверили в заморское чудо, они хотели найти в нем исцеление. Но в последнее время стали говорить, что табак вреден для организма.

Француз. Я думаю, что это мнение ошибочно. Вот я курю всю жизнь и, как видите, весел и здоров.

Русский. Курите, курите! Недолго уже осталось. Табак — очень вредная штука, привыкнуть легко, а вот бросить курить очень трудно.

Адвокат. Детство обвиняемого прошло в тропической Америке. Всю свою юность он провел, путешествуя по Европе. Одиноким скиталец, которого то принимали с распростертыми объятиями, то гнали прочь. А кто же его родственники? Почему никто не позаботился о нем? Семейство пасленовых, к

которому он принадлежит, отличается повышенной ядовитостью. Достаточно назвать его родных — Белена черная, Дурман вонючий — и становится понятным, что ничему хорошему от них не научишься. Картофель — тоже родственник — сам скитался по Европе, нигде не мог ужиться. Не до племянника ему было. Но, несмотря на это, Табак может и пользу приносить. Настой из его листьев используется для борьбы с сельскохозяйственными вредителями, отвар из листьев применяют при чесотке.

Судья. Слово предоставляется подсудимому. Подсудимый, признаете ли Вы себя виновным?

Табак. Нет. Не признаю. Да, есть во мне много яда, что же делать, вся семья у меня такая. Но я свою дружбу никому не навязываю. Спросите у Организма, почему он начал курить? Молчит. А я отвечу. Причин несколько, я укажу только основные три. Стремление к взрослости. Курение, по мнению подростков — символ независимости. Они не просто курят, а курят «шикарно». Курить в школьном возрасте начинают те ученики, которые ничем себя не проявили: ни в учебе, ни в труде. В голове нет интересных мыслей, и ты не занят интересным делом, а выделиться чем-нибудь хочется. Вот и начинают курить. Если ученик попал в компанию, где все курят, он тоже начинает курить, чтобы не быть белой вороной. Хотя мне совсем не понятно, почему курить, как все, — это проявить характер, а не курить — значит быть «слабаком». По-моему, все как раз наоборот.

Прокурор. Если послушать обвиняемого, то может показаться, что он и вправду ни в чем не виноват. Но преступление налицо — украдено здоровье и 15 лет жизни. Да, дружбу с ним заводят добровольно, но расстаться с ним потом очень тяжело. В приобщении к табаку каждый курильщик обычно проходит три стадии. Первое знакомство с сигаретой оставляет, как правило, неприятное впечатление, дело может кончиться легким отравлением. Но Табак — наркотик, и постепенно отвращение к нему пропадает, курильщик может даже испытывать удовольствие. Это — вторая стадия и длится она обычно недолго. И третья стадия — курильщик начинает осознавать, что кроме удовольствия Табак приносит много неприятностей. Какой же вывод? ВИНОВЕН.

Судья. Слушание дела закончено. Суд удаляется на совещание.

Учитель. Суд закончился, а приговор выносить вам. Виновен или нет — решать вашему организму.

ШОУ–ТЕХНОЛОГИИ

Различные игровые мероприятия типа шоу демонстрируют телепередачи: «Звездный час», «Зов джунглей», «Музыкальный ринг», «Без комплексов», «Пусть говорят», «Счастливый случай», классический КВН и др. Что общего мы можем наблюдать в их проведении? По крайней мере, три особенности: деление участников на выступающих («сцену») и зрителей («зал»), соревновательность на сцене, заготовленный организаторами сценарий.

Цели при организации урока по аналогии с шоу сходны с целями любой воспитательной акции, в которой участвует группа школьников, и представлены в следующем единстве: *педагогическая цель* (для зрителей — опыт эмоционального реагирования в культурных формах), *жизненная задача* (для активных участников «сцена» — опыт индивидуальной и совместной публичной соревновательности), *организаторская задача* (социальная полезность).

Примеры

«Что? Где? Когда?»

Группа учащихся заранее делится на три группы, раздаются домашние задания — придумать вопросы для игры, подготовить номера команд, листы учета с фамилиями игроков для капитанов. Игра состоит из шести этапов.

1. Вступительное слово учителя.
2. Разминка — повторение всех ключевых вопросов темы. Отбор самых интересных вопросов для команд-соперников.
3. Определение времени на обдумывание вопроса и количества баллов за ответ.
4. Игра «Что? Где? Когда?». Команды по очереди выходят к центральному столу, раскручивают «волчок» и отвечают на вопрос.
5. Подведение итогов.
6. Заключительное слово учителя.

КВН, конкурс

Область применения уроков такого типа — преимущественно повторение тем и разделов. Урок-КВН можно провести в 5 конкурсов-этапов:

I этап — разминка. Задание: составить рассказ по пройденной теме: один ученик начинает рассказ, второй продолжает и т.д.

II этап — конкурс «Проверка домашнего задания». Нужно сыграть сценку, где было бы отражено самое главное в теме.

III этап — решение задач с выбором ответа (тестирование).

IV этап — конкурс «Угадай». Один ученик из команды выходит из класса, а когда возвращается, остальные примерами и намеками подсказывают, какое понятие, входящее в данную тему, было задано (например, «никотин»)

V этап — конкурс «артистов», «художников» или «рекламистов». Нужно создать пантомиму, плакат или слоган на тему урока.

Заключительный этап — подведение итогов.

«Конкурс ораторов»

Желательно, чтобы это упражнение выполнили как можно больше учеников. Этот конкурс предполагает импровизацию. Вызывается любой участник (можно по жребию). Он должен произнести 2–3-минутную речь на любую заданную группой тему. Это задание следует разыграть тогда, когда в группе сложится достаточно доброжелательный климат и возникнет более полное доверие друг к другу. Тема выступления: «Как я отказался от предложения сверстника закурить».

«Конкурс»

Это упражнение, в котором каждому члену группы по очереди предоставляется возможность сделать как можно больше рекомендаций по здоровому образу жизни. Участники садятся в круг. Каждый дает одну рекомендацию по очереди. Если кто-то не сможет это сделать, то выбывает, и так до тех пор, пока не выявится победитель.

Конкурс “Развейте мифы”

Задание: опровергнуть мифы:

- в умеренных дозах наркотики расслабляют и приносят пользу;
- существуют “легкие” наркотики (марихуана, экстази), которые не вызывают привыкания и практически не влияют на здоровье;
- можно попробовать один, два раза наркотики, что бы узнать, что это такое, и больше не употреблять;
- в жизни нужно попробовать все, в том числе и наркотики;
- алкоголь, наркотики позволяют легко общаться с окружающими;
- если хочешь быть современным, модным, выделяться из толпы — употребляй наркотики, алкоголь, кури сигареты.

ТОК-ШОУ

Ток-шоу — активная учебная форма групповой работы; может проводиться в виде драматизации конфликта, в котором задаются противоречивая ситуация, характерные роли, однако основное действие разворачивается спонтанно, исходя из личностных особенностей участников драматизации.

Цель: дать возможность участникам группы проанализировать динамику конфликта, интерпретацию участников конфликта причин и мотивов их поведения и испытываемых ими чувств.

Ток-шоу — одна из наиболее интересных форм организации воспитательного процесса. Эта дискуссионная форма привлекательна для подростков тем, что можно поспорить с одноклассниками и учителем, все подвергнуть сомнению, приводя свои аргументы, отстаивать собственную точку зрения. Организационно ток-шоу позволяет включить в дискуссию большое количество детей и как воспитательная форма имеет ряд достоинств:

- обсуждаются проблемы, волнующие детей, в привлекательной и достаточно известной для них форме;
- аудитория делится на группы, отстаивающие или придерживающиеся различных точек зрения;
- ведущий направляет обсуждение на предмет спора, напоминая о правилах ведения дискуссии и о необходимости уважать друг друга;
- в ходе ток-шоу мнения взрослого не навязываются подросткам, они свободны в своем нравственном выборе, и даже если они его не делают в ходе диспута, дискуссия натолкнет их на размышления, на поиск истины.

