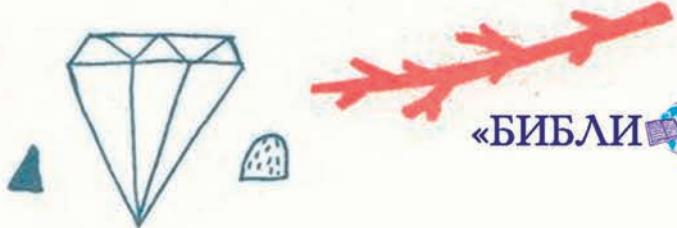
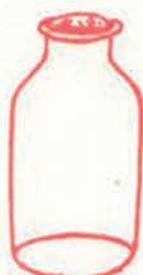
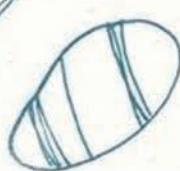
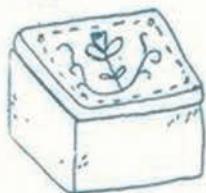
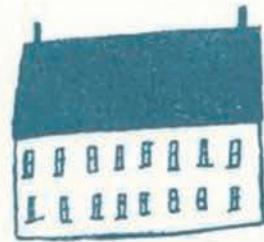
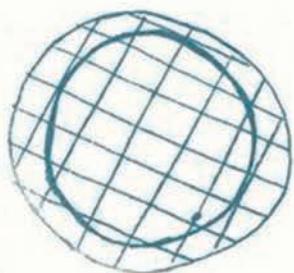


Елена Квашнина



«БИБЛИОМИР»

Ролевые карточные игры в работе педагога и библиотекаря





Во время IX Всероссийской конференции с международным участием «Информационные технологии для новой школы», проходившей 28–30 марта 2018 г. в Санкт-Петербурге, Людмила Викторовна Рождественская провела мастер-класс «Ролевые карточные игры как технология организации содержательных дискуссий со школьниками». Участники мастер-класса познакомились с примерами использования кейсов в работе с учениками и учителями, попробовали свои силы в игре «Будь_смелым», созданной эстонскими экспертами и посвященной детской безопасности в Интернете.



Презентацию Л.В. Рождественской можно посмотреть, отсканировав QR-код. На слайде № 17 даны ссылки на игру «Будь_смелым», которую можно самостоятельно распечатать для использования на библиотечном занятии или на уроке.

В ЧЕМ СУТЬ ИГРЫ?

Команда получает карточку с проблемной ситуацией, которую необходимо разрешить. Вот одна из таких ситуаций:

Несколько известных в Эстонии музыкантов и актеров получили электронное письмо от девочки Тани, которая рассказывает, в какой бедности живет ее семья. Таня просит знаменитостей прислать ей посылкой одежду, электронику или деньги. Она избегает встреч. Выясняется, что Таня лжет о ситуации в своей семье.

Чтобы найти решение для возникшей проблемы участники группы распределяют между собой роли

исполнитель (в данном случае исполнительницей является девочка Таня),
пострадавший (музыкант рок-группы),

подстрекатель (важно обсудить в команде и ответить для себя на вопросы: кто может быть подстрекателем Тани? Одноклассник? Подруга?),

утешитель (утешать пострадавшего могут друзья-музыканты. Кто еще?), безразличный (при обсуждении этой роли можно задаться вопросом: всегда ли человек, безразличный к чужим трудностям, остается вне ситуации? Не может ли он навредить своим безразличием?),

вмешивающийся (кто может вмешаться в ситуацию, спровоцированную девочкой? Учителя? Психолог? Кто-то другой?),

критик (задача этого персонажа – критиковать девочку Таню и подсказывать способы выхода из проблемы),

голос разума (обладатель этой роли подводит итоги и выносит свой «вердикт», его аналитические умения должны помочь всем участникам события расставить точки над I).

