***Марина БИТЯНОВА,  
кандидат психо логических наук***

РАЗВИТИЕ ПРОЕКТНОГО МЫШЛЕНИЯ

*Учебный психологический курс для учащихся 5-х классов*

*Умение рассматривать проблемную ситуацию, возникшую в процессе деятельности, как задачу, предполагающую поиск, нахождение и реализацию оптимального варианта решения, является важной составной частью субъектной позиции личности. Обучение такому подходу к проблемной ситуации должно стать необходимым элементом образовательного процесса.*

*С проблемными ситуациями учащиеся сталкиваются в различных сферах школьной жизни: в учебном процессе (на уроках и при подготовке домашних заданий), в общении со сверстниками и взрослыми, при участии в общественной жизни класса и школы, в процессе решения собственных жизненных задач.*

*Готовность и способность работать с проблемной ситуацией как с задачей предполагает, что человек (в нашем случае — учащийся) способен:*

*— проанализировать проблему;*

*— вычленить ее суть;*

*— переформулировать проблему в задачу собственной деятельности;*

*— спланировать шаги по решению этой задачи;*

*— осуществить необходимые шаги;*

*— оценить полученный результат с точки зрения поставленной цели.*

*Такой подход к проблеме мы назвали проектным. Интеллектуальной составляющей такого подхода к проблемам является проектное мышление. Развитие проектного мышления мы рассматриваем как важную образовательную задачу школы, на решение которой должны работать различные школьные специалисты. Они могут использовать для этого специфические ситуации своего профессионального общения со школьниками (урок, часы самоподготовки, проектную работу, факультативные часы и т.д.). Кроме того, с нашей точки зрения, необходимы и специальные краткосрочные программы, непосредственно направленные на развитие навыков проектного подхода к проблемам.*

*В практике деятельности психологической службы негосударственного образовательного учреждения «Экономическая школа-лицей» (НОУ ЭШЛ) используются разнообразные методические подходы к реализации поставленной задачи: специальные игры, тематические блоки внутри учебных психологических программ, отдельные игры в рамках тренинговых курсов. Разработан также специальный курс, предназначенный для учащихся 5-х классов.*

*Пятиклассникам данный курс известен под названием «Учимся решать проблемы».*

*Учащиеся 5-го класса уже способны осуществлять учебную деятельность такой направленности. Тем более что в рамках нашей школы мы специально формируем готовность детей к использованию проектного подхода. На эту задачу работают проектные и исследовательские технологии, применяемые на уроках учителями начальной школы и учебная программа по психологии «Профессия — школьник».*

*Проектная деятельность с элементами коллективной практической и исследовательской работы интересна школьникам 10—11 лет, а следовательно, способствует их общему психологическому развитию. Навыки проектного мышления востребуются в средней школе, поэтому целесообразно подготавливать детей к подобной деятельности уже в самом начале обучения в среднем звене школы.*

***Цель курса***

Развитие у пятиклассников навыков проектного подхода к проблемам, конкретнее — формирование основ проектного мышления.

Под проектным мышлением в данном курсе понимается способность рассматривать проблемную ситуацию как задачу с последующим построением деятельности, направленной на ее решение.

***Задачи***

В рамках курса предполагается решение следующих задач:

— формирование у школьников психологической готовности к восприятию проблемной ситуации как личной задачи деятельности;

— формирование у школьников представлений о типах проблемных ситуаций и подходов к их решению;

— развитие навыков коллективной проектной деятельности и решения специфических проблемных ситуаций, возникающих в групповом процессе;

— формирование у школьников готовности к переносу полученных учебных навыков в ситуации реальной жизнедеятельности и реального общения;

— развитие социально-психологических качеств личности.

***Структура курса***

Курс состоит из трех частей.

*Первая часть* — вводная — направлена на формирование у детей навыков сотрудничества и знакомство с понятием проблемной ситуации.

*Вторая часть* ориентирована на ознакомление с типами проблемных ситуаций (их три), на формирование навыков их распознавания и адекватного решения. Кроме того, ребята знакомятся с двумя проблемными ситуациями, возникающими в коллективной деятельности, и способами их решения.

*Третья часть* посвящена отработке практических навыков распознавания и решения проблемных ситуаций различного рода.

Курс включает в себя цикл из 11 уроков (занятий) по 35 минут и две сюжетно-ролевые игры (по 90 минут каждая). Уроки (занятия) проводятся в рамках расписания 1 раз в неделю. Игры проводятся во второй половине дня.

***Особенности построения курса и его содержания***

Курс сочетает элементы традиционного урока с игровыми и тренинговыми элементами. В течение всех уроков дети ведут тетрадь, в которой записывают основные понятия и выполняют письменные тренировочные упражнения.

Кроме того, каждый урок включает в себя как минимум одно задание, предполагающее погружение детей в учебную проблему, ее групповое обсуждение и выработку общего решения.

В конце каждого урока дети обсуждают, как и в какой форме они могут применить полученные знания в жизни.

Таким образом, в курсе сочетаются элементы традиционного обучения и методы активного психологического обучения (тренинг, ролевая игра, работа проблемной группы, групповая дискуссия по принятию общего решения и т.д.).

Для ознакомления и дальнейшей практической проработки детям в рамках курса предлагается 5 проблем: три из них относятся к проблемным ситуациям разного вида, а две — к типичным проблемам групповой проектной деятельности. Каждая проблема предлагается детям в виде метафоры, специфического зрительного образа и конкретного поясняющего определения

*Проблемные ситуации и подходы к их решению*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Название проблемы** | **Предложенный детям образ** | **Формулировка для детей** | **Психологическая суть проблемы** |
| Проблемы, похожие на мозаику | 3a.jpg (7230 bytes) | Проблема, похожая на мозаику, состоит из нескольких отдельных частей. Проблема в целом решается, когда решается каждая ее часть. | Это проблемы, которые могут быть разбиты на более или менее независимые смысловые части. Дети должны научиться выделять их и находить пути решения каждой из них. Если работает группа, то самый оптимальный путь — распределение отдельных частей проблемы между участниками или микрогруппами. Затем — общее обсуждение, внесение поправок или дополнений в каждый мини-проект и общее принятие решения о том, решена поставленная проблема или нет. |
| Проблемы, похожие на многослойное желе | 3b.jpg (16011 bytes) | Решение многослойных проблем состоит из последовательных действий. Такие проблемы решаются, если совершаются все действия и в правильном порядке. | Это проблемы, которые решаются путем составления алгоритма. При этом очень важно, чтобы дети умели различать действия существенные и несущественные с точки зрения решения этой проблемы. |
| Проблемы, похожие на снежинку | 3c.jpg (17692 bytes) | Проблема, похожая на снежинку, имеет много вариантов решения. Необходимо исследовать все возможные варианты и выбрать наилучший | Это проблемы (чаще всего — творческие, продуктивные по своей сути), которые могут решаться самыми различными путями. Другое дело, что есть решения удачные (оптимальные, осуществимые и т.д.; критерий оптимальности нужно задать детям) и неудачные. Нужно научить детей продуцировать различные варианты решения, а затем исследовать, оценивать их по определенным критериям. |
| Проблемы, похожие на олимпийские кольца | 3d.jpg (18087 bytes) | Такие проблемы возникают из-за того, что люди не помогают друг другу, работают только на свой результат. Каждый должен сам добиться успеха в своем деле и помочь это сделать всем остальным участникам | Возможно, в реальности такие проблемы встречаются нечасто. Они предполагают, что успех зависит, во-первых, от того, насколько качественно каждый сделал свою часть работы и, во-вторых, от успеха группы в целом. По сути дела речь идет о настоящей кооперации, сотрудничестве. Детям трудно совместить в одной ситуации два условия: личный успех и помощь другому |
| Проблемы, похожие на притчу о слоне | Четверо слепых впервые в жизни встретились со слоном. Один из них дотронулся до хобота и сказал: «Слон похож на толстый канат». «Слон похож на столб», — сказал другой, ощупав ногу слона. Третий коснулся слоновьего живота и заявил: «Слон похож на огромную бочку». «Он похож на циновку», — потрогав слона за ухо, возразил четвертый | Такие проблемы возникают из-за того, что люди по-разному понимают значение слов или поступков. Для того чтобы решить такую проблему, необходимо понять, что имеет в виду каждый собеседник, и прийти к взаимопониманию | Данные проблемы решаются только в том, случае, если дискутирующие стороны определились со значением тех слов, которыми они оперируют. Необходимо выработать общую точку зрения на предмет спора. Это очень распространенная проблема, лежащая в основе множества конфликтов и недоразумений |

Это значительно упрощает усвоение детьми сложного материала высокого уровня обобщения, помогает им легко перейти от понимания сути проблемы к методам работы с ней. Метафора и соответствующий зрительный образ каждой проблемы — главная авторская «изюминка» данного учебного курса. К собственно авторским наработкам также относятся: типология проблем и способов их решения, сценарии сюжетно-ролевых игр, некоторые методические материалы к урокам.

Базовые проблемные ситуации, изучаемые в данном курсе, предлагаются учащимся для ознакомления и освоения в двух формах: как проблемы индивидуальной деятельности и как проблемы коллективной деятельности. В своей первой форме каждая проблема требует своего определения и нахождения оптимального пути решения. Для этого дети знакомятся с образом проблемы, ее определением, ее проявлениями в жизненных ситуациях и основной технологией решения. В своей второй форме решение проблемы осложняет необходимость находить общий язык с другими людьми. Этому искусству дети также обучаются на занятиях.