Особенности организации

Ведущим или участниками группы определяется конфликтная ситуация, актуальная для целей группы, выявляются основные действующие лица конфликта, выбираются участники — исполнители основных ролей. С каждым участником драматизации отдельно определяются стратегия, мотивы поведения и зона разногласия по отношению к другим участникам. Кроме основных, определяются роли, оказывающие влияние на протекание конфликта (например: соседи, дальние родственники, друзья и т. п.). Таким образом, все участники группы принимают активное участие в драматизации.

Группа организует пространство, напоминающее зрительный зал: сцена, на которой будут действовать герои, и места для зрителей. Руководитель группы играет роль ведущего ток-шоу, он имеет право вводить новых действующих лиц, останавливать действие, организовывать рефлекссию участников драматизации на определенных этапах разыгрывания. Действующие лица организуют взаимодействие в соответствии с заданными ролями на сцене. На первом этапе в драматизации участвуют только основные действующие лица, по мере разворачивания действия руководитель может предоставлять слово другим участникам. Ценность мероприятия — в спонтанном проживании ситуации.

Вариант ситуации, который зачитывается всей группе: *в более-менее нормальной семье живет подросток 13 лет. Он курит. У него есть старший брат 19 лет и отец, которые тоже курят. Мать — нет. Мама приходит на передачу и жалуется — хочу, чтобы сын не курил. В студии: мать, отец, подросток, одноклассники и одноклассницы, врач, человек, больной раком легких.*

Всем подготавливаются инструкции, дается время на вживание в роль.

Дополнительная информация для других участников

Отец — водитель автобуса, курит со старшего школьного возраста. Несколько раз пытался бросить курить, но неудачно. Теперь он курильщик с 25-летним стажем, в день выкуривает больше одной пачки сигарет, по утрам сильно кашляет. Он против того, чтобы сыновья курили, уговаривал, наказывал, даже бил, но безрезультатно.

Брат — учащийся колледжа, утверждает, что в любой момент может бросить курить, но в его компании так принято. Дома не курит, но под любым предлогом выходит на площадку, где курит. Выкуривает примерно полпачки сигарет в день.

Мать — контролер-кассир в крупном универсаме. Никогда не курила и против того, чтобы курили сыновья. Испробовала все способы, отчаялась и пришла на передачу.

Задачи ведущего:

- стимулировать поиск выхода из конфликтной ситуации, организовав переговоры сторон, не затрагивая юридической стороны вопроса. В ходе ток-шоу целесообразно предлагать высказывать мнения участникам группы, исполняющим роли соседей, друзей, сослуживцев участников конфликта, представляющим разные точки зрения;
- правильно адресовать вопросы, задавать дополнительные вопросы, что помогает активизировать всех участников, комментировать некоторые ответы, а в конце обобщать результаты;
- ориентироваться в меняющихся обстоятельствах, уладить конфликтную ситуацию, корректно поставить на место разгоряченного участника и при всем этом сохранить доброжелательную и доверительную атмосферу на протяжении всего ток-шоу.

После завершения драматизации проводится деролинг (снятие роли) участников ток-шоу, а также обсуждение с целью сделать общие выводы.

После ток-шоу целесообразно провести динамическое упражнение с целью эмоциональной разрядки. Это может быть модификация игры «Испорченный телефон».

Технологическая цепочка проведения ток-шоу:

1. Ведущий знакомит участников с темой ток-шоу, представляет участников.
2. Ведущий напоминает правила ведения дискуссии.
3. Выдвигается проблема обсуждения (ситуация нравственного выбора).
4. Ведущий предоставляет слово участникам ток-шоу.
5. Идет обсуждение проблемы, направляемое вопросами ведущего.
6. Подведение итогов.

При проведении ток-шоу необходимо учитывать следующие **правила:**

- с уважением относиться друг к другу;
- поднимать руку, чтобы высказаться;
- любое мнение или позиция аргументируются фактами, примерами из жизни, литературы, фильмов и т.д.;
- признается право каждого иметь свою точку зрения, свое особое мнение;
- обсуждаются точки зрения и взгляды, а не люди и личности;
- порядок выступлений определяет ведущий.

Пример. «Сложный случай на ток-шоу» (6 класс)

Задачи:

- 1) проанализировать случай употребления алкоголя 11-летним мальчиком;
- 2) ответить в обсуждении на вопрос: «Что могло стать причиной употребления алкоголя в данном случае»;
- 3) в ходе обсуждения высказать предположения относительно фактов распития спиртных напитков детьми и подростками.

Действующие лица: журналист, Павлик, отец Павлика, мать Павлика, друзья Павлика. Им выдаются инструкции и предоставляется время на подготовку.

Журналист сообщает: «Вчера вечером в городскую больницу был доставлен 11-летний мальчик Павлик, обнаруженный в состоянии алкогольного опьянения в автобусе. К счастью, первый контакт мальчика с алкоголем не закончился трагически. «Как это произошло?» — спрашиваю я Павлика, который уже выписался из больницы».

Павлик рассказывает: «Вчера вечером мы возвращались домой с катка. Артур, мой друг Михаил и я. Когда мы шли через парк, Артур вынул из сумки бутылку вишневой настойки. «Если тебе холодно, то можешь не-

много выпить», — сказал он. Я страшно замерз, было очень холодно, а мы катались на коньках несколько часов. Моим друзьям тоже было холодно. Одеты мы были только в свитера. Потом мы открыли бутылку, я пил первый, сделал два глотка, показалось, будто бы я пил кока-колу. Поначалу я почувствовал только вкус вишни, но уже через несколько секунд спирт начал обжигать рот. Мы быстро распили эту бутылку, но мне стало нехорошо, будто что-то переворачивалось у меня в желудке. Я после первых глотков не хотел пить больше, но боялся, что друзья поднимут меня на смех. Через несколько минут у меня, как на карусели, закружилась голова. Я присел на лавку, так как мне было очень плохо. И тогда, наверное, я уснул. Проснулся уже в больнице с трубкой в горле, а надо мной сестра в белом халате».

Артур и Михаил утверждают, что посадили Павлика в автобус, а сами из ближайшей телефонной будки позвонили его родителям, сказав, что Павлик плохо себя чувствовал и необходимо его встретить на остановке. Журналист обращается к **отцу Павлика** с вопросом: «Что Вы думаете о вчерашнем «приключении» Вашего сына?» Отец Павлика отвечает: «После телефонного разговора с друзьями моего сына я сразу же пошел на остановку. Но Павлика не было. От водителя автобуса я узнал, что какого-то совершенно пьяного мальчика отвезли на машине в больницу, сняв с автобуса на предыдущей остановке. В больнице я узнал всю правду. И сейчас еще не могу в это поверить! У нас дома Павлик ничего подобного никогда не видел. Мы с женой очень редко выпиваем спиртное. Раз в год, на Новый год мы выпиваем по бокалу шампанского, вот и все. И представляете себе: отец приходит домой с работы трезвый, а его сын, который еще ходит в 5 класс, пьяный!»

Журналист обращается к **матери Павла**: «А, может быть, Вы знаете причины вчерашнего «приключения» Вашего сына?» Мать Павла: «Мой сын немного ниже ростом своих ровесников в классе. Может быть, отсюда все его комплексы, а может быть, таким образом он хотел понравиться своим друзьям? Вероятно, Павел хотел доказать, что он уже сильный мужчина.» Журналист: «Конечно, здесь мы имеем дело с «неформальным» случаем. Но как могло это произойти?»

В этот момент подключается **учитель**: сначала давайте ответим на вопрос: «Как вели себя Павлик и его друзья?» Если кто-то что-то делает, то, вероятно, для этого существуют какие-либо причины. Давайте подумаем над ответом на вопрос: «Почему именно так вели себя Павлик и его друзья, а не иначе?» Сначала каждый может подумать самостоятельно, а потом мы все вместе попробуем найти причины, по которым дети и подростки употребляют спиртное, а также определить, правильно ли детям и подросткам запрещают употреблять алкоголь.

МЕТОДЫ, СОДЕЙСТВУЮЩИЕ ОРГАНИЗАЦИИ ИНТЕРАКТИВНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Незаконченные предложения

Этот прием особенно эффективен для актуализации состояний, знаний и для исследования результатов обучения. Педагог может составить незаконченные предложения самостоятельно либо воспользоваться каким-либо источником. Лучше, если предложений немного: 5–9.