После распределения ролей и уточнения деталей начинается разыгрывание ситуации. Каждый участник группы представляет свою позицию. Если это Таня, создавшая проблему для себя и для других, то она подбирает аргументы в свою защиту, пытаясь объяснить свои поступки, подстрекатель усугубляет ситуацию, заставляя девочку не отходить от намеченного ею плана и получения как можно большей выгоды и т.д. У каждого своя роль, которая помогает увидеть ситуацию с разных сторон. Интересно проходит такое обсуждение, когда актеры не просто высказываются, но и вступают в диалоги, полилоги. Завершает все обсуждения **голос разума**, когда дискуссия стихает, а все аргументы высказаны. Иногда участники команды не готовы согласиться с голосом разума, тогда обсуждение вновь «оживает».

Что дает такое обсуждение? Возможность проговорить, обсудить проблемы, которые могут возникнуть у любого подростка, совместно найти выход из сложной ситуации, в игре появляется возможность затронуть такие темы, о которых не всегда принято говорить с родителями или педагогами, высказать спорное мнение и услышать контраргументы. Важно и то, что у игроков появляется опыт ведения спора, диалога. Зачастую спорщикам нужна помощь, чтобы спор не перерос в конфликт.

На мастер-классе Рождественской Л.В. все учителя включились в игру, обсудили итоги своего взаимодействия. Пожалуй, нельзя назвать игру «Будь_смелым» азартной, однако практика показывает, что, если среди играющих есть те, кто готов творчески отнестись к правилам игры, дискуссия проходит бурно, обсуждения яркие, эмоциональные.

По окончании игры Людмила Викторовна предложила участникам мастер-класса придумать свои кейсы (проблемные ситуации), которые можно было бы использовать для разговора с ребятами. Прозвучало много идей – от кейсов, помогающих выбрать свой путь в профессию, до литературных сюжетов, обсудить которые можно было бы на уроках словесности.

Какие ситуации интересно разыграть библиотекарю, учителю литературы или обществознания со своими учениками? Наверняка, в копилке педагогов много таких ситуаций. Мы же предлагаем вам провести интеллектуальные бои при помощи литературных и окололитературных событий, произошедших в последние годы, и воспользоваться игрой «Учись думать», разработанной по аналогии с эстонской обучающей карточной игрой «Будь_смелым».

Про игру и карточки

Игра «УЧИСЬ ДУМАТЬ»

Игра будет способствовать:

- развитию навыков поиска, отбора, использования необходимой информации,
- формированию умения формулировать, обосновывать и доказывать свою точку зрения,
- развитию навыков критического мышления,
- формированию способности ведения дискуссии.

Все ситуации взяты из реальной жизни, что делает игру актуальной для современных школьников.

Материалы для игры:

1. Карточки ситуаций (кейсов)
2. Карточки ролей (получают все игроки, кроме экспертов, оценивающих ход игры)

Правила игры

До начала игры ученики определяются с ролями:

- одни разыгрывают ситуацию, описанную на карточке (роли пострадавшего и исполнителя);
- другие выбирают себе роли критика, утешителя, безразличного, подстрекателя, вмешивающегося, голоса разума;
- трети выступают в роли экспертов, оценивающих актерские качества участников и умение вести дискуссию.

После того как роли выбраны, они уточняются участниками игры. До начала разыгрывания ситуации ведущий (учитель, библиотекарь) предлагает ученикам в течение 3–4 минут воспользоваться всеми возможными источниками информации (в том числе и интернетом), чтобы погрузиться в проблему, узнать детали, которые необходимы для дальнейшего обсуждения, или просто обдумать ситуацию и войти в роль. Когда дополнительная информация по проблеме получена, разыгрывается ситуация. Задача каждого из игроков – вступить в обсуждение проблемы, высказать свою позицию. По окончании дискуссии игрок, получивший роль голоса разума, подводит итоги, эксперты оценивают выступления каждого из участников дискуссии.

Кто побеждает в игре?

Победить в этой игре – не главное. Интересен сам процесс обсуждения, разыгрывания ситуации, примеривания ролей. Однако могут быть названы и победители:

- тот, кому удалось убедительно сыграть свою роль;
- тот, кто нашел выход из проблемной ситуации.