Обучение методам коллективного решения проблем осуществляется на занятиях в парах, в мини-группах и в группе. Однако предпочтение отдается работам мини-групп по 3—5 человек (в зависимости от упражнения). Дети постоянно работают в группах разного состава. Тем самым занятия способствуют сплочению коллектива класса.

*Тематический план курса*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Название темы и урока** | **Количество часов** | **Форма проведения** |
| Часть первая: «Учимся сотрудничать» |  |  |
| Учимся решать проблемы вместе | 1 | Урок |
| Учимся договариваться и уступать | 1 | Урок |
| Всего | 2 |  |
| Часть вторая: «Учимся распознавать проблемы» |  |  |
| Проблемы, похожие на мозаику | 1 | Урок |
| Проблемы, похожие на многослойное желе | 1 | Урок |
| Проблемы, похожие на снежинку | 3 | Урок |
| Мы строим парк | 1 | Сюжетная игра- проект |
| Проблемы, похожие на притчу о слоне | 1 | Урок |
| Проблемы, похожие на олимпийские кольца | 1 | Урок |
| Всего | 8 |  |
| Часть третья: «Учимся решать проблемы» |  |  |
| Учимся распознавать проблемы | 1 | Урок |
| Учимся находить решение проблемы | 3 | Тренинг |
| Однажды в городе N... (итоговая игра) | 3 | Сюжетно-ролевая игра |
| Всего | 7 |  |
| По всему учебному курсу | 17 часов |  |

11 учебных часов стоят в расписании (как обязательный урок), а 6 часов приходится на игры, проводимые во второй половине дня по согласованию с педагогом-наставником. Таким образом, учебная программа рассчитана на 1,5 четверти (вторую и начало третьей).

***Критерии эффективности***

Критерии эффективности, сквозь призму которых хотелось бы рассматривать данный учебный курс, можно разделить на «внутренние» и «внешние».

К «внутренним» критериям относятся:

Усвоение детьми основных понятий курса: «проблема», «проблема, похожая на...» (5 видов), «решение проблемы».

Освоение учащимися навыков классификации проблем на 5 видов.

Освоение детьми основной технологии решения конкретных проблем, как в ситуации тренинга, так и в модельной ситуации (то есть в ситуации, моделирующей реальную деятельность).

Освоение детьми технологий коллективного обсуждения и принятия общего решения.

Формирование у детей психологической установки на сотрудничество в ситуации коллективной деятельности.

К «внешним» критериям относятся:

Перенос полученных психологических навыков в другие ситуации (на другие уроки, во внеучебную жизнь).

**УРОК 1. УЧИМСЯ РЕШАТЬ ПРОБЛЕМЫ ВМЕСТЕ**

**Задачи**:

— заинтересовать учеников предложенной темой занятий;

— сформулировать с помощью детей понятие «проблема»;

— сформулировать с помощью детей условия успешного коллективного решения проблем;

— дать детям первый, диагностический опыт коллективного решения проблемы.

**Формы работы**: коллективное обсуждение; игровые упражнения.

Оборудование: учебная тетрадь, листы бумаги по числу учеников, канцелярские скрепки по числу учеников, тексты заданий для игры «Покажи животное».

**Этапы работы**:

1. Знакомство с темой занятий. Обсуждение проблемы «Уроки психологии — для чего они нужны?». Обобщение мнений детей.

2. Запись темы (по названию части учебного курса) и названия урока. Запись трех основных вопросов урока (см. ниже).

3. Обсуждение вопроса «Что такое проблема?». Обобщение мнений детей и запись определения проблемы в тетрадь.

4. Обсуждение темы «Почему очень часто коллективное решение лучше группового?». Игра «Что такое скрепка?». Обсуждение результатов.

5. Правила коллективного решения проблем. Ведущий диктует краткую запись правил (см. ниже). Затем проводится их коллективное обсуждение.

6. Диагностика умения сотрудничать. Выполнение в группах по 3—4 человека упражнения «Покажи животное». Обсуждение темы «Умеем ли мы сотрудничать?».

7. Подведение итогов урока.

**Основные записи в тетради**

*Тема: Учимся сотрудничать*

*Урок № 1. Учимся решать проблемы вместе*

*Что такое проблема?*

*Почему вместе лучше решать проблемы?*

*Как решать проблемы сообща?*

*Проблема — это сложный вопрос, требующий решения или исследования.*

*Пример проблемы: (у каждого ученика он свой).*

*Как решать проблемы сообща:*

*1. Нужно слушать и понимать друг друга.*

*2. Нужно уметь договариваться.*

*3. Нужно уметь уступать.*

*4. Нужно разумно распределять роли в группе.*

**Описание игр урока**

**Что такое скрепка? (авторская разработка)**

Каждый ребенок получает простую канцелярскую скрепку. Первый этап упражнения — индивидуальный. Детям дается задание — в течение 3 минут написать как можно больше способов использования (применения) канцелярской скрепки. Затем по жребию (или другим удобным ведущему способом) ученики делятся на группы по 3—4 человека. Каждая группа должна написать общий список вариантов использования канцелярской скрепки. На это дается 5—7 минут. Далее группы по очереди зачитывают свои списки. Одинаковые способы зачеркиваются. Побеждает группа, у которой осталось больше всего незачеркнутых способов.

**Покажи животное (О. Хухлаева)**

Дети делятся на группы по 3—4 человека и получают карточки с названиями частей тела какого-либо животного. Например, «Хобот слона», «Туловище слона», «Уши слона», «Ноги слона». Нужно самостоятельно распределить, какую часть тела будет изображать каждый член группы, и соединить эти части в единую композицию. Остальные должны догадаться, что это за зверь.

Другие варианты:

Жираф: Туловище жирафа, Ноги жирафа, Шея жирафа, Голова жирафа.

Лисица: Туловище лисицы, Хвост лисицы, Уши лисицы, Нос лисицы.

**УРОК 2. УЧИМСЯ ДОГОВАРИВАТЬСЯ И УСТУПАТЬ**

**Задачи:**

— дать детям опыт групповой работы разного уровня сложности: в паре, в мини-группе, в классе;

— помочь детям соотнести эффективность коллективной работы и модели поведения, продемонстрированные каждым ее участником;

— развивать навыки самоанализа и рефлексии.

**Формы работы**: обсуждение проблем в группе, коллективный анализ ситуации, индивидуальный (письменный) анализ результатов.

**Оборудование**: учебные тетради, подготовленные ведущим бланки для ведения записей (после урока они вклеиваются в тетрадь), печенье (одно на каждую пару детей), тексты заданий для игры «Покажи предмет».

**Этапы работы**:

1. Рефлексия предыдущего урока. О чем говорили? Чему учились? Какое главное понятие ввели?

2. Запись темы урока и двух основных его вопросов (см. ниже).

3. Задание 1: «Договариваемся в паре». Выполнение в парах упражнения «Сладкая проблема». Обсуждение всем классом. Запись в индивидуальных бланках. По желанию — озвучивание своих записей.

4. Задание 2: «Договариваемся в группе». Выполнение в группах по 3—4 человека упражнения «Покажи предмет». Обсуждение всем классом. Запись в индивидуальных бланках. По желанию — озвучивание своих записей.

5. Задание 3: «Договариваемся все вместе». Выполнение всем классом упражнения «Счет на пальцах». В процессе выполнения — обсуждение. Запись в индивидуальных бланках.

6. Заполнение последних пунктов индивидуального бланка. Коллективное обсуждение качеств, которые помогают людям сотрудничать.

7. Подведение итогов урока.

**Основные записи в тетради**

*Урок № 2. Учимся договариваться и уступать*

*Умеем ли мы договариваться?*

*Какие качества помогают человеку сотрудничать с другими людьми?*

**Форма бланка для индивидуальной работы**

**Договариваемся в паре:**

Я работал (а) в паре с \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Мы решили нашу «сладкую проблему» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Это решение мне: нравится не нравится

**Договариваемся в группе**

Я работал (а) в группе с \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Мы смогли договориться: да нет

Работать в этой группе мне: понравилось не понравилось

**Договариваемся всем классом**

Нам удалось договориться молча: да нет

Для того чтобы договориться, нам понадобилось \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Про себя самого**

У меня получается договариваться с другими людьми:

Да Часто Не всегда Нет

В этом мне помогают такие мои качества, как \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Описание игр урока**

**Сладкая проблема (К. Фопель)**

Инструкция: *Сядьте в общий круг. Я принесла вам печенье: несколько штук. Чтобы получить печенье, вам надо сначала выбрать партнера и решить с ним одну проблему. Сядьте парами напротив друг друга. Между партнерами я положу салфетку и одно печенье. Пожалуйста, пока его не трогайте.*

*В чем же заключается ваша проблема? Вы можете получить печенье только в том случае, если ваш партнер по доброй воле отдаст его вам. Поговорите об этом в паре, но помните, что вы не имеете права просто так взять печенье без разрешения партнера.*

После того как все пары завершили переговоры, им предлагается рассказать другим ребятам, как они решили свою проблему. Способы не оцениваются, не критикуются. Возможность высказаться существует у всех. Затем ведущий дает паре еще по одному печенью и предлагает обсудить, как они поступят с ним на этот раз. Затем вновь следует общее обсуждение. Дети обсуждают возможные варианты сотрудничества, а также чувства, которые у них возникали во время упражнения.

**Покажи предмет (О. Хухлаева)**

Дети делятся на группы по 3—4 человека и получают карточки с названиями частей какого-либо предмета, например: «Носик чайника», «Крышка чайника», «Ручка чайника». Нужно самостоятельно распределить, какую часть будет изображать каждый член группы, и соединить их в единую композицию. Остальные должны догадаться, что это за предмет.