Можно эти предложения заготовить в виде распечаток и раздать для самостоятельной работы. Затем группа делится на пары и участники поочередно зачитывают друг другу варианты предложений. При общем обсуждении необходимо отметить наиболее различающиеся, а также типичные точки зрения.

Примеры

«Незаконченное предложение»

Ведущий предлагает каждому участнику занятия по очереди продолжить фразы: «Курение — это...» и «Когда мне предлагают закурить, я говорю...». Вначале все продолжают первую фразу, а затем вторую.

«Зависимость» (8–9 класс)

Участникам раздаются бумага и карандаши. Объясняется, что необходимо закончить следующие предложения:

1. Когда я общаюсь с человеком, зависимым от наркотиков и алкоголя, тогда я...
2. В общении с зависимыми людьми труднее всего мне бывает...
3. Свое сочувствие к зависимому человеку я проявляю через...
4. Когда я наблюдаю поведение зависимого человека, я понимаю, что...
5. Ситуация, в которой я бы мог стать зависимым от наркотика, это...
6. Когда я замечаю, что становлюсь зависимым от кого-то или чего-то, я осознаю, что...
7. Быть независимым для меня означает...
8. Как я понимаю, зависимость это...

По окончании можно предложить объединиться в подгруппы и обсудить результаты.

«Ответственность» (9–10 класс)

Предложения записываются под диктовку, во время паузы участники должны эти предложения закончить. Наиболее верна первая реакция. Если какое-то предложение не подходит, его можно пропустить. В конце дается немного времени для того, чтобы все завершить.

- Быть ответственным для меня означает...
- Некоторые люди более ответственны, чем другие, — это люди, которые...
- Безответственные люди — это...
- Свою ответственность к другим людям я проявляю через...
- Вид ответственности, который, как я чувствую, более тяжел для меня — это...
- Ответственного человека я узнаю по...
- Чем сильнее моя ответственность, тем больше я...
- Я побоялся бы нести ответственность за...
- Быть ответственным по отношению к самому себе — это...
- Я несу ответственность за...

Проводится обсуждение в парах и в кругу. Ведущий помогает участниками прояснить их точки зрения и осознать степень своей ответственности за свои чувства, мысли, поступки. При проведении обсуждения можно дать участникам почувствовать достоинства и недостатки двух позиций: «ответственности за других» и «ответственного отношения к другим».

Приведенные ниже высказывания помогут ведущему сориентироваться в этом вопросе.

*Когда я чувствую ответственность за других,
я...*

исправляю

защищаю

спасаю

контролирую

перенимаю их чувства

не слушаю.

Я чувствую...

усталость

тревогу

страх

неуравновешенность.

Я беспокоюсь о

решении

деталях
ответах
обстоятельствах
том, чтобы не ошибиться
исполнении.

Я — манипулятор, т.е. использую других.

Я думаю, что человек живет в соответствии с моими ожиданиями.

Когда я отношусь ответственно к другим,

я...

демонстрирую эмпатию (сопереживание, понимание чувств)

подбадриваю

делюсь

конфликтую

слушаю.

Я чувствую...

уравновешенность

свободу

осознанность

самоценность.

Я беспокоюсь

о человеке

о чувствах.

Я верю, моего присутствия с другим человеком достаточно.

Я помощник/проводник, т.е. сопровождаю другого.

Я думаю, человек сам отвечает за себя и за свои поступки.

Я могу доверять и принимать людей такими, какие они есть.

Тесты и опросники

Мы включили тесты в категорию интерактивных методов в связи с тем, что по результатам их выполнения довольно легко организовать обсуждение, дискуссию, игру и т.п. Тесты могут проверять знания или расширять кругозор (тест «Табакокурение»). У детей и подростков тесты, направленные на самоизучение, вызывают острый интерес. Можно провести письменный опрос в классе, можно предложить учащимся выступить в качестве репортеров дома и получить ответы от своих родственников, затем на занятиях вместе обработать и обсудить полученные результаты, выявив какие-то закономерности. Например, для нижеприведенного опросника интересным

будет обсуждение того, какие ситуации являются трудными для учащихся класса (этого возраста), кто чаще всего помогает разрешить трудную ситуацию, какими чертами характера нужно обладать, чтобы трудные ситуации случались реже и т.п.

Примеры

Опросник «Трудные ситуации»

Часто ли вы попадали в трудные жизненные ситуации?

Какие ситуации для вас являются трудными?

К кому вы обращались за помощью в трудных ситуациях?

Какими чертами характера наделены люди, чаще остальных оказывающиеся в трудных ситуациях?

Может ли подросток самостоятельно справиться с трудной ситуацией?

Можно ли «обойти» трудные ситуации?

Можно ли научиться правильно реагировать на трудные ситуации?

Тест «Табакокурение» (5–6 класс)

25 процентов смертей от рака обусловлены курением табака (да).

Выкуривание только 1–4 сигарет в день удваивает риск заболеваний сердца (да).

Вызываемый курением рак легких является одной из основных причин смертности (да).

Вещества, содержащиеся в сигарете, не являются полезными, но и не содержат яды (нет).

Большинство курильщиков начинают курить в юные годы (да).

Пассивное курение не опасно (нет).

Одна треть мест в больницах занята людьми, чьи болезни вызваны курением (да).

Одна сигарета в день не опасна для здоровья человека (нет).

Половина всех смертей от заболеваний сердца является результатом курения (да).

Никотин не является ядом и не способен убить человека (нет).

Курение беременной женщины наносит серьезный вред еще не родившемуся ребенку (да).

Среди женщин смертность от вызываемого курением рака легких превышает смертность от рака груди (да).

Упражнения-активаторы

Такие упражнения выполняют на занятиях несколько функций. Они снимают напряжение, позволяют участникам переключиться с одной темы на другую, не уставать, поддерживать хорошее рабочее состояние в течение занятия.

Примеры

«Разминка тела»

Разделиться на пары. Упершись плечом в плечо, попытаться сдвинуть партнера с места. Спинами. Боками. Руками.

«Перемена мест»

Участники сидят в кругу. Проговаривается инструкция: «Сейчас один из нас станет водящим. Он встанет в центр круга и предложит поменяться местами тем, кто обладает неким признаком, который есть и у него самого. Все, кто считают, что обладают этим признаком, могут как можно быстрее пересестись на другой стул. Водящий в это время стремится занять один из стульев. Тот, кому не достается стул — становится водящим».

«Любое число»

Учитель называет по имени любого из игроков. Тот должен как можно быстрее назвать какое-нибудь число, но не превышающее количество игроков. Тут же должны встать столько же игроков. При этом игрок, назвавший это случайное число, может или встать, или остаться сидеть. Кто-нибудь из учеников может сообразить, что существуют беспрюигрышные варианты: нужно назвать либо «один» и вскочить самому, либо число членов группы, и тогда встанут все. Учителю лучше прекратить игру после одной-двух удачных попыток: ученики остаются с ощущением возросшей групповой сплоченности.

«Меняющаяся комната»

«Давайте сейчас будем медленно ходить по комнате. Представьте, что комната наполнена жвачкой и вы продираетесь сквозь нее. А теперь пошел дождь, все вокруг стало голубым и серым. Вы идете печальные, грустные, усталые. А сейчас ваши ноги будто ступают по раскаленному песку... А теперь комната стала оранжевой — оранжевые стены, пол и потолок, вы чувствуете себя наполненными энергией, веселыми и легкими, как пузырьки в «Фанте».

«Ревущий мотор»

«Вы видели настоящие автомобильные гонки? Сейчас мы организуем нечто вроде автогонок по кругу. Представьте себе рев гоночного автомобиля «Рррмм!» Один из вас начинает, произнося «Рррмм!», и быстро поворачивает голову налево или направо. Его сосед, в чью сторону он повернулся, тут же вступает в гонку и быстро произносит свое «Рррмм!», повернувшись к следующему соседу. Таким образом, «рев мотора» быстро передается по кругу, пока не сделает полный оборот. Кто хотел бы начать?»