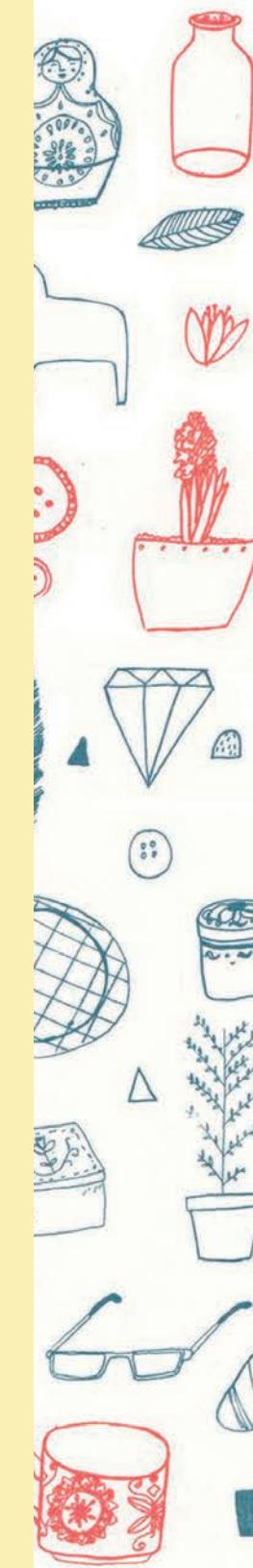
В помощь ГОЛОСУ РАЗУМА

Самая сложная роль у Голоса разума. Чтобы подвести итоги после обсуждения каждой из ситуаций, ему можно порекомендовать для размышления следующие вопросы:

- Предположите самое плохое, что может случиться.
- Как герои истории могли бы поступить иначе?
- Как нужно дальше общаться, чтобы ситуация разрешилась безболезненно?
- Предложите свой способ решения проблемной ситуации.

РЕСУРСЫ:

1. Сергей Глагол. Русская народная игрушка в 19 веке // Игрушка. Её история и значение. ИТ «Роща Академии», 2014. Репр. воспр. изд. 1912 г. С.65.
2. Презентация МК Л.В. Рождественской <https://docs.google.com/presentation/d/1ZBUPFTte678fVHxtuCQ0spy9RdnhTsGUT6eSO122amU/edit#slide=id.p>



ЗАЩИТА ДЕТЕЙ ОТ ИНФОРМАЦИИ

Учитель литературы Надежда Петровна задала прочитать семиклассникам «Севастопольские рассказы» Л.Н. Толстого. Борис, открыв книгу, обнаружил на ней знак 16+ и решил, что это повод не выполнять домашнее задание. Книга не рекомендуется для чтения согласно закону «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» от 29 декабря 2010 г. № 436-ФЗ. Об этом Борис сообщил родителям в надежде, что они «повлияют» на строгого педагога.