**Счет на пальцах (Н. Хрящева)**

Все участники стоят в общем кругу. Ведущий объясняет, что сейчас им предстоит по команде ведущего выбрасывать с помощью пальцев на руках определенное число: от одного до пяти. Договариваться друг с другом при помощи слов и вообще каких-либо звуков нельзя. Задача — выбросить с первого, второго, в крайнем случае — с третьего раза одинаковое количество пальцев. Если детям не удалось это сделать с третьей попытки, ведущий предлагает обсудить происходящее и причины неудачи. После этого детям дается еще одна попытка. Нет ничего страшного в том, что дети и в этот раз не придут к общему варианту. Это даст хороший повод поговорить о взаимоотношениях в классе, об умении видеть и слышать друг друга.

**УРОК 3. ПРОБЛЕМЫ, ПОХОЖИЕ НА МОЗАИКУ**

**Задачи**:

— познакомить детей с данным типом проблемы, помочь им понять ее суть с помощью метафоры и зрительного образа;

— дать учащимся опыт исследования и решения проблем данного типа;

— развить навыки сотрудничества и принятия групповых решений.

**Формы работы**: обсуждение проблем в группе, моделирование проблемной ситуации и ее проживание.

**Оборудование**: учебная тетрадь, учебная доска, простая мозаика-пазл для демонстрации, карта джунглей, памятки для работы творческих групп, листы бумаги, маркеры

**Этапы работы**:

1. Обозначение темы урока. Коллективное обсуждение: что такое мозаика-пазл, как она выглядит? Как собирается такая мозаика?

2. Вопрос для коллективного обсуждения: как понять тему урока? Что значит: проблема похожа на мозаику-пазл? Обобщение мнений детей.

3. Определение проблемы, похожей на мозаику, запись этого определения под диктовку в тетрадь.

4. Зарисовка образа проблемы на доске и детьми — в тетрадях.

5. Игра «Новый год в джунглях Амазонки». Вводная игровая инструкция. Постановка игровых задач. Запись игровых задач в тетрадь.

6. Работа творческих групп над решением игровых задач.

7. Презентация работы групп. Принятие решения всем классом.

8. Подведение итогов: способ решения проблемы, похожей на мозаику. Запись в тетрадях. По желанию — озвучивание своих записей.

9. Коллективное обсуждение: какие проблемы реальной жизни относятся к данному типу и как их можно успешно решать?

**Основные записи в тетради**

*Тема: Учимся распознавать проблемы*

*Урок № 3. Проблемы, похожие на мозаику*

*Проблема, похожая на мозаику, состоит их нескольких частей. Проблема в целом решается, когда решается каждая ее часть.*

*Новый год в джунглях!*

*Задачи:*

*1. Нужно выбрать маршрут.*

*2. Нужно собраться в дорогу.*

*3. Нужно продумать программу праздника.*

*Наша проблема похожа на мозаику:*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Собраться в дорогу | 3f.jpg (5473 bytes) | Проложить маршрут |
|  |  | Продумать программу праздника |

*Мы решили нашу проблему та*к: (индивидуальная запись).

**Описание игр урока**

***Новый год в джунглях Амазонки (авторская разработка)***

Инструкция: Представьте себе, что вашему классу выпала необыкновенная удача. Знаменитые путешественники, исследователи амазонских джунглей, пригласили вас встретить Новый год вместе с ними, в одном малоисследованном районе бассейна реки Амазонки. Участники экспедиции уже ждут вас там. Они надеются, что вы в ближайшее время соберетесь, разработаете маршрут и отправитесь на встречу с ними. Да, они еще попросили вас приготовить программу новогоднего праздника: как-никак, а вы из столицы, знаете массу интересных игр и праздничных развлечений. Итак, скоро отправляться в путь. Что же вам предстоит сделать перед выходом?

Дети вместе с ведущим ставят конкретные задачи:

1. Собраться в дорогу (ничего не забыть, чтобы не попасть в джунглях в неприятную ситуацию!).

2. Разработать маршрут движения через джунгли к месту встречи.

3. Составить программу праздника.

Ведущий предлагает ребятам подумать, как организовать решение этих задач. Вместе они приходят к выводу, что правильнее всего разбиться на три группы и каждой проработать одну из частей общей проблемы. Жребием или другим способом класс делится на три группы. Каждая группа получает материалы для работы.

Группа «Собираемся в дорогу» получает лист-памятку, с помощью которой составляет список вещей и предметов, которые нужно не забыть.

Памятка представляет собой лист А3, содержащий следующий текст:

***Мы собираемся в путь!***

1. Какие вещи и предметы нужно с собой взять?

2. Какую еду необходимо захватить с собой?

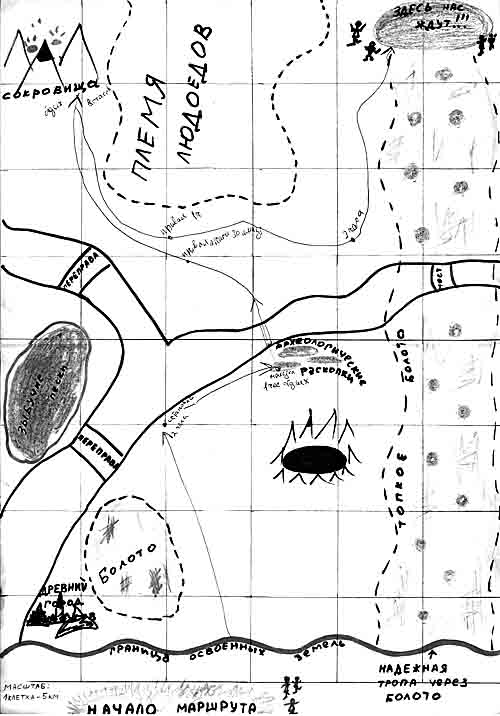
3. Что еще нужно взять в путешествие?

Группа «Разрабатываем маршрут» получает карту джунглей. На ней обозначены: болота, горы, зыбучие пески, реки и места переправ, потерянные города, загадочные строения и многое другое. Обозначена также точка, где путешественники начнут свой путь, и точка, где их ждут исследователи. Задача — выбрать маршрут. На карту нанесена сетка 5 х 5 см. Известно, что прохождение квадрата 5 х 5 составляет один день. Группа сама решает, пойдут ли путешественники напрямую к месту сбора, заглянут ли в таинственные места и на археологические раскопки и т.д. Примерный вариант карты см. на рис. 1.

Группа «Готовим праздник» разрабатывает и пишет на листе А3 программу встречи Нового года с полудня 31 декабря до утра 1 января.

На работу группам дается до 15—20 минут. Затем группы представляют свой проект. Представители других групп задают вопросы, вносят дополнения. При необходимости весь класс объединяется в общую рабочую группу для доработки какой-либо проблемы.

В конце ведущий подводит итоги: готовы ли мы к путешествию? И хочется ли нам куда-либо вместе идти (то есть как прошло обсуждение)?



**УРОК 4. ПРОБЛЕМЫ, ПОХОЖИЕ НА МНОГОСЛОЙНОЕ ЖЕЛЕ**

**Задачи**:

— познакомить детей с данным типом проблемы, помочь им понять ее суть с помощью метафоры и зрительного образа;

— дать учащимся опыт исследования и решения проблемы данного типа;

— изучить понятия «существенное действие» и «возможное действие», а также дать возможность различить их в конкретной проблемной ситуации;

— развивать навыки поведения в групповой дискуссии.

**Формы работы**: групповая дискуссия, индивидуальная работа с карточками.

**Оборудование**: учебная тетрадь, карточки с «Последовательными картинками» из методики Векслера, карточки с описаниями действий для упражнения «Как вырастить цветок?».

**Этапы работы**:

1. Обозначение темы урока. Коллективное обсуждение: как выглядит многослойное желе? Что нужно сделать, для того чтобы добраться до его самого нижнего слоя? В чем суть проблемы, похожей на многослойное желе?

2. Обобщение мнений детей. Определение проблемы, похожей на многослойное желе, и способа ее решения. Запись определения в тетрадях и на доске.

3. Зарисовка образа проблемы на доске и детьми — в тетрадях.

4. Индивидуальная работа с карточками: тренинг решения проблем, похожих на многослойное желе (выполнение упражнения «Урожай»). Запись результатов в тетрадь.

5. Выполнение задания «Рыбалка». Знакомство с понятиями «существенное действие» и «возможное действие» на примере данного упражнения.

6. Работа в группах по 3—4 человека. Разработка коллективного проекта «Как вырастить цветок». Работа над проектом осуществляется с помощью набора карточек. Задача: отделить существенные действия от возможных и выстроить первые в правильном порядке.

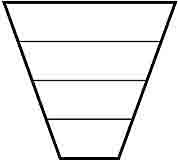
7. Презентация проектов. Коллективное обсуждение, выбор правильного варианта.

8. Подведение итогов урока. Коллективное обсуждение: есть ли в реальной жизни проблемы, похожие на многослойное желе, и как они решаются?

**Основные записи в тетради**

*Урок № 4. Проблемы, похожие на многослойное желе*

Решение многослойных проблем состоит из последовательных действий. Такие проблемы решаются, если совершаются все действия и в правильном порядке.



*Упражнение «Урожай»*

(дети фиксируют выбранный ими порядок цифр).

*Упражнение «Рыбалка»*

(дети фиксируют выбранный ими порядок цифр, а затем определяют существенные и возможные действия).

**Описание игр и упражнений урока**

***Урожай (на основе материалов теста Векслера).***

Детям предлагается набор последовательных картинок «Фермер» из набора теста Векслера. Каждая картинка обозначена определенной буквой русского алфавита. Задача учащихся: написать в тетради столбик цифр по числу картинок и рядом с каждым порядковым номером поставить букву, обозначающую определенную картинку. Затем дети по желанию зачитывают получившуюся последовательность цифр и обосновывают свое решение. Если в классе существует несколько мнений, можно разделить детей на группы и предложить обдумать аргументы и провести дискуссию.