«Егорки»

«Как на горке, на пригорке стоят 33 Егорки» — это присказка, которую говорят все хором, затем каждый участник делает глубокий вдох и самостоятельно на выдохе вслух считает: «Раз Егорка, два Егорка...» и т.д. У кого будет больше «Егорок», тот — победитель. Эта игра основана на дыхательном ритме. Стремление выиграть заставляет участников набирать больше воздуха, дыхательная система находится в активном состоянии, что приводит весь организм к достаточно высокой степени мобилизации.

«Спутанные цепочки»

Участники встают в круг, закрывают глаза и протягивают перед собой правую руку. Столкнувшись, руки сцепляются. Затем участники вытягивают левые руки и снова ищут себе партнера. Ведущий помогает рукам соединиться и следит за тем, чтобы в каждой руке была одна рука. Участники по команде ведущего открывают глаза. После этого они должны «распутаться», не разжимая рук. Чтобы не происходило вывихов в суставах, разрешается «проворачивание шарниров» — изменение положения кистей без расцепления рук. В результате возможны варианты образования круга, нескольких сцепленных колечек, либо нескольких независимых кругов и пар.

«Кирпич»

Воображаемый кирпич передается от участника к участнику. Задача: придумать, как еще можно использовать кирпич помимо его основной функции. Обсуждение интересных вариантов.

«Тропинка»

Все участники идут змейкой друг за другом. Ведущий преодолевает воображаемые препятствия, перепрыгивает рвы, поднимается на гору... Змейка повторяет все его движения. По хлопку ведущий становится в конец змейки. Игра заканчивается, когда все побывают в роли ведущего.

«Звезды с небес»

«Встаньте, поставьте ноги на ширину плеч. Поднимите руки высоко над головой и вытягивайте их все выше вверх. Сначала можно свою правую руку сделать совсем длинной, как если бы хотелось достать с неба звездочку. Потом можно позволить правой стороне расслабиться, а вытянуть вверх левую руку. При этом нужно представлять себе, что хочется схватить звезду с неба «одной левой». Почувствуйте, как удлиняются верхняя часть туловища, плечи, руки, пальцы. Сделайте так еще пару раз, достаньте с неба звездочки попеременно правой и левой рукой. При этом равномерно глубоко вдыхайте и выдыхайте (1мин)».

«Сильные руки»

«Обхватите обеими руками края стула, на котором сидите, обопритесь на руки и теперь высоко приподнимитесь, оторвав ноги от пола — так, чтобы руки держали весь ваш вес. Пока висите над своим стулом — сделайте пару глубоких вдохов (15 сек).

Теперь можете снова опуститься на свой стул. Отдохните мгновение и повторите все еще два раза».

«Построиться по росту»

Все встают в круг, закрывают глаза, затем по команде тренера делают три поворота вокруг себя. Затем ведущий дает команду: «Не открывая глаз, не разговаривая, без звуков надо построиться по росту».

Можно усложнить задачу — построиться в две группы. Ведущий играет по желанию.

«Необычная эстафета»

Участники делятся на две команды. По команде ведущего участники должны выполнять следующие задания:

- бежать треугольником! Но не по треугольнику, а именно треугольником. Как бегают треугольники?
- теперь, в другую сторону, побежали пунктиром;
- побежали квадратиками;
- в косую линейку;
- столбиком;
- всмятку и т. п.

Не надо смотреть по сторонам — здесь нет единственно правильного решения. Каждый сам решает, как бежать.

«Спираль»

Группа делится на две команды. Каждой команде дается задание: встать в соседние углы комнаты в шеренгу, взявшись за руки, завернуться в тугую спираль и затем пройти по диагонали в противоположный угол и обратно, кто быстрее. Задания выполняются последовательно.

«Ручеек»

В игре участвует нечетное число участников, поэтому при необходимости ведущий тоже играет. Участники становятся парами друг за другом, берутся за руки и поднимают сомкнутые руки вверх. Получается проход. Ведущий проходит по проходу с закрытыми глазами и, беря кого-то за руку, уводит его с собой. Пройдя до конца, они образуют пару и встают в конце за всеми. Участник, оставшийся без пары, водит.

«Скала»

Все участники, изображая «скалу», встают в одну линию очень плотно, держась друг за друга. Ступни, как выступы на «скале». Каждый проходит по очереди «по краю пропасти, держась за скалу» и встает в конец линии. Проходить вдоль пропасти нужно вплотную к ступням, поэтому у участников и возникает необходимость держаться за других. (Игры на контакт требуют сплоченности группы).

«Физзарядка»

Один участник показывает какое-нибудь движение, а все остальные повторяют его четыре раза. И так каждый по кругу показывает движение, которое все опять повторяют. Можно делать это упражнение в движении по кругу.

«Передача по кругу воображаемого предмета»

Все сидят в кругу. Первый придумывает предмет, показывает его руками (не называет), что-то с ним так же невербально делает и передает соседу. Тот должен взять и что-то с этим предметом сделать, а затем передать дальше. Все играют, пока предмет не передадут тому, кто начинал. Затем в обратном порядке все говорят, что они получили и что передали. Повторять движения нельзя.

«Летает — не летает»

Все встают в круг. Ведущий дает инструкцию: «Я буду называть разные предметы или животных. Если я назову что-нибудь летающее, например, самолет, то вы должны поднять руки, а если не летающее, то не поднимать». Через какое-то время ошибившихся можно выводить из игры и играть до победителя.

«Карлики и великаны»

Все встают в круг. Ведущий дает инструкцию: «Я буду говорить два слова — или «карлики», или «великаны». Если я скажу «карлики», то вы все должны сесть на корточки, а если «великаны», то встать».

Ведущий может намеренно подавать неправильные команды, например: «Кастрюли! Капуста! Валенки! Ворота!» и т. п. Через какое-то время ошибившихся можно выводить из игры и играть до победителя.

«Гомеостат на пальцах (выбрасывание пальцев)»

Все сидят в кругу и по команде ведущего выбрасывают какое-нибудь количество пальцев. Выбрасывание происходит на счет (один, два, три). Задача группы — выбросить одинаковое количество пальцев, не договариваясь.

«Шеренга»

Все встают в одну шеренгу. Ведущий разворачивает всех лицом в разные стороны и начинает считать. На каждый счет все делают один разворот на 90 или 180 градусов в любую сторону. Задача группы — не договариваясь, встать лицом в одну сторону. Счет может дойти и до 120 и т.д. Это упражнение помогает усилить сплоченность в группе.

«Шишки, желуди, орехи»

Все участники разбиваются на тройки. Один называется шишкой, второй — желудем, третий — орехом. Водящий, стоя между тройками, громко называет одного из трех, например: «Шишка». Все играющие, названные шишками, должны поменяться местами, а водящий стремится встать на любое освободившееся место. Если ему это удастся, то игрок, оставшийся без места, становится водящим.

Если водящий скажет: «Желуди!» — меняются местами те в тройках, кто является желудем. — «Орехи!» — меняются местами «орехи». Когда игра освоена, водящему можно вызывать двух игроков в тройках, например: «Шишки! Орехи!» Вызванные также должны поменяться местами. А можно сказать: «Корзина». Тогда все игроки в тройках должны поменяться местами с игроками из других троек.

Нельзя вызванным оставаться на месте, не перебегая в какую-нибудь другую тройку. Такой игрок идет водить.

«Пустое место»

Все встают в круг. Выбирается водящий, который бежит по кругу (с внешней стороны) и дотрагивается до одного из игроков. После этого он бежит в обратную сторону по кругу, а тот, кто вызван на соревнование, устремляет-

ся ему навстречу. Встретившись, они должны поприветствовать друг друга, пожав друг другу руки. После этого, продолжая бег, они стремятся занять свободное место в кругу. Кто прибежит вторым — остается водить.

«Создание рисунка по кругу»

Все сидят в кругу. У каждого участника чистый лист бумаги и ручка. За одну минуту (10 секунд) все что-нибудь рисуют на своих листах. Далее передают свои листы соседу справа. Дорисовывают что-нибудь за определенное время и опять передают соседу справа. Игра идет, пока лист не вернется к хозяину. Можно задать какую-либо тему.

«Баржа»

Игра с мячом. Все встают в круг. Тот участник, у которого в руках находится мяч, начинает игру словами: «Плывет к нам баржа и везет...». Нужно назвать предмет на какую-то конкретную букву (например «т») и кинуть мяч кому-нибудь из круга. И так каждый по кругу повторяет фразу, говорит свое слово на букву «т» и кидает мяч.