Пострадавшие: учитель Надежда Петровна

Исполнитель: ученик 7 класса Борис

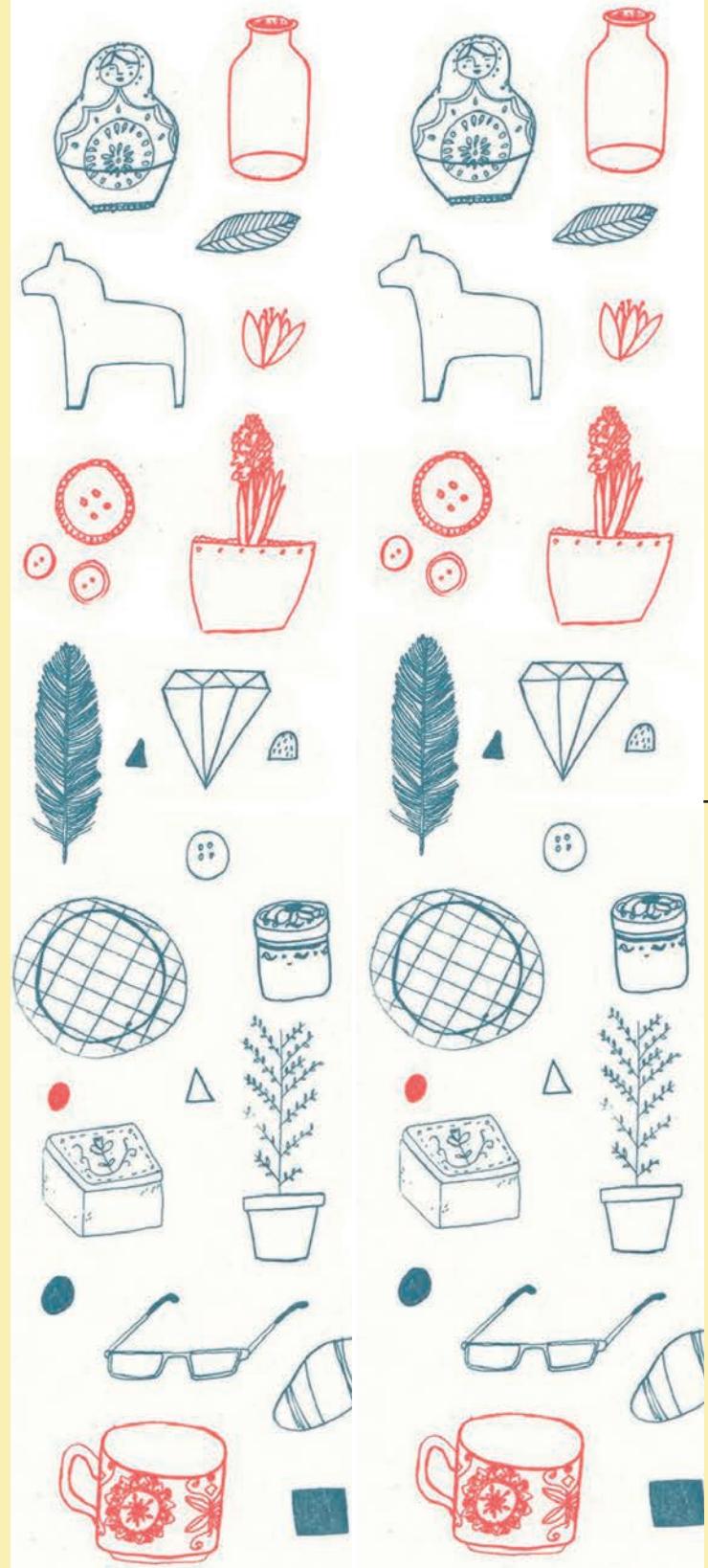


ГАДЖЕТЫ ПРОТИВ КНИГ

Учитель русского языка настаивает, чтобы девятиклассники пользовались на уроках «бумажным» толковым словарем С.И. Ожегова. Он объясняет это тем, что информация в словаре проверенная в отличие от сайтов в Интернете, где можно встретить множество ошибок и неверных толкований. В кабинете русского языка словарей на всех не хватает, поэтому ученикам приходится носить словари из дома.

Пострадавшие: ученики 9 класса

Исполнитель: учитель русского языка



КУЛЬТУРНЫЙ КОД

Родители считают, что в первую очередь нужно читать книги, проверенные временем. Дюма, Жюль Верн, Беляев – писатели, о которых они говорят с особым удовольствием. Книги о Гарри Поттере родителей раздражают. По их мнению, книги такого рода портят вкус детей, не учат ничему хорошему, заставляют верить в глупые фантазии. Алексей следит за современной литературой, а Гарри Поттер – один из его любимых героев. В семье часто случаются конфликты из-за разных взглядов на литературу и чтение.

Пострадавший: Алексей

Исполнитель: родители Алексея



КОМИКСЫ

По мнению учителя литературы Андрея Игоревича, комиксы – это чтение для «малообразованных» читателей, не способных осилить более серьёзные жанры – рассказ, повесть, роман. При написании сочинений и ответов на вопросы на уроках литературы педагог запрещает школьникам ссылаться на прочитанные ими комиксы, мотивируя на чтение текстов, изучаемых в рамках школьной программы.

Пострадавшие: ученики Андрея Игоревича

Исполнитель: учитель Андрей Игоревич



РОДИТЕЛИ ПРОТИВ

Уральский родительский комитет выступил с инициативой запретить несколько книг. Среди вредных для подросткового чтения была названа книга Д. Гроссмана «С кем бы побегать». Некоторые библиотекари, испугавшись прокурорских проверок, стали убирать книги с полок. Артем, пришедший в библиотеку за книгой, которую ему посоветовал прочитать одноклассник, книги Д. Гроссмана на абонементе не нашел.