***Рыбалка (на основе материалов теста Векслера)***

Первая часть упражнения выполняется аналогично предыдущему, только на основании другого набора последовательных картинок Векслера. Однако в предложенном детям наборе карточек есть такие, которые отображают необходимые действия человека, собравшегося на рыбалку, и карточка, отображающая возможное действие. Детям предлагается найти среди карточек необязательное действие и обосновать, почему без него можно обойтись.

Можно также обсудить, где в общей последовательности может располагаться такое действие: есть ли у него четко фиксированное место в последовательности действий, решающих проблему.

***Как вырастить цветок (авторская разработка)***

Дети делятся по жребию на несколько групп по 3—4 человека. Каждая группа получает набор карточек с текстом. (Наборы для разных групп идентичны.) Ведущий объясняет, что наборы содержат описание различных действий, относящихся к решению такой проблемы: выращивание цветка в домашнем цветнике. Задача каждой группы: отделить необходимые действия от возможных, а затем необходимые действия выстроить в правильной последовательности. На эту работу группам дается 5—7 минут.

Затем каждая группа выдвигает своего представителя для презентации мини-проекта. Представители всех групп прикрепляют на доске с помощью магнитов свои карточки в нужном порядке. Далее они зачитывают получившийся порядок действий и обосновывают его. Коллективно выбирается самый удачный проект. Если дети не могут прийти к общему решению, им помогает взрослый.

Карточки, содержащиеся в наборе (напротив обязательных действий стоят цифры в скобках, цифры обозначают место этих действий в общей последовательности):

Купить (или подобрать из имеющихся) горшок для цветов (2).

Подготовить грунт для посадки растения (3).

Подобрать в комнате место, подходящее для данного растения.

Узнать особенности ухода за данным растением (1).

Приготовить для посадки семена (рассаду, клубни и т.д.) растения (4).

Утеплить окна.

Составить график полива.

Купить книгу А.В. Молевой «Все о цветах».

Установить кондиционер.

Повесить на стену кашпо.

Купить калифорнийских червей для цветочной земли.

Установить подставку для цветов.

Вступить в общество цветоводов.

Установить в комнате увлажнитель воздуха.

Приготовить удобрения (5).

**УРОК 5. ПРОБЛЕМЫ, ПОХОЖИЕ НА СНЕЖИНКУ**

**Задачи**:

— познакомить детей с данным типом проблемы, помочь им понять ее суть с помощью метафоры и зрительного образа;

— дать учащимся опыт исследования и решения проблемы данного типа;

— развивать навыки сотрудничества и принятия групповых решений.

**Формы работы**: выполнение группового проекта, коллективное принятие решений.

**Оборудование**: учебная тетрадь, листы А3, жетоны для жеребьевки, план кабинета (по числу проектных групп), жетоны для голосования, маркеры и цветные мелки.

**Этапы работы:**

1. Обозначение темы урока. Коллективное обсуждение: в чем суть проблемы, похожей на снежинку?

2. Обобщение мнений детей. Определение проблемы, похожей на снежинку, и способа ее решения. Запись определения в тетрадях и на доске.

3. Зарисовка образа проблемы на доске и детьми — в тетрадях.

4. Выполнение коллективных проектов «Кабинет нашего класса». Деление на группы с помощью жребия, инструктирование и выделение обязательных зон проектируемого кабинета.

5. Изображение проекта кабинета на специальном бланке (лист А3).

6. Презентация группами своих проектов.

7. Голосование на лучший проект.

8. Итоговое обсуждение: как решаются проблемы, похожие на снежинку?

**Основные записи в тетради**

*Урок № 5. Проблемы, похожие на снежинку*

*Проблема, похожая на снежинку, имеет много вариантов решения. Необходимо исследовать все возможные варианты и выбрать наилучший.*

**Описание игр урока**

***Кабинет нашего класса (авторская разработка)***

Ведущий предлагает детям представить, что им предоставлена возможность переоборудовать кабинет своего класса так, как им этого хотелось бы. Естественно, без всякого волшебства, в пределах возможностей современного мира. Кроме этого условия (реальности проекта), он должен отвечать еще двум требованиям. Во-первых, в созданном проекте кабинета должно быть выделено несколько зон: учебная, зона отдыха и зона для хранения вещей и учебных материалов. Во-вторых, в созданном кабинете должно найтись место для всех: детей, учителей и педагога-наставника, мальчиков и девочек, общительных и замкнутых детей, учеников, любящих веселые игры и предпочитающих спокойные игры. Таблица с названными условиями вывешивается на доску.

Учащиеся делятся на несколько рабочих групп. Каждая группа получает лист А3, на котором с помощью линий обозначены стены класса, расположение окон и двери (все как в реальности). Группа также получает в свое распоряжение восковые мелки и фломастеры. На создание проекта дается 15—20 минут.

Далее группы выдвигают своих представителей, которые представляют созданный проект. Участники других групп имеют возможность задать вопросы. Однако ведущий просит их воздержаться от оценок и оценочных комментариев.

После презентации наступает время голосования: выбора лучшего проекта. Ведущий еще раз напоминает о требованиях, которые предъявлялись к проекту. Каждый учащийся получает два жетона. Проектные листы кладутся на ковер. Дети по очереди подходят к ковру и кладут жетоны на понравившиеся им проекты. Побеждает проект, получивший наибольшее число выборов.

(Два жетона не случайны. Детям трудно отказаться от своего проекта, даже если они объективно видят его недостатки по сравнению с проектами других групп. Как правило, один жетон они кладут на свой проект, а другой — на больше всего понравившийся).

После объявления результатов желающие могут обосновать свой выбор.

**СЮЖЕТНАЯ ИГРА-ПРОЕКТ «МЫ СТРОИМ ПАРК» (АВТОРСКАЯ РАЗРАБОТКА)**

Полный текст игры приводится в следующем разделе.

**УРОК 6. ПРОБЛЕМЫ, ПОХОЖИЕ НА ПРИТЧУ О СЛОНЕ**

**Задачи**:

— познакомить детей с данным типом проблемы, помочь им понять ее суть с помощью метафоры и зрительного образа;

— дать учащимся опыт исследования и решения проблемы данного типа (индивидуально и в группе);

— развивать навыки коммуникации: взаимопонимания, умения задавать уточняющие вопросы, видеть ситуацию глазами собеседника и т.д.

**Формы работы**: анализ притчи, решение тематических задач, групповая дискуссия.

**Оборудование**: учебная тетрадь, школьная доска.

**Этапы работы**:

1. Вводное слово ведущего: еще раз о тех проблемах, которые уже изучены. Проблемы, возникающие именно в групповой работе (похожие на притчу о слоне и на олимпийские кольца).

2. Чтение притчи о слепых, повстречавших слона. Коллективное обсуждение: в чем особенность проблемы, похожей на эту притчу о слепых и о слоне?

3. Рисунок данной проблемы. Каждый придумывает его сам и при желании демонстрирует свой рисунок остальным.

4. Обсуждение примеров и решение задач, связанных с данным типом проблем:

Пример 1. «Ноль или буква «О»? Выполняется на доске. Обсуждение: от чего зависел ваш ответ?

Пример 2. «Несостоявшееся свидание». Ведущий рассказывает о гипотетической ситуации. Коллективное обсуждение: почему встреча не состоялась? Что забыли уточнить ребята?

Пример 3. «Подготовка к контрольной». Ведущий рассказывает о гипотетической ситуации. Коллективное обсуждение: из-за чего учитель и ученики не поняли друг друга? Какое слово оказалось многозначным?

5. Коллективное обсуждение: как можно определить суть проблемы, похожей на притчу о слоне? Дети высказывают свои мнения, ведущий обобщает. Запись определения данного типа проблемы на доске и в ученических тетрадях.

6. Групповая дискуссия на тему «Когда начинается день?». Дети высказывают личное мнение, затем делятся на группы по близости высказываемых мнений, готовят аргументы в защиту своей позиции и представляют их остальным группам.

7. Обсуждение итогов дискуссии. Что помогло прийти к общему мнению или, наоборот, что помешало?

8. Подведение итогов урока: из-за чего же возникают проблемы, похожие на слона, и как они решаются?

**Основные записи в тетради:**

*Урок № 6. Проблемы, похожие на притчу о слоне*

*Такие проблемы возникают из-за того, что люди по-разному понимают значение слов или поступков. Для того чтобы решить такую проблему, необходимо понять, что имеет в виду каждый собеседник, и прийти к взаимопониманию.*

Рисунок данного типа проблемы (индивидуально).

**Описание игр и упражнений урока**

***Притча о слоне***

Четверо слепых впервые в жизни встретились со слоном. Один из них дотронулся до хобота и сказал: «Слон похож на толстый канат». «Слон похож на столб», — сказал другой, ощупав ногу слона. Третий коснулся слоновьего живота и заявил: «Слон похож на огромную бочку». «Он похож на циновку», — потрогав слона за ухо, возразил четвертый.

***Ноль или буква «О»? (авторская разработка)***

Ведущий рисует на доске фигуру, похожую на овал: 0. И задает детям вопрос: «Как вы думаете, что это?» Дети предлагают разные варианты ответа, все они без оценки принимаются взрослым. Затем ведущий справа от овала пишет «А», а слева — «Б». Снова предлагает ответить на вопрос, что это за фигура стоит между буквами. Теперь практически все дети говорят, что это буква «О». Ведущий принимает ответ, а затем над овалом рисует цифру «1», а под ним — цифру «2». Он повторяет свой вопрос, и теперь большая часть детей говорит, что эта фигура — цифра «0».