Можно играть и без мяча. Тогда произносят фразу и передают предмет по кругу.

«Рисунок вдвоем»

Все садятся парами близко друг к другу. Один лист и одна ручка на двоих. Ведущий просит, чтобы молча за 10 секунд каждый придумал, какой рисунок он будет рисовать. Затем одновременно, держась за одну ручку, оба в паре рисуют свои рисунки. В конце, не договариваясь, подписывают то, что получилось (нужно написать название одновременно).

При обсуждении рисунки кладутся в круг, на пол.

«Подпрыгивания на 3»

Стоя в кругу, группа считает от 1 до... Каждый по очереди называет очередное возрастающее число. Вместо числа, включающего 3, или делящегося на 3, нужно подпрыгнуть. Через какое-то время тех, кто ошибся, можно исключать. И так до победителя.

«Муха»

Ведущий дает инструкцию: «Сейчас мы будем гонять «муху» по воображаемому квадрату из девяти клеток (3х3). Сначала она находится в центре. Перемещать можно на одну клетку (вправо, влево, вверх, вниз). Нельзя вылезать за границы квадрата. Надо удержать «муху» в течение трех минут». Два варианта — с образцом поля перед глазами и без. Ходы делаются по очереди.

ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ДЛЯ НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЫ

Сочинение и рассказывание сказок

Форма метафоры, в которой созданы сказки, истории, притчи, анекдоты, наиболее доступна для восприятия ребенка. Это делает их привлекательными для работы, направленной на обучение, развитие и коррекцию.

Всем известно, что только в сказке невозможное возможно. Здесь нет ментальных ограничений, существующих в обыденной жизни. Здесь можно не бояться мечтать, строить образы будущего, желаемого. В сказке не работает привычная проблемная формула «Это у меня не получится», ибо все неудачи временны и случаются потому, что не все возможности еще исследованы, не все еще познано.

Сказка — это знаковая система, с помощью которой ребенок интерпретирует окружающую действительность.

Сказка в определенной степени удовлетворяет три *естественные психологические потребности ребенка* дошкольного (младшего школьного) возраста:

- 1) потребность в автономности. В каждой сказке герой действует самостоятельно на протяжении всего пути, делает выбор, принимает решения, полагаясь только на самого себя, на свои собственные силы;
- 2) потребность в компетентности. Герой оказывается способным преодолеть самые невероятные препятствия и, как правило, оказывается победителем, достигает успеха, хотя может терпеть временные неудачи;
- 3) потребность в активности. Герой всегда активен, находится в действии: куда-то идет, кого-то встречает, кому-то помогает, что-то добывает, с кем-то борется, от кого-то убегает и т. д. Иногда вначале поведение героя не является активным, толчок к активности провоцируется извне другими персонажами.

Упражнение «Сочиним сказку»

Цель: развитие воображения, вариативности мышления, гибкости поведения.

Ведущий начинает историю: «Жили-были...», следующий участник продолжает, и так далее по кругу. Когда очередь доходит опять до ведущего, он направляет сюжет сказки, оттачивает его, делает более осмысленным, и упражнение продолжается. Затем ребятам предлагается нарисовать иллю-

страции к сказке. Если сказка получается интересной и нравится детям, ее можно проиграть, распределив роли между всеми участниками.

«Фантастический бином»

Детям дают слова, на основе которых они должны придумать какую-нибудь историю. Например, пять слов, подсказывающих сюжет Красной Шапочки: «девочка», «лес», «цветы», «волк», «бабушка», плюс шестое слово, постороннее, например, «сигарета».

Учителя или другие авторы эксперимента исследуют с помощью такой игры-упражнения способность детей реагировать на новый, и по отношению к определенному ряду фактов неожиданный, элемент, их умение использовать такое слово в уже известном сюжете, заставляя привычные слова реагировать на новый контекст.

Карты Проппа

Согласно системе Проппа сказка состоит из тридцати одной функции. Если учесть, что внутри эти функции варьируются и видоизменяются, то материала вполне достаточно для того, чтобы составить сказки с опорой на эти функции, оформленные в виде карт.

Функции:

- 1) отлучка кого-либо из членов семьи;
- 2) запрет, обращенный к герою;
- 3) нарушение запрета;
- 4) выведывание;
- 5) выдача;
- 6) подвох;
- 7) невольное пособничество;
- 8) вредительство (или недостача);
- 9) посредничество;
- 10) начинающееся противодействие;
- 11) герой покидает дом;
- 12) даритель испытывает героя;
- 13) герой реагирует на действия будущего дарителя;
- 14) получение волшебного средства;
- 15) герой переносится, доставляется или приводится к месту нахождения предмета поисков;
- 16) герой и антагонист вступают в борьбу;
- 17) героя метят;
- 18) антагонист побежден;
- 19) беда или недостача ликвидируется;

- 20) возвращение героя;
- 21) герой подвергается преследованиям;
- 22) герой спасается от преследования;
- 23) герой неузнанным прибывает домой или в другую страну;
- 24) ложный герой предъявляет необоснованные притязания;
- 25) герою предлагается трудная задача;
- 26) задача решается;
- 27) героя узнают;
- 28) ложный герой или антагонист изобличается;
- 29) герою дается новый облик;
- 30) враг наказывается;
- 31) герой вступает в брак.

С помощью этих «карт» ребятам ничего не стоит сочинить сказку, потому что каждое слово ряда (обозначающее функцию или сказочную тему) насыщено сказочным материалом и легко поддается варьированию. Ребята любят также тасовать карты и придумывать свои правила, например, строить рассказ на вытасованных наугад трех картах или начать сочинять с конца, или поделить колоду пополам и действовать двумя группами, соревнуясь, у кого рассказ получится занимательнее.

Колоду «пропповских карт» может сделать каждый: достаточно написать на картах названия функций или сказочных тем; можно обойтись без иллюстрации.

«Групповое придумывание сказки»

Ведущий начинает сказку, и все по очереди продолжают ее. Когда снова подходит очередь ведущего, он может структурировать сказку либо определять ее дальнейший сюжет.

«Сказка из 10 слов»

Необходимо придумать 10 слов: существительных нарицательных. Желательно, чтобы они изначально не вызывали у ребенка (взрослого) смысловых ассоциаций и были из разных областей жизни.

Затем нужно сочинить рассказ или сказку, где бы эти 10 слов были использованы и связаны по смыслу. При этом разрешается преобразовывать слова: делать из них имена собственные, другие части речи, читать наоборот и пр.

«Проигрывание известных сказок»

Члены группы выбирают сказку, каждому дается определенная роль. Лучше всего, если руководитель разрешает отклонение от известного сю-

жета. Импровизация обостряет интерес участников, требует большого внимания, тренирует умение вести диалог.

Проигрывание происходит следующим образом. Сидя за столом, ученики могут сами вырезать из бумаги фигуры своих персонажей, определять место действия и возможные предметы на столе (избушку, деревья и т.д.). Руководитель должен четко установить место обыгрываемого действия и интервал времени.

«Сказка-эстафета»

Это коллективное познавательное дело, эффективное средство воспитания. Работа над сказкой проводится по микрогруппам. Существует несколько вариантов сочинения сказки:

- 1) ведущий предлагает всем микрогруппам общее начало сказки, а ребята придумывают продолжение и окончание;
- 2) ведущий предлагает каждой микрогруппе разные начало сказки;
- 3) каждая микрогруппа придумывает название сказки и ее начало, передает следующей по цепочке. Последняя подгруппа передает первой.

После обмена группы знакомятся с содержанием полученных сказок и пишут свое продолжение, стараясь развить замысел предыдущей группы. Через некоторое время происходит вновь обмен, и так несколько раз, пока к каждой группе не придет ее сказка.

Сказочные задачи

Сказочные задачи встречаются почти в каждой сказке. Как правило, это те испытания, с которыми сталкиваются сказочные герои и которые они должны преодолеть. Справляясь с трудностями, герои приобретают новые качества, меняются, трансформируются. По сути, это зашифрованные в сказке алгоритмы способов преодоления жизненных проблем. Разрешая сказочные задачи и разбирая их с детьми, педагог обучает их различным способам преодоления трудностей.