Пострадавшие: читатель библиотеки Артем

Исполнители: библиотекари

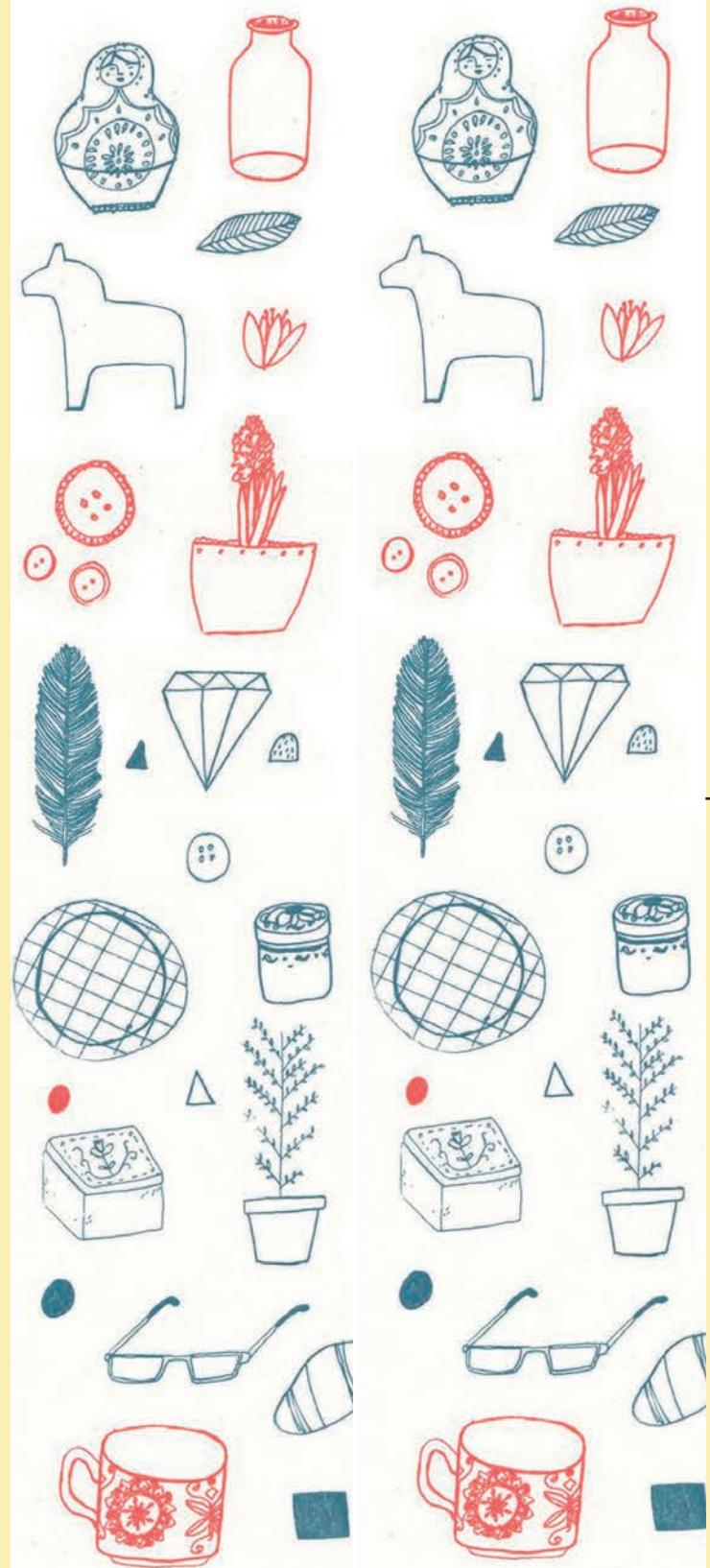


УЧЕНИКИ ПРОТИВ

Практически на каждом уроке литературы в одиннадцатом классе у учеников возникает вопрос: «Зачем нам нужны все эти странные поэты и писатели, произведения которых вы заставляете нас читать? Почему мы должны о них знать? Нам интересны совершенно другие книги! Давайте обсуждать произведения современных авторов!» Учитель литературы снова и снова заводит разговор о том, что классика помогает задумываться над вопросами, над которыми мы без неё вряд ли стали бы размышлять. Но не всех аргументы учителя убеждают, конфликт то тлеет, то разгорается с новой силой.