Ведущий предлагает детям подумать и ответить на сложный вопрос: какой вывод они могут сделать из этого примера? Если дети затрудняются с ответом, то ведущий предлагает учащимся еще один пример.

***Несостоявшееся свидание (авторская разработка)***

Ведущий зачитывает (или рассказывает) учащимся следующий текст:

Два друга решили в выходной день встретиться и погулять вместе. Они договорились о встрече в определенном месте в девять часов. Один из них пришел на место встречи в девять утра и напрасно прождал своего приятеля целый час. Обеспокоенный, он позвонил другу и... разбудил его своим звонком! Проснувшись, друг сказал: «Я думал, что мы встречаемся в...»

Далее ведущий спрашивает: «Как вы думаете, что ответил друг и почему друзья не встретились?»

Очень важно подвести детей к выводу о том, что друзья по-разному поняли слова «девять часов» и не уточнили их друг для друга.

***Подготовка к контрольной (авторская разработка)***

Если есть необходимость, можно разобрать с детьми еще один пример. Ведущий предлагает детям следующую ситуацию:

Учительница истории сообщила детям, что в следующий раз будет контрольная работа, и велела как следует к ней приготовиться. «Понятно?» — спросила она учеников. «Понятно», — ответили они. На следующем уроке учительница прежде всего спросила детей, готовы ли они к контрольной. «Да, — сказал один. — Я прочитал параграф». «Да, — сказал другой, — я выучил все даты и имена». «Да, — сказал третий, — я прочитал параграф, выписал для себя важную информацию, выучил имена и даты». Выслушав их, учительница вздохнула: «Все вы в прошлый раз сказали, что вам все понятно. Все вы сегодня говорите о том, что приготовились к контрольной. Но готовы к ней не все.

Ведущий задает детям вопрос: «Почему так получилось? В чем ошибка детей?»

Общий вывод, который необходимо сделать на основе данных примеров: проблемы возникают из-за того, что люди по-разному понимают одни и те же слова, вкладывают в них различный смысл, но при этом уверены, что их понимание — единственно правильное.

***Когда начинается день? (Н. Хрящева)***

Дети сидят за своими партами. Ведущий задает вопрос: «Как вы думаете, когда начинается день?» Дети высказывают свое мнение, ведущий фиксирует их ответы на доске. Варианты ответов могут быть самыми разными, но фиксируются только те, которые предложены самими учениками. Например:

В полночь.

Когда встает солнце (или когда становится светло).

Когда я просыпаюсь.

Когда кончается утро, в полдень и т.д.

Когда варианты исчерпаны, ведущий просит еще раз прочитать все записанные варианты и выбрать для себя тот, который кажется самым верным.

Затем дети делятся на группы в соответствии с выбранным вариантом ответа. Каждая группа должна продумать аргументы в защиту своей позиции. На это группам дается 5 минут.

Далее ведущий приглашает всех сесть в круг и провести групповое обсуждение проблемы. Задание формулируются следующим образом: нужно прийти к общему ответу на вопрос, когда начинается день. Давить друг на друга и голосовать нельзя.

На дискуссию дается 10 минут.

Дети могут прийти к общему мнению, но это крайне редкий исход упражнения. Чаще всего образуется 2—3 группы.

Дискуссия завершается обсуждением такого вопроса: что же нужно было обязательно обсудить группам между собой, для того чтобы найти взаимопонимание? (Нужно было определить смысл слова «день».)

**УРОК 7. ПРОБЛЕМЫ, ПОХОЖИЕ НА ОЛИМПИЙСКИЕ КОЛЬЦА**

**Задачи**:

— познакомить детей с данным типом проблемы, помочь им понять ее суть с помощью метафоры и зрительного образа;

— дать учащимся опыт исследования и решения проблемы данного типа;

— развивать навыки рефлексии социальной ситуации;

— формировать установку на сотрудничество и кооперацию в ситуации, провоцирующей конкурентное поведение.

**Формы работы**: групповая деятельность, требующая кооперации.

**Оборудование**: учебная тетрадь, методические материалы для упражнения «Почта».

**Этапы работы**:

1. Определение темы занятия. Коллективное обсуждение: что значить «сотрудничать» и что значит «конкурировать»? Обобщение мнений детей. Устное определение сотрудничества и конкуренции.

2. Обсуждение темы и ее девиза «Каждый и вместе». Как выглядят олимпийские кольца? В чем суть проблемы, похожей на олимпийские кольца?

3. Запись в тетради и на доске определения проблемы и способа ее решения. Зарисовка образа проблемы.

4. Выполнение упражнения «Почта».

5. Подведение итогов: удалось ли выполнить инструкцию? Что помогло? Что помешало?

6. Подведение итогов урока: в чем суть проблем, похожих на олимпийские кольца, и как они решаются.

**Основные записи в тетради:**

*Урок № 7. Проблемы, похожие на олимпийские кольца*

*Такие проблемы возникают из-за того, что люди не помогают друг другу, работают только на свой результат. Каждый должен сам добиться успеха в своем деле и помочь это сделать всем остальным участникам.*

**Описание игр и упражнений урока**

Почта (М.-А. Робер, Ф. Тильман, игра модифицирована)

При первом прочтении упражнение выглядит довольно громоздко, но достаточно провести его один раз, для того чтобы уяснить для себя все необходимые нюансы и тонкости.

Для выполнения упражнения требуется 6 участников или 6 мини-групп по 2—4 человека, почтальон (его роль в нашем случае выполнял ведущий).

Группы садятся в круг за небольшие столики (парты), стоящие большим общим кругом. Члены группы сидят лицом друг к другу и спиной к членам других групп. Группы между собой могут общаться только с помощью письменных сообщений. Внутри группы — общение свободное, но только шепотом. Для общения с другими группами каждой группе выдается довольно приличная по объему стопка бумаги (небольшого формата, типа листочков для записей, 10 х 10). Количество отправляемых сообщений не ограничено.

За каждой группой закрепляется номер: У1, У2, У3, У4, У5, У6 («У» — означает «участник»). Важно убедиться, что группы запомнили не только собственный номер, но и номера друг друга! Лучше потратить на это несколько минут. В процессе упражнения участники будут писать письма друг другу. Они должны быть «именными». Это значит, что в верхней части каждого письма должно быть написано, какая группа посылает письмо, а какая должна его получить. Взрослым участникам предлагается самим писать в верхней части каждого отправляемого листочка: «От... к...». С подростками рекомендуем поступить иначе. Ведущий раздает участникам уже подписанные от их имени (точнее, номера) листочки. Им остается только вписать номер адресата. Например:

От участника № \_\_\_\_\_\_\_ к участнику № \_\_\_\_\_\_\_

Важный момент: если, к примеру, группа № 1 получила от группы № 3 информацию, которую она считает полезной еще для какой-либо группы, она не может просто переадресовать ей этот листочек. Она должна переписать информацию на свой бланк и отправить новому адресату.

Следит за правильностью отправляемых и получаемых сообщений почтальон. На столе у каждого участника стоят две корзинки (коробочки). Почтальон в одну из них письма кладет, из другой берет и относит по назначению.

В чем же, собственно, суть упражнения? Каждая группа получает некоторое досье, в котором содержится: информация для всех, приватная информация и бланк для итогового ответа.

Информация для всех. Может быть вложена в досье, а может быть озвучена ведущим устно. Второй вариант предпочтительнее в работе с подростками, так как они получают возможность задать уточняющие вопросы. Но первый вариант очень хорош, так как учит участников работать с инструкцией самостоятельно. А это очень важный психологический навык! Что же содержится в информации для всех?

*«Каждая группа получила листок, на котором нарисованы в ряд пять геометрических фигурок. Есть такой листочек и у вас. Посмотрите на него, но только так, чтобы ваши фигурки увидели только вы. Известно, что одна из фигурок — общая, то есть содержится в листочках****всех****шести групп. Какая это фигурка? Узнать это можно, отправляя и получая письма. Когда вы установите, что это за фигурка, перерисуйте ее на бланк для итогового ответа и отдайте ведущему. После того как вы отправили свой ответ, вы можете продолжать отправлять и получать письма, если видите в этом необходимость. Помните: игра закончится тогда, когда****все****участники сдадут свои ответы. Игра считается удачной, если****все****ответы окажутся правильными».*

Такова инструкция. Мы видим, что работать участникам предстоит в ситуации дефицита информации, что стоящая перед ними задача носит индивидуально-коллективный характер: важно найти ответ самим (внутри своей мини-группы) и помочь определиться всем остальным группам. Но! Не говорите об этом участникам. Они должны сами прийти к этому в процессе работы. В таком открытии — главная суть игры «Почта».

Приватная информация представляет собой листок, на котором нарисовано 5 фигурок. Как мы уже говорили, эти наборы отличаются друг от друга и содержат лишь одну общую фигурку.

Как мы видим, задача, поставленная перед участниками, очень проста. Теоретически, группа может обойтись 30 сообщениями. Но на практике их гораздо, гораздо больше!

На работу группам дается 15—20 минут. Работая с пятиклассниками, ведущий вряд ли избежит уточнения инструкции, небольших подсказок группам, касающихся организации работы, дисциплинарных воздействий. Это нормально.

После того как все участники дадут свои ответы (или исчерпаны все возможные лимиты времени), ведущий оглашает правильный ответ и просматривает решения, предложенные участниками, определяя их правильность.