По аналогии с готовыми сказочными задачами педагог всегда сможет написать свои. Задачи можно выписать на отдельные карточки и сделать из них целую сказочную картотеку под различную проблематику. Такими карточками можно будет пользоваться достаточно долгое время.

«Спасание»

Дождь лил неделю не переставая. Вода все прибывала и прибывала. Винни-Пух давно забрался на дерево и смотрел на проплывающий под ним всякий мусор. Вдруг он увидел, что плывет большой горшок с закры-

той крышкой. В горшках обычно бывает мед, и медвежонок спустился вниз, чтобы поймать эту ценную вещь. Меда в горшке не оказалось, зато в нем лежала записка.

— «Это Спасание!» — подумал Пух.

Писать умеет только Кристофер Робин, значит, что-то у него произошло. Надо плыть к нему. Только на чем? На ветке не поплаваешь, а бревна как назло не проплывали.

► Что делать Винни-Пуху?

«Лиса и тетерев»

Бежит лиса, видит — тетерев на березе сидит. Подбежала к дереву, думает, как бы ей тетерева на землю сманить и съесть. Начала лиса такие речи:

— Сойди, тетеревочек, на землю, поговорим, погуляем. Нынче ведь указ вышел, чтобы никому из зверей друг друга не трогать, а жить в мире и согласии.

► Как же ему проверить, правду ли говорит лиса? Хочет тетерев вниз слететь, но боится: вдруг лиса обманет?

«Сказка без конца»

Один император больше всего на свете любил слушать сказки. Но все сказки имели конец, что не очень нравилось императору. Чем сказка дольше, тем лучше, считал он. Однажды приказал император рассказать ему бесконечную сказку. Если рассказчик доходил до конца, то его казнили. Много длинных сказок услышал император, много голов полетело с плеч, но никто не рассказал бесконечную сказку. Но один юноша не испугался императорского условия и пришел во дворец.

► Что же он придумал?

Необходимо придумать как можно больше вариантов решения сказочной задачи, разбирая плюсы и минусы каждого из них. Варианты, предлагаемые ребенком, дадут всем участникам обсуждения информацию о тех способах преодоления трудностей, которые возможны и реальны в трудной ситуации.

Кукла как инструмент обучения

У каждого народа с незапамятных времен существуют свои куклы. В них можно увидеть особенности общественного уклада, быта, обычаев и нравов, технических и художественных достижений.

На современном этапе изготовление и общение с куклой могут быть самостоятельным направлением психологической, педагогической и развивающей работы.

Существуют различные виды кукол, которые используются для импровизаций:

- абстрактные куклы;
- марионетки;
- перчаточные куклы;
- пальчиковые куклы,
- веерные куклы;
- куклы на магнитной или фланелевой основе;
- теневые куклы.

Веерная кукла

Основой такой куклы является изготовленный из бумаги веер. На центральной части веера в развернутом виде рисуется сказочный герой. Эту работу ребенок может сделать как сам, так и с помощью мамы или педагога. В такой кукле есть особое волшебство. Веер разворачивается — и получается кукла, с которой можно играть, разыгрывать сказку. Можно прикрыть веером лицо — и это уже сказочная маска. Такие куклы хорошо хранить, так как веер в сложенном виде занимает совсем немного места.

Абстрактные куклы

Эти куклы создаются из различных материалов и носят абстрактный характер. Они достаточно легки в изготовлении и не требуют покупки дорогостоящих материалов. Их можно мастерить с маленькими детьми, с детьми, имеющими особенности психофизического развития, а также с детьми, имеющими нормальное развитие, и их родителями.

Кукла из поролоновой губки

Необходимые материалы: губка для мытья посуды любого цвета, цветной шнур или лента, цветная бумага, ножницы, клей, фломастеры.

Ход работы: цветной шнур или лента повязывается на середину губки, создавая эффект «талии». В верхней части губки приклеиваются сделанные заранее из цветной бумаги глаза, нос, рот. Из вязальных ниток можно сделать «прическу», прикрепив ее к голове несколькими швами или приклеив.

ДРУГИЕ МЕТОДЫ

Задание «мозговой штурм»

Принимается любой ответ, имеющий отношение к обсуждаемому вопросу. Высказывая свое мнение, дети должны знать, что учитель не требует от них объяснения или обоснования. Записываются ответы (как можно больше) на поставленный вопрос. Правила «мозгового штурма»:

1. Время проведения — 3–5 мин.
2. Каждый ученик предлагает свой ответ-идею.
3. Предлагается как можно большее количество ответов-идей.
4. Ни одна из предложенных идей не критикуется.

Вопросы для обсуждения в группах: «*Зачем соблюдать режим дня?*», «*От кого он зависит?*»

По сигналу руководители группы представляют свои варианты ответов. Например, дети могут указать, что режим дня помогает человеку вовремя вставать, в одно время ложиться спать, принимать пищу, учить уроки. Режим дня помогает не тратить попусту свои силы, сохранить здоровье, не болеть, чувствовать себя бодрым, радостным, счастливым. Режим дня зависит от конкретного человека. Только сам человек решает, когда ему просыпаться, когда ему кушать, как организовать свою деятельность.

Турнир-викторина

Это познавательное действие, в котором участвуют несколько команд. Каждая из них коллективно готовит вопросы по выбранной теме.

Варианты проведения турнира-викторины:

- «цепочка» (или по кругу) — первая команда задает свои вопросы второй, вторая — третьей и т.д. Последующая команда «атакует» первую;
- «змейка»: проводится так же, как и в предыдущем варианте, только эстафета атаки передается не по кругу, а в произвольном порядке;
- «атака веером»: каждая команда по очереди становится «атакующей» и задает по одному вопросу всем остальным командам;
- «оборона веером»: каждая команда по очереди занимает «оборону», все остальные команды задают ей по одному вопросу.

Ролевые игры

Ролевые игры для младших школьников лучше всего организовывать с помощью кукол.

В качестве сюжета для ролевой игры должна быть использована актуальная для данного возраста ситуация (для детей 7–8 лет это вред курения и алкоголя).

В ролевой игре ребенок должен играть не самого себя, а роль какого-то персонажа, поэтому лучше всего построить ролевую игру как кукольный спектакль

Младшие школьники не должны исполнять роль персонажа, предлагающего попробовать одурманивающие вещества. Эту роль может исполнять учитель или приглашенный старшеклассник.

«Умей сказать «Нет!»

Учитель предлагает вспомнить детям ситуации, в которых гномик Почемучка встречается с опасным предложением.

Вместе с детьми обсуждается содержание ситуаций:

- 1) гномику предлагают попробовать покурить его знакомые ребята;
- 2) гномик Почемучка находится в комнате, где очень много взрослых курят;
- 3) гномику за праздничным столом предлагают попробовать алкогольный напиток знакомые ему взрослые.

Определяется схема поведения в каждой ситуации:

- 1) решительно отказаться и разъяснить опасность курения. При продолжении уговоров прекратить общение;
- 2) вежливо попросить взрослых не курить, при их отказе уйти из комнаты, найти себе занятие;
- 3) вежливо отказаться, а при настойчивых уговорах выйти из-за стола.

При помощи кукол ситуации инсценируются, при этом роль предлагающего персонажа играет, используя куклу, учитель.

Ролевые игры для развития навыка

Эта технология подробно рассматривается в разделе для средних и старших школьников.

Пример. «Навык сообщения сведений о себе работникам экстренных служб».

Р е к в и з и т: стулья по количеству играющих в ролевую игру детей. Два игрушечных дисковых телефона.

В е д у щ и й: «Дети, вы уже все умеете пользоваться нашим помощником — телефоном. Давайте вспомним, в каких ситуациях нам может пригодиться телефон».

О т в е т ы д е т е й: 1. ... 2. ... 3. Вызвать милицию, скорую помощь, пожарную службу,

В е д у щ и й: «Правильно, он может нам пригодиться при неприятных домашних ситуациях».