Пострадавшие: учитель литературы

Исполнители: ученики 11 класса



УПОЛНОМОЧЕННЫЙ ПО ПРАВАМ РЕБЕНКА ПРОТИВ

1 февраля 2018 года Уполномоченный при президенте России по правам ребенка Анна Кузнецова на открытой видеоконференции «Этика безопасного поведения в интернете: роль и возможности библиотек» в Российской государственной детской библиотеке представила список книг, которые «даже взрослым показывать страшно». Среди произведений названо и стихотворение С. Михалкова, в котором есть такие строки:
Кот Антошка прыг с окошка / На кровать одним прыжком. / – Хочешь, я тебе, Антошка, / Нос засыплю порошком?

После выступления А. Кузнецовой в некоторых московских библиотеках начали исключать из фонда книги, вошедшие в список «страшных» для чтения.

Пострадавшие: читатели

Исполнители: библиотекари



ТРАВМА

Учитель литературы и библиотекарь придумали для учеников гимназии проект «Собачье сердце», благодаря которому гимназисты прочитают новые книги, не входящие в школьную программу, поговорят о собаках, о верности и предательстве. Повесть Б. Троепольского «Белый Бим Черное ухо», рекомендованная ученикам для чтения, вызвала недовольство мамы Алёны. По её мнению, эту книгу нельзя читать в шестом классе, она травмирует ребенка, заставляет страдать, из-за чего читатель спустя годы будет вспоминать о нанесенной душевной ране. Мама запретила читать книгу Алёне, поэтому в некоторых мероприятиях школьного проекта девочка не принимала активного участия. Она вынуждена была слушать рассуждения одноклассников о книге, демонстрируя свое неприятие происходящего.

Пострадавшие: Алёна, ученица шестого класса

Исполнители: мама Алёны, библиотекари и учитель литературы



РАБОТА ИЗДАТЕЛЯ

На обороте книги Ю. Ковала «"Суер-Выер" и много чего еще», выпущенной издательством «Азбука» в 2018 году, помещена надпись: «Содержит нецензурную брань». Дочь писателя обратилась в редакцию издательства с открытым письмом, в котором написала: «Поскольку брань – это высказывание негативное, агрессивное, унижающее его адресата, это понятие абсолютно не соответствует тематике, проблематике и поэтике Юрия Ковала». Наследники потребовали от издателя прислать заключение о наличии брани в книгах Ю. Ковала, принести извинения наследникам писателя и его читателям за клевету в адрес писателя, заклеить «позорное клеймо на обложке».

Пострадавшие: читатели, наследники писателя
Исполнители: издательство



ПОСЛЕКНИЖНАЯ ДЕПРЕССИЯ

Социолог Фрэнк Фурди отмечает, что студенты из разных стран выступают с требованием снабдить учебную литературу предупреждениями о возможном вреде. Чтение книг, по мнению студентов западных стран, может вызвать депрессию, поэтому книги должны быть снабжены комментариями, предупреждающими читателя об опасности. При этом речь идет не о том, чтобы признать опасными произведения малоизвестных авторов. Студенты заявляют о том, что снабжать предупреждениями нужно классические произведения вроде романа Фрэнсиса Скотта Фицджеральда «Великий Гэтсби».