*Далее следует групповое обсуждение:*

*Какое поведение участников помогало искать правильный ответ?*

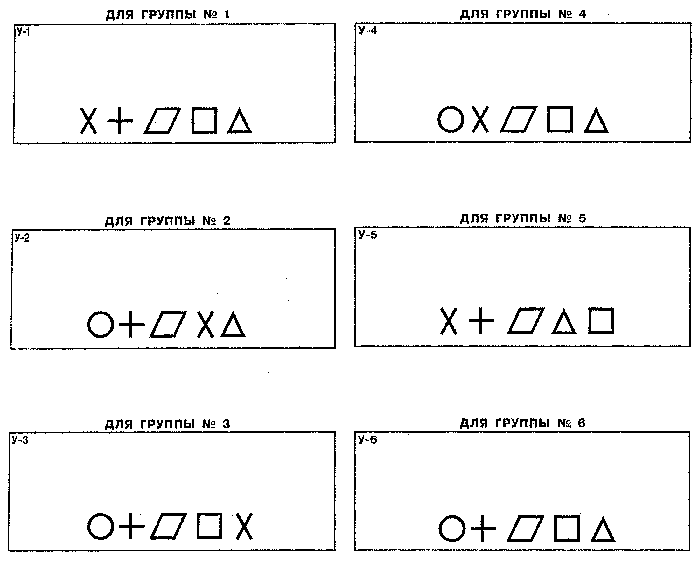
*А какое, наоборот, мешало?*

*Какого типа письма были наиболее информативными?*

*Какие ошибки совершались участниками в процессе игры?*

Затем все садятся в общий круг и обмениваются мнениями. Главный итог обсуждения — некоторая стратегия эффективного поведения в подобной ситуации, которая должна быть сообща описана участниками.

***Материалы к игре (наборы геометрических фигурок для каждой группы)***



**УРОК 8. УЧИМСЯ РАСПОЗНАВАТЬ ПРОБЛЕМЫ**

**Задачи**:

— развивать навыки дифференциации проблемных ситуаций;

— развивать коммуникативные умения, связанные с изложением и аргументацией своей позиции.

**Формы работы**: работа с индивидуальными учебными бланками, групповое обсуждение.

**Оборудование**: бланки (№ 1) с названиями и зрительными образами изучаемых проблем (по числу учащихся), бланки (№ 2) с проблемными ситуациями для индивидуальной работы, цветные карандаши.

**Этапы работы**:

1. Обобщение материала предыдущих уроков: какие проблемы мы знаем? Почему они так называются? Как их можно решить?

2. Знакомство с бланками № 1. Раскрашивание черно-белых рисунков бланка.

3. Работа с индивидуальными бланками (№ 2). Дети по очереди вслух зачитывают проблемную ситуацию, затем самостоятельно отмечают в третьей колонке, к какому типу она относится. По каждой ситуации проводится групповое обсуждение. За каждым учеником остается право не согласиться с группой и сохранить свой вариант ответа.

4. Подведение итогов урока. Ведущий говорит о том, что работа с проблемными ситуациями на следующем уроке будет продолжена.

5. Дети вклеивают в свои рабочие тетради бланки, на которых осуществлялась работа в течение урока.

**Основные записи в тетради**

*Урок № 8. Учимся распознавать проблемы*

Далее работа осуществляется на специальных бланках, в конце урока дети вклеивают бланки в тетради.

*Бланк № 1. Какие бывают проблемы и как они решаются?*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Название проблемы | Образ проблемы | Определение проблемы |
| Проблемы, похожие на мозаику | http://psy.1september.ru/2002/30/3a.jpg | Проблема, похожая на мозаику, состоит их нескольких отдельных частей. Проблема в целом решается, когда решается каждая ее часть |
| Проблемы, похожие на многослойное желе | http://psy.1september.ru/2002/30/3b.jpg | Решение многослойных проблем состоит из последовательных действий. Такие проблемы решаются, если совершаются все действия и в правильном порядке |
| Проблемы, похожие на снежинку | http://psy.1september.ru/2002/30/3c.jpg | Проблема, похожая на снежинку, имеет много вариантов решения. Необходимо исследовать все возможные варианты и выбрать наилучший |
| Проблемы, похожие на олимпийские кольца | http://psy.1september.ru/2002/30/3d.jpg | Такие проблемы возникают из-за того, что люди не помогают друг другу, работают только на свой результат. Каждый должен сам добиться успеха в своем деле и помочь это сделать всем остальным участникам |
| Проблемы, похожие на притчу о слоне | Четверо слепых впервые в жизни встретились со слоном. Один из них дотронулся до хобота и сказал: «Слон похож на толстый канат». «Слон похож на столб», — сказал другой, ощупав ногу слона. Третий коснулся слоновьего живота и заявил: «Слон похож на огромную бочку». «Он похож на циновку», — потрогав слона за ухо, возразил четвертый | Такие проблемы возникают из-за того, что люди по-разному понимают значение слов или поступков. Для того чтобы решить такую проблему, необходимо понять, что имеет в виду каждый собеседник, и прийти к взаимопониманию |

*Бланк № 2  
Внимательно прочитайте описанные ниже ситуации и определите, к какому типу проблем они относятся.*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№ №** | **Ситуация** | **Тип проблемы** |
| 1 | Ученики 5-го класса решили поставить всем классом спектакль к концу учебного года. Решить-то они решили, а как это самим сделать — не знают. Как же им действовать в этой ситуации? |  |
| 2 | Группа учеников 5-го класса очень заинтересовалась загадочным материком Антарктида. Решили ребята все о ней узнать. Подобрали в библиотеке литературу и ахнули: «Как много!» Есть книги о животных и растениях Антарктиды, о ее климатических особенностях, об истории освоения материка, о работе международных исследовательских станций.... Как все это прочитать? Что делать?! |  |
| 3 | Один ученик готовился дома к уроку по географии. Выучил параграф, рассказал маме. И он, и мама остались довольны подготовкой. А учительница сказала, что это ответ «хороший», но совсем не «отличный», и поставила «четверку». Мальчик дома так и не смог объяснить маме, почему он получил «четверку», а не «пятерку» |  |
| 4 | На уроке математики учительница сказала, что сегодня оценка каждого ученика будет зависеть от того, как будет работать весь класс. Она дала каждому ученику для решения 5 задач, но сказала, что «пятерку» класс получит только в том случае, если все-все задачи будут решены. Ребята не справились с заданием. Они объяснили это тем, что в классе был слабый ученик, который до звонка не смог решить и трех задач из пяти. Но учительница сказала, что ребята неправильно подошли к решению проблемы. Так ли это? |  |
| 5 | Ученик 5-го класса очень заинтересовался возможностью выступить с интересной лекцией перед младшими школьниками. Дело ответственное. Материал должен быть интересным, понятным малышам. Как подготовиться к такому выступлению? |  |
| 6 | Учащиеся одного очень дружного класса решили провести вместе несколько каникулярных дней весной. Но какой отдых предпочесть? Каждый предлагает свое, других не слушает... Чуть не поссорились! Как им следует поступить, чтобы найти общее и самое лучшее решение? |  |

**УРОК 9 (первый час). УЧИМСЯ НАХОДИТЬ РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМЫ**

**Задачи**:

— закрепить навыки дифференциации проблем;

— развивать навыки решения проблем различного типа;

— развивать навыки выступления в групповой дискуссии;

— развивать умение отстаивать свое мнение и соглашаться с обоснованным мнением других.

**Формы работы**: работа с индивидуальными учебными бланками, работа в творческих группах в режиме принятия группового решения.

**Оборудование**: учебная тетрадь, бланк с учебным заданием (по числу учеников в классе)

**Этапы работы**:

1. Обращение к теме предыдущего урока. Постановка задач данного занятия.

2. Заполнение на доске таблицы по результатам прошлого урока. В таблице фиксируется номер ситуации и варианты ее соотнесения с тем или иным типом. В зависимости от реальных выборов учащихся, рядом с номером конкретной проблемы может появиться от 1 до 5 вариантов ее названия.

3. Выбор проблемных ситуаций, по отношению к которым в классе нет единства мнений. Деление на группы в соответствии с количеством таких ситуаций.

4. Работа в группах: тщательный анализ проблемной ситуации и нахождение общего варианта ее названия.

5. Презентация работы групп. Коллективное обсуждение каждой проблемной ситуации. Нахождение общего варианта. Если дети и на этом этапе работы не могут прийти к согласию, ведущий называет правильный ответ и сам его обосновывает. Обсуждение каждой ситуации заканчивается заполнением соответствующих строк в индивидуальном бланке.

6. Подведение итогов урока. Коллективное обсуждение: почему так важно определить вид проблемы? Что от этого зависит?

**Основные записи в тетради:**

*Урок № 9-1. Учимся находить решение проблемы*

Далее работа осуществляется на специальных бланках, в конце урока дети вклеивают бланки в тетради.

**Форма бланка**

**Тема урока: Учимся находить решение проблемы**

Проблема № 1 — это проблема, похожая на \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Она решается так:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Проблема № 2 — это проблема, похожая на \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Она решается так:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Проблема № 3 — это проблема, похожая на \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Она решается так:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Проблема № 4 — это проблема, похожая на \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Она решается так:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Проблема № 5 — это проблема, похожая на \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Она решается так:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Проблема № 6 — это проблема, похожая на \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Она решается так:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**УРОК 9 (ВТОРОЙ ЧАС). УЧИМСЯ НАХОДИТЬ РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМЫ**

**Задачи**:

— закрепить полученные навыки дифференциации и решения проблем в игровой ситуации;

— дать участникам опыт решения проблемы, похожей на олимпийские кольца;

— развивать навыки сотрудничества и кооперации в мини-группе и в классе в целом.