Итак, родители ушли, ты остался дома один. Только сел играть, как вдруг почувствовал запах гари и дыма, которые шли со стороны входной двери. Как вы думаете, что надо делать в такой ситуации?» Ответы детей: «Нужно вызвать пожарную службу».

1-й этап. **В е д у щ и й:** «Кто из вас расскажет, что будет говорить пожарным по телефону?»

О т в е т ы д е т е й: «Я поздороваюсь, скажу, что у меня вся комната в дыму, приезжайте скорей, я живу на пятом этаже».

2-й этап. **В е д у щ и й:** «А теперь покажи, как ты будешь это делать. (Ведущий исполняет роль пожарного.) Ты позвонил в пожарную службу, тебе отвечает пожарный дежурный:

«Алло, пожарная служба слушает!» Ребенок разыгрывает ситуацию.

3-й этап. **В е д у щ и й:** «Молодец, у тебя это здорово получилось». «Ты говорил громко, четко, поздоровался, рассказал, что у тебя произошло и попросил о помощи. Но пожарные не смогут тебе помочь, потому что они не знают твоего имени, фамилии и, самое главное, не знают, по какому адресу послать пожарные машины. Для того чтобы вам смогли помочь, вы должны:

- 1) поздороваться;
- 2) назвать свое имя, фамилию, возраст;
- 3) рассказать, что у вас случилось;
- 4) попросить о помощи;
- 5) назвать свой точный адрес».

4-й этап. **В е д у щ и й:** «Сейчас я вам покажу, как это надо правильно сделать. (Ведущий с помощью старшеклассника или родителя, исполняющего роль пожарного, выполняет показ).

Пример. «Здравствуйте! Я Света Свиридова, мне 7 лет. Я дома одна, папа с мамой ушли. А из-под двери идет дым, мне плохо дышать. Приезжайте, пожалуйста, быстрее. Мой адрес: улица Окружная, дом 45, квартира 8».

5-й этап. **В е д у щ и й:** «Что вы заметили, когда я вызывал пожарных?» Ответы: «Вы говорили ясно...».

В е д у щ и й: «Вы были очень внимательны и подметили все особенности разговора. Это очень важно, потому что в таких ситуациях нужно действовать быстро, четко, надо точно знать, что говорить, для того чтобы тебе оказали помощь очень быстро». (Если дети что-то упускают, ведущий обращает на это внимание).

6-й этап. Дети не записывают, а шаги проговариваются ведущим.

7-й этап. В е д у щ и й: «А теперь каждый из вас по очереди окажется в такой неприятной ситуации. Но мы теперь знаем, как ее преодолеть. Начали!»

(Ведущий играет роль пожарного, дети самостоятельно проигрывают ситуацию. При затруднении приглашаются на помощь родители, которые подсказывают точный домашний адрес.)

8-й этап. Ведущий хвалит каждого ребенка за выполнение задания.

9-й этап. В е д у щ и й: «Ребята, в каких еще ситуациях вам потребуется рассказать о себе, чтобы получить своевременную быструю помощь?»

- когда надо вызвать скорую помощь;
- когда надо вызвать милицию;
- когда надо вызвать газовую службу;
- когда ты потерялся на улице.

Можно предложить домашнее задание: поиграть дома с родителями или друзьями в игры «Я потерялся», «Вызов пожарного», «Моя сестра заболела» и т.д.

Работа с мультфильмами

В работе с учениками начальной школы эффективно как использование сюжетов из уже существующих мультфильмов, так и создание комиксов, мультиков на темы, связанные со здоровьем и безопасностью жизнедеятельности.

На занятии о вредных привычках ученикам 1–2 класса можно показать отрывок из «Ну погоди!» и обсудить его с помощью следующих вопросов:

- почему Волк взял в рот сразу несколько сигарет? (*Чтобы напустить в будку как можно больше дыма?*)
- Что произошло с Волком, когда он стал курить сразу несколько сигарет? (*Он покраснел, у него закружилась голова, он чуть не попал под машину, упал и сильно ударился.*)
- почему Зайчик в будке стал кашлять, хотя сам не курил? (*Потому что табачный дым вреден не только для того, кто курит, но и для того, кто находится рядом.*)

«Создание мультфильма»

Это многоэтапная деловая игра, которая длится весь урок. Роли в ней распределяются следующим образом: режиссер, художники, ответственный за озвучание, эксперты.

С помощью рисунков надо создать мультфильм, который затем озвучивается.

Для эффективного проведения игры требуется тщательная подготовка к этой работе режиссера. Готовятся и эксперты, чтобы квалифицированно процензировать творческое дело.

1-й этап: все рабочие группы работают изолированно друг от друга и создают свой мультфильм.

2-й этап: конкурс-представление рабочими группами мультфильма (представляет режиссер).

Тестовые задания

Тестовые задания могут быть предъявлены детям в начале работы над темой и в конце, а также могут служить основой для организации обсуждений и ролевых игр.

«Тест» (1–2 класс)

Детям, о которых идет речь в ситуациях, столько же лет, сколько и тебе. Девочку зовут Фаня, мальчика — Кузя. Послушай, что происходит и придумай, что подумает, скажет или сделает Кузя (Фаня). Говори от его лица, как если бы ты озвучивал мультик. Нельзя давать шуточные ответы. Постарайся придумать, как поступит Кузя (Фаня), если ко всему, что происходит он(а) относится серьезно. Если будет непонятно, не стесняйся, спрашивай.

Начнем...

№ 1. Пассивное курение: «Взрослый курит под знаком, запрещающим курение, герой стоит рядом».

Что подумает и сделает Кузя (Фаня)?

№ 2. Предложение пробы алкоголя со стороны значимого взрослого на праздник.

...Дома на Новый год мама говорит: «С праздником, сынок (доченька)! Хочешь немного шампанского? Что ответит Кузя (Фаня).

№ 3. Предложение пробы табака со стороны сверстника того же пола

Летом Кузя (Фаня) гулял(а) во дворе с другом (подругой). Друг (подруга) нашел (нашла) пачку сигарет и говорит: «Смотри, что мы нашли! — Сигареты. Прикольно! Попробуем?»

№ 4. Проба неизвестного вещества, некритичное вовлечение в наркотизацию.

Летом Кузя(Фаня) был(а) в деревне и забежал(а) в дом, на столе бутылка с жидкостью. Кузя(Фаня) думает: «Пить ужасно хочется. Что это в бутылке? Попробовать?» Что он(а) сделает?

№ 5. Пассивное курение: «Слева экран. Перед экраном в первом ряду сидят подростки и курят, дым распространяется на два последующих ряда. Третий ряд условно свободен от дыма».

Отметь крестиком, где сядет Кузя (Фаня) в кинозале. Почему ты так думаешь?

№ 6. Предложение пробы алкоголя значимым взрослым.

Кузя (Фаня) с папой возвращались домой, и папа говорит: «Пить хочешь? Ладно, можешь отхлебнуть у меня немного пива...» Что скажет Кузя (Фаня)?

№ 7. Предложение пробы табака со стороны группы сверстников.

Вечером в лагере Кузя (Фаня) вышел (вышла) погулять и увидел(а) друзей (подруг). Один (одна) говорит: «Будешь курить?», другой(ая): «Давай с нами!» Что ответит и сделает Кузя (Фаня)?

№ 8. Предложение пробы алкоголя со стороны группы сверстников того же пола.

Летом в деревне Кузя (Фаня) встретил(а) друзей (подруг). Один (одна) из них говорит: «У меня день рожденья. Выпьешь за мое здоровье?» Что скажет и сделает Кузя (Фаня)?

№ 9. Предложение пробы неизвестного вещества со стороны сверстников. Некритичное вовлечение в наркотизацию.

Дома у друзей Кузе (Фане) девочка наливает что-то и говорит: «Что это? Попробуем. Тебе налить?» Что скажет и сделает Кузя (Фаня)?

№ 10. Проба алкоголя в одиночестве.

Дома после праздника Кузя (Фаня) увидел(а) на столе стакан и подумал(а): «О, в стакане осталось немного вина. Выпить?» Что сделает Кузя (Фаня)?