Пострадавшие: издатели
Исполнители: студенты

Карточки ролей



ИСПОЛНИТЕЛЬ

ПОСТРАДАВШИЙ

УТЕШИТЕЛЬ

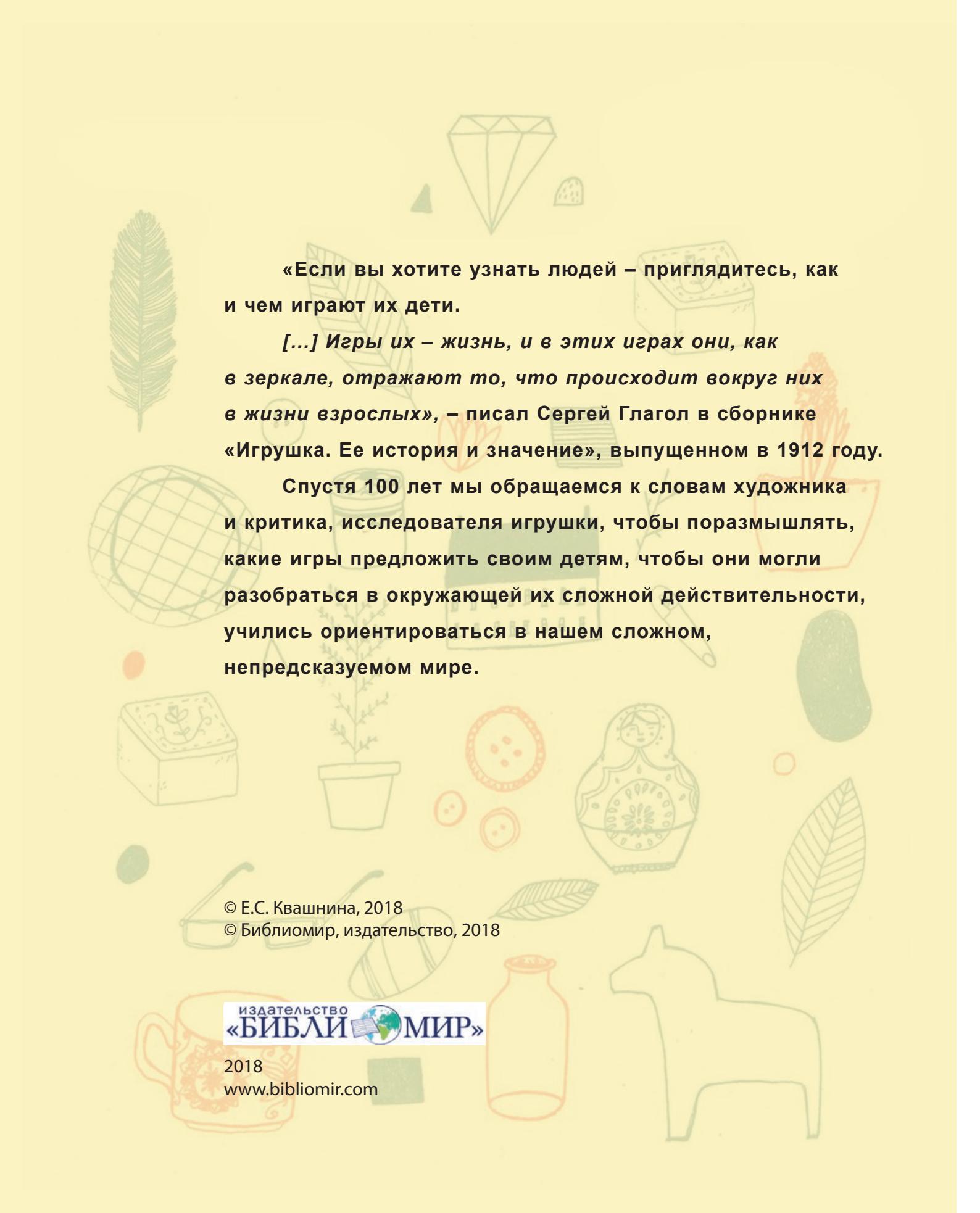
БЕЗРАЗЛИЧНЫЙ

ПОДСТРЕКАТЕЛЬ

ВМЕШИВАЮЩИЙСЯ

КРИТИК

ГОЛОС РАЗУМА



«Если вы хотите узнать людей – приглядитесь, как и чем играют их дети.

[...] Игры их – жизнь, и в этих играх они, как в зеркале, отражают то, что происходит вокруг них в жизни взрослых», – писал Сергей Глагол в сборнике «Игрушка. Ее история и значение», выпущенном в 1912 году.

Спустя 100 лет мы обращаемся к словам художника и критика, исследователя игрушки, чтобы поразмышлять, какие игры предложить своим детям, чтобы они могли разобраться в окружающей их сложной действительности, учились ориентироваться в нашем сложном, непредсказуемом мире.

© Е.С. Квашнина, 2018
© Библиомир, издательство, 2018

издательство
«БИБЛИО МИР»

2018

www.bibliomir.com