**Формы работы**: коллективная игра «Шифровка», групповое обсуждение.

**Оборудование**: учебная тетрадь, материалы для проведения игры «Шифровка»: зашифрованный текст на карточках (по несколько карточек на человека), шифр (по числу групп), бланки для анализа типа проблемы.

**Этапы работы**:

1. Постановка задач урока: развитие навыков решения конкретных проблемных ситуаций. Запись темы в тетради.

2. Деление участников на группы. Создание группы наблюдателей. Инструкция к игре «Шифровка».

3. Работа групп с бланками для анализа проблемной ситуации. В это же время — инструктирование наблюдателей.

4. Игра «Шифровка». Ведущий и наблюдатель отслеживают работу групп.

5. Подведение итогов, определение победителя.

6. Коллективное обсуждение: к какому типу относилась данная проблема и как она должна была решаться? Что помогало и что мешало ее решить?

7. Итоговая запись в тетради.

**Основные записи в тетради**

*Урок № 9-2. Учимся находить решение проблемы*

*Проблема: группе нужно быстро, быстрее других групп расшифровать текст.*

*Тип: проблема, похожая на олимпийские кольца*

*Она решается так:* (каждый ребенок записывает алгоритм решения своими словами).

**Описание игр урока**

***Шифровка (авторская разработка)***

Дети делятся на несколько групп по 3—4 человека. Несколько человек должны остаться в роли наблюдателей.

Ведущий дает общую инструкцию: «Наша игра — соревновательная. В ней будут победители. Победит та группа, которая быстрее и точнее всех расшифрует текст цитаты. Сейчас каждый участник получит стопочку листочков. Каждый листочек содержит 1—2 зашифрованных слова и номер. Этот номер поможет вам определить место данных слов в расшифрованной фразе».

Ведущий раздает детям листы с зашифрованным текстом. Дети внутри группы получают разные по объему задания: кто-то получает всего 2 листочка и на каждом — по одному слову, кто-то — по 3 и даже по 4 листочка. Это обстоятельство ведущий не комментирует. Дети сами должны понять, что они выполнят свои индивидуальные задания в разные сроки и для общего выигрыша им необходимо помогать друг другу. По сути дела, выиграть может только та команда, участники которой сумеют правильно распределить работу внутри группы.

Ведущий дает детям немного времени, чтобы рассмотреть полученные ими задания (шифра у них пока нет!) и продолжает инструкцию: «Сейчас вам, прежде всего, нужно понять, какого типа проблема перед вами и как вы будете ее решать. Каждая группа получает бланк, на котором она пишет стратегию своей работы».

**Бланк для группы**

Группа № \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Вид проблемы (нарисуйте или напишите словами)\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Выбранный способ решения: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Согласен (подписи всех членов группы):

Пока группы заполняют бланк, ведущий инструктирует наблюдателей. Их задача — следить за тем, как группы выполняют задание: помогают ли друг другу или каждый работает сам за себя, поддерживают ли друг друга словами, что говорят про соперников (другие команды) и т.д.

После заполнения бланка группы получают шифр. Известно, что каждый знак обозначает одну букву. Дети приступают к расшифровке текста. Наблюдатели также приступают к своим обязанностям.

Как только первая группа закончит выполнение задания, ведущий подходит к ней, читает полученную фразу и в случае, если она правильная, объявляет всем, что победитель определен. Однако он дает всем остальным группам возможность закончить работу.

Группа-победитель зачитывает получившуюся фразу. Остальные группы проверяют свой текст.

Затем проходит общее обсуждение с участием наблюдателей:

К какому типу вы отнесли эту проблему?

Как вы ее предполагали решать?

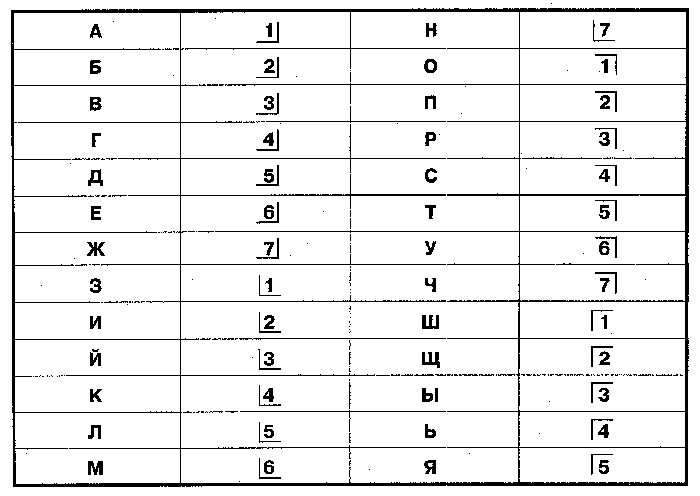
Как вы теперь считаете, это был правильный выбор?

Наблюдатели делятся своими наблюдениями и выводами.

***Материалы к игре***

Зашифрованная фраза: «Честность, щедрость, мужество, постоянство в беде и счастье, доброта, преданность — вот достоинства друга».

*Предложенный детям шифр:*



**УРОК 9 (ТРЕТИЙ ЧАС). УЧИМСЯ НАХОДИТЬ РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМЫ**

**Задачи**:

— закрепить навыки дифференциации проблем и их решения в игровой ситуации;

— развивать навыки группового приятия решений;

— развивать навыки слушания, понимания других людей;

— мотивировать учащихся на участие в сюжетно-ролевой итоговой игре.

**Формы работы**: групповая дискуссия на заданную тему, работа творческих групп.

**Оборудование**: тексты заданий для разминки, карточки с названиями типа проблемы, песочные часы.

**Этапы работы**:

1. Подведение итогов курса, постановка задач данного урока (закрепление навыков).

2. Разминка. Игра «Самое главное». Класс делится на группы по 3—4 человека. Работа с ситуациями: каждая группа должна принять решение по ситуации, изложенной на карточке. Затем группа представляет свой вариант ответа и выслушивает мнение других групп. При необходимости проводится общее обсуждение. Обсуждение в мини-группах ограничено по времени. По возможности предлагаются две ситуации для решения и обсуждения.

3. Игра «Играем в КВН». В ходе игры, построенной по типу разминки в КВН, команды придумывают проблемы разного типа и предлагают их друг другу для решения. Ведущий помогает ученикам оценить предлагаемые варианты решения и выбрать лучшие.

4. Подведение итогов урока: умеем ли мы работать вместе? Разобрались ли мы с нашими проблемами? Научились ли их определять и решать?

5. Ведущий кратко рассказывает о предстоящей итоговой игре и отвечает на вопросы детей.

**Описание игр урока**

***Самое главное***

Для обсуждения в мини-группах могут быть предложены следующие ситуации.

*Первая ситуация*

«Вы собрались в школу и хотите взять с собой следующие вещи: чипсы, деньги, бутерброд, яблоко, бутылку воды, мячик, домашнюю работу, дневник. Однако в портфель помещаются только три вещи, и вам нужно сообща решить, что из перечисленных предметов вы возьмете с собой».

*Вторая ситуация*

«Вы решили переночевать у своего друга и хотите взять с собой следующие вещи: пижаму, игрушку, чистую одежду на следующий день, спальный мешок, зубную щетку, любимую книгу, школьную сумку. Однако в чемодан помещаются только три вещи, и вам нужно сообща решить, что из перечисленных предметов вы возьмете с собой».

*Третья ситуация*

«Вы решили ехать на машине за границу и хотите взять с собой следующие вещи: паспорт, увлекательную книгу, подарок для друга, к которому заедете по дороге, игрушку, еду и питье в дорогу, купальный костюм, ручку и почтовую бумагу. Однако в чемодан помещаются только три вещи, и вам нужно сообща решить, что из перечисленных предметов вы возьмете с собой».

***Играем в КВН (авторская разработка)***

По своей форме это упражнение похоже на этап разминки в игре КВН. Игра проходит в тех же командах, в которых дети работали на этапе разминки. Команды тянут карточки с названием типа проблемы, которую они должны придумать. Карточку другим командам показывать нельзя. Группы придумывают проблему и продумывают подход к ее решению.

Далее игра проходит по следующей схеме. Одна из команд излагает свою проблему. Остальные команды в течение 2—3 минут обсуждают, какого типа эта проблема и как она решается. Команды излагают свои варианты. Затем команда, загадавшая загадку, сама говорит, какого типа проблема должна была быть ими придумана и как они сами видят ее решение. Ведущий помогает детям оценить все предложенные варианты и выбрать наилучший.

Затем по той же схеме команды работают с проблемами других групп.

**СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИТОГОВАЯ ИГРА «ОДНАЖДЫ В ГОРОДЕ N...»**

Полный текст игры приводится в следующем разделе.

***CЦЕНАРИИ СЮЖЕТНЫХ ИГР***

**СЮЖЕТНАЯ ИГРА-ПРОЕКТ «МЫ СТРОИМ ПАРК»**

***Содержание игры и игровая цель***

По мановению волшебной палочки ученики класса на время переносятся в волшебный город, где многое устроено не так, как в обычной жизни. В этом городе живут и взрослые и дети, а управляют городом добрые феи, при этом они учитывают мнение взрослых его обитателей.

Обиженные такой «несправедливостью», дети волшебного города решаются заявить свой протест: они требуют, чтобы им тоже было предоставлено право управлять жизнью города наравне с феями и взрослыми. Феи не возражают, но предлагают детям пройти испытание, доказать свою готовность и способность решать важные задачи и проблемы.

Детям предлагается создать макет городского парка отдыха, в котором были бы учтены интересы всех детей города, а также соблюдались бы некоторые важные правила. На это им дается полтора часа и все необходимые технические средства. Но никакого волшебства!