Тестовые задания, предъявляемые после завершения работы по программе:

Помнишь, ты придумывал(а) истории про мальчика Кузю (девочку Фаню). Ему (ей) столько же лет, сколько и тебе. Тебе нужно опять придумать, как поступит Кузя (Фаня) в той или иной ситуации. Послушай, что происходит, и ответь, что подумает, скажет или сделает Кузя (Фаня). Говори от его лица, как если бы озвучивал мультик. Нельзя давать шуточные ответы. Постарайся придумать, как поступит Кузя (Фаня), если ко всему, что происходит, он(а) относится серьезно. Если будет непонятно, не стесняйся, спрашивай.

Начнем...

№ 1. Пассивное курение.

В лифт вошла женщина с дымящейся сигаретой. Что скажет и сделает Кузя(Фаня)?

№ 2. Предложение пробы алкоголя со стороны значимого взрослого.

У Кузи (Фани) дома праздник. Взрослый говорит: «Ты уже взрослый(ая), можешь выпить немного с нами». Что ответит Кузя (Фаня)?

№ 3. Предложение пробы табака со стороны сверстника того же пола.

Летом во дворе Кузя (Фаня) встретил(а) друга (подругу) и тот (та) ему(ей) говорит: «У меня сигареты, как в рекламе. Хочешь попробовать?» Что ответит Кузя (Фаня)?

№ 4. Проба неизвестного вещества. Некритичное вовлечение к наркотизацию.

Кузя (Фаня) думает: «Не знаю, что это, но пахнет вкусно и выглядит вполне съедобно. Попробовать?» Что сделает Кузя(Фаня)?

№ 5. Пассивное курение.

В комнате много людей. За столом в центре сидят люди, которые курят и играют в карты. Двое играют рядом с ними в железную дорогу. В углу двое смотрят телевизор. Двое строят из кубиков у окна. Один у двери. Двое читают книгу. Кто из них может быть Кузей (Фаней)? Почему ты так думаешь?

№ 6. Предложение пробы алкоголя со стороны значимого взрослого.

Летом Кузя (Фаня) с мамой возвращались домой. Мама говорит: «Сока нет, Кузя (Фаня)! Хочешь джин-тоник?» Что скажет Кузя (Фаня)?

№ 7. Предложение пробы табака со стороны группы сверстников того же пола.

Летом в лагере Кузя (Фаня) встретил(а) друзей (подруг). Они ему(ей) говорят: «Покурим? Давай с нами!» Что ответит Кузя (Фаня)?

№ 8. Предложение пробы алкоголя со стороны группы сверстников того же пола.

Вечером в деревне Кузя (Фаня) вышел (вышла) погулять и увидел(а) друзей (подруг). Они ему(ей) говорят: «Привет, а мы тут пиво пьем... Будешь с нами?» Что ответит Кузя (Фаня)?

№ 9. Предложение неизвестного вещества. Некритичное вовлечение в наркотизацию.

Кузя (Фаня) гулял(а) возле школы и встретил(а) знакомых. Они ему (ей) говорят: «Такого ты еще не пробовал(а)! Держи!» Что скажет и сделает Кузя (Фаня)?

№ 10. Проба алкоголя в одиночестве.

Кузя (Фаня) помогала накрывать на стол и подумала: «Родители, что я могу пробовать все, что есть на столе. Я бы попробовал(а)...» Что скажет Кузя (Фаня)?

ЛИТЕРАТУРА

1. Аджиева, Е.М. 50 сценариев классных часов. / Е.М. Аджиева. — М., 2000. С. 88 — 92.
2. Вачков, И. В. Основы технологии группового тренинга. Психотехники: учебн. пособ. / И.В. Вачков. — М., 2000.
3. Гинзбург, Я.С. Социально-психологическое сопровождение деловой игры / Я.С. Гинзбург, Н.М. Коряк. // Игровое моделирование. Методология и практика. — Новосибирск, 1987. С. 61–78.
4. Горлинский, И.В. Педагогическая система гибкого обучения специалистов в высших учебных заведениях МВД России: учебн. пособ. / И.В. Горлинский. — М., 1997.
5. Грецов, А.Г. Радость общения: социально-психологический тренинг для подростков / А.Г. Грецов. // Психология в школе: практический психолог — профессия нового века. — СПб., 2001.
6. Давыдов, Н.А. Как быстро научиться интересно и эффективно обучать специалистов. Элементы педагогического менеджмента в процессе обучения специалистов. / Н.А. Давыдов, Н.А. Бойченко, — Симферополь, 1992.
7. Дебольский, М.Г. Проведение социально-психологических тренингов в уголовно-исполнительной системе: учебн. пособ. / М.Г. Дебольский. — М., 1996.
8. Евтихов, О.В. Практика психологического тренинга. / О.В. Евтихов. — СПб., 2005.
9. Зеер, Э.Ф. Кризисы профессионального становления личности / Э.Ф. Зеер, Э.Э. Сыманюк. // Психол. журн. 1997. Т. 18. № 6. С. 35–44.
10. Использование креативных методов в коррекционно-развивающей работе психологов системы образования: учеб.-метод. пособ: В 3 ч. Ч. 2. Сказкотерапевтические технологии / Авт.-сост. Н.А. Сакович. — Минск, 2004.
11. Кашлев, С.С. Интерактивные методы обучения педагогике. / С.С. Кашлев. — Минск, 2004.
12. Климова, Н.И. Ток-шоу как одна из форм организации воспитательного процесса (сборник материалов для проведения классных часов) www.festival.1september.ru.
13. Козлов, Н.И. Лучшие психологические игры и упражнения. / Н.И. Козлов. — Екатеринбург, 1998.

14. Козырева, О. Компетентность — это деловая игра. / О. Козырева. // Учитель. 2001. №6. С.24.
15. Ли, Д. Практика группового тренинга. / Д. Ли. — СПб., 2001.
16. Лидерс, А.Г. Психологический тренинг с подростками. / А.Г. Лидерс. — М., 2001.
17. Марасанов, Г.И. Социально-психологический тренинг. / Г.И. Марасанов. — М., 1998.
18. Ментс, М. Эффективный тренинг с помощью ролевых игр (Эффективное использование ролевых игр в тренинге). / М. Ментс. — СПб., 2001.
19. Петровская, Л.А. Теоретические и методические проблемы социально-психологического тренинга. / Л.А. Петровская — М., 1982.
20. Прутченков, А.С. Трудное восхождение к себе: Метод. разработки и сценарии занятий социально-психологических тренингов. / А.С. Прутченков. — М., 1995.
21. Рабочая книга практического психолога: Технология эффективной профессиональной деятельности (пособие для специалистов, работающих с персоналом) / под ред А.А. Деркача. — М., 1996.
22. Рудестам, К. Групповая психотерапия. Психокоррекционные группы: теория и практика. / К. Рудестам; общ. ред. и вступ. ст. Л.А. Петровской. — М., 1993.
23. Селевко, Г.К. Воспитательные технологии / Г.К. Селевко. — М., 2005.
24. Словарь практического психолога / Сост. С.Ю. Головин. — Минск, 1997.
25. Сמיד, Р. Групповая работа с детьми и подростками. / Р. Сמיד. — М., 2000.
26. Урываев, В.А. Применение психодиагностических методов в работе с кадрами на выдвижение: канд. дис. / В.А. Урываев. — М., 1990.
27. Ягодинский, Н.В. Школьнику о вреде никотина и алкоголя: Кн. для учащихся. / Н.В. Ягодинский. — 2-е изд., перераб. — М., 1986.

Научно-популярное издание

Чуменко Елена Владимировна

**ЗДОРОВЫЙ ОБРАЗ ЖИЗНИ.
ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ**

Ответственный за выпуск *А.Н. Вараксин*
Редактор-корректор *С. И. Михайлова*
Компьютерная верстка *А.И. Рябкова*

Подписано к печати 20.01.09. Формат 70x90^{1/16}. Бумага офсетная.
Гарнитура «Helios». Офсетная печать. Усл. печ. л. 6,0.
Уч.-изд. л. 6,0. Тираж 350 экз. Заказ 2.

Издатель А.Н. Вараксин
ЛИ № 02330/0131774 от 06.03.2006.

E-mail: editpol@tut.by

Отпечатано на ризографе ООО «ВИТпостер»
Пл. Независимости, подземный переход №9, павильон №4.

Тел.: 222-58-57.