Когда макет будет создан и оценен феями и взрослыми жителями волшебного города (естественно, что результат будет зависеть только от качества проделанной работы), дети по взмаху волшебной палочки возвращаются в «реальность».

Чему их научила эта работа? Как они смогут использовать полученный опыт в своей настоящей жизни? Что бы они посоветовали на будущее детям волшебного города?

Игровая цель: создание макета парка отдыха, который удовлетворял бы требованиям, сформулированным в техническом задании, и давал бы детям право принимать участие в управлении городом.

***Психологические задачи***

Дать участникам опыт проектирования в рамках совместной практической деятельности.

Закрепить навыки решения различных проблем.

Поставить весь детский коллектив и каждого ребенка в ситуацию, требующую ответственного поведения.

Научить детей ставить перед собой задачи и действовать.

Создать условия для развития у детей навыков командной работы.

***Инструментарий***

Плакат-шаблон будущего парка, шаблоны парковых объектов, папка с техническим заданием, тексты опросных листов, цветные мелки, фломастеры, шариковые ручки, бумага А4, колокольчик, секундомер.

***Этапы игры***

1. Разминка.

2. Погружение детей в игровую ситуацию. Постановка цели игры.

3. Разработка общего плана работы над эскизом парка.

4. Проведение опроса и обработка данных анкетирования.

5. Разделение на рабочие группы и подготовка макета парка.

6. Оценка созданного проекта.

7. Обсуждение игры.

**Сценарий игры**

После разминки, проходящей в другом помещении, дети заходят в зал. Звучит музыка, в зале полумрак, крутится шар. Дети рассаживаются в центре зала на ковре. Некоторое время они молча сидят, привыкая к обстановке.

**Ведущий**. Мы находимся с вами в волшебном городе. В нем живут взрослые и дети, а управляют городом с помощью доброго волшебства феи. Дети волшебного города — это вы, его взрослые жители — наши гости, участники семинара. А феями сегодня будем мы, ведущие. Итак, мы в волшебном городе...

Дети волшебного города, как и дети любого другого города, ходят в школу, гуляют и отдыхают в свободное время, любят интересные игры и развлечения, слушаются взрослых. Но однажды случилось вот что... (пауза). Дети решили, что им не нравится то, что с ними обращаются как с маленькими: не советуются, принимают важные решения без них, диктуют им, когда учиться, а когда отдыхать. «Хотим быть взрослыми! — заявили они. — Хотим вместе с феями управлять нашим городом». Взрослые рассердились, но феи решили поступить по-другому. «Хотите быть взрослыми? Хотите, чтобы ваше мнение учитывалось? Хорошо. Но сначала докажите, что можете поступать по-взрослому. Вы готовы к испытанию?» — спросили они детей. «Да! Да! Да!» — закричали дети. И испытание началось...

Включается свет. Ведущие появляются перед детьми в игровой одежде: серебряных шарфах и обручах на голове. Теперь они в качестве фей обращаются к сидящим перед ними детям.

**Ведущий**. Мы хотим увидеть вас в реальном взрослом деле, которое вы сделаете от начала до конца сами при минимальной нашей помощи. В этом году мы планировали возвести в нашем городе парк отдыха для детей. Мы хотели бы учесть при строительстве этого парка интересы всех детей нашего города (конечно, по возможности и при условии, что эти пожелания осуществимы; мы хоть и феи, но к волшебству прибегаем в самом крайнем случае). Итак, вот что вам нужно сделать. Вам необходимо создать макет парка отдыха. Знаете, что такое макет? (Ведущий показывает детям приготовленный шаблон). В этом макете должны быть учтены интересы и пожелания всех детей города, он должен быть красивым (чтобы парк украсил, а не испортил общий вид нашего замечательного города), он должен быть реалистичным: все, что вы запланируете в парке, будет строиться без помощи нашего волшебства (хотя один волшебный сюрприз мы все-таки запланировали).

Итак, ваш макет должен быть:

— реалистичен;

— практичен;

— эстетичен (красив).

Если вам удастся создать макет, который всеми жителями (взрослыми, детьми, феями) города будет оценен как хороший или отличный, вы получите право управлять нашим городом наравне с взрослыми и феями.

Итак, ваша задача: создать макет парка отдыха для детей нашего города, учитывая три вышеназванных требования.

Вы готовы?

Звучит колокольчик как знак перехода на следующий этап.

**Ведущий**. Сейчас вам предстоит определить общий план вашей работы: с чего нужно начинать? Какую работу необходимо провести, а что еще может подождать?

Сейчас каждый получит лист бумаги. На нем перечислены различные виды работ, которые так или иначе связаны с возведением парка отдыха. Ваша задача: внимательно прочитать этот список и пометить для себя те виды работ, которые необходимы для создания макета. На это вам дается 3 минуты...

Ведущий засекает время.

**Ведущий**. А теперь ваша задача — составить общий список необходимых работ. Все те виды работ, которые есть в ваших списках, у меня записаны на отдельных листах. Обсудите и отложите в отдельную стопочку те виды работ, которые считаете необходимыми для создания макета. На групповое обсуждение вам дается не более 10 минут. (Ведущий следит за временем.) А теперь расположите выбранные виды работ в том порядке, в котором их логично было бы выполнять. И именно в таком порядке прикрепите их на стенд...

Зачитайте, пожалуйста, всем присутствующим, что именно вам предстоит сделать и в каком порядке. (Если ведущий видит нелогичность в рассуждениях детей, он может задавать им дополнительные вопросы.) Хорошо, вы справились с задачей. Кстати, а какого типа проблему вы сейчас решали? Да, это была проблема, похожая на многослойное желе. Как вы ее решали? Правильный ли это был подход?

Звучит колокольчик.

**Ведущий**. Итак, что мы сейчас делаем с вами по плану? Проводим опрос, каким бы вы хотели видеть этот парк. Согласитесь, есть много вариантов построения и оборудования парка отдыха. Хорошо бы выбрать лучший вариант.... На какую проблему это похоже? Правильно, это проблема, похожая на снежинку. Как она решается? (Дети высказывают свое мнение, ведущий обобщает.)

Нужно учесть мнения всех детей нашего города и выбрать проект, который будет удовлетворять интересам всех. (Ведущий раздает бланки анкеты.) Сейчас вам предстоит заполнить анкету и тем самым выразить свое мнение по поводу того, каким должен быть парк.

Ведущий вместе с детьми обсуждает анкету. Вместе с ними он зачитывает первый вопрос. Дети в соответствии со своим личным выбором отмечают три любых пункта. Далее каждый получает три белых кружка.

**Ведущий**. Обратите внимание: у стены стоят 5 стульев. На каждом — лист бумаги с названием той или иной парковой территории. Положите свои кружки на те стулья, к которым прикреплены выбранные вами парковые зоны... Давайте посмотрим, какие три парковые территории оказались наиболее популярными? Какие оказались в меньшинстве? Есть ли зоны, которые оказались вообще непопулярными?

Давайте обозначим каждую из трех выбранных большинством зон определенным цветом. Пока это и будут рабочие названия наших парковых территорий: голубая, красная, желтая. Но вы должны помнить, что в макете парка нужно учесть интересы всех жителей, в том числе и тех, кто оказался в меньшинстве. О том, как это сделать, мы подумаем чуть позже.

Далее дети после объяснений ведущего заполняют второй пункт анкеты.

**Ведущий**. Кроме парковых зон в любом парке есть и общая территория: дорожки между отгороженными участками, места для отдыха и питания, клумбы, возможно — фонтаны. Что лично вам больше всего хочется видеть на общей парковой территории? Вы видите, перечислены 9 пунктов. Выберите из них 5, которые кажутся важными лично вам... Теперь нам нужно обобщить полученные данные. Отдайте свои анкеты феям, они подсчитают и скажут нам, какие объекты оказались самыми популярными.

Дети отдают анкеты.

**Ведущий**. Мы выполнили первый пункт плана? Что теперь нам предстоит сделать? Итак, мы переходим к следующему пункту вашего плана. Нам предстоит создать макет, на котором будут обозначены выбранные жителями города зона и общая территория парка. К какому типу относится эта проблема и как она решается? Да, это проблема — «мозаика».

Звонит колокольчик.

**Ведущий**. Сейчас мы создадим четыре рабочие группы. Три будут создавать макеты тех парковых зон, которые оказались самыми популярными (зеленой, желтой, красной). Четвертая группа будет разрабатывать проект общей территории. (Обозначим ее зеленым цветом.) Она постарается найти место тем объектам, которые дороги сердцу отдельных детей. Разбиться на группы нам поможет жребий.

Дети делятся на группы и получают индивидуальное техническое задание. В группе, разрабатывающей проект общей территории, должно быть не меньше 4 человек. На создание макета отводится 25—30 минут.

Звонит колокольчик.

**Ведущий**. Пора приступать к следующему пункту плана. Сейчас каждая группа представит свой макет. Задача остальных — внимательно слушать и оценивать макет с точки зрения трех качеств: удовлетворяет ли он запросам большинства детей, можно ли его реализовать без помощи волшебства, красивой ли получится территория.

Каждая группа докладывает о своей работе, остальные задают вопросы. Затем предлагается всем оценить каждую из четырех частей макета. Оценка проводится гласно. Сначала ведущий просит поднять руки тех, кто оценивает макет на «5», потом тех — кто на «4». Если есть оценки «3» и «2», их авторы должны сказать, что нужно доработать в макете. Доработки осуществляются. После всех доработок макеты соединяются.

**Ведущий**. Я обращаюсь сейчас ко всем жителям города. Представьте себе, что парк построен. Он выглядит так, как изображено на макете. Вы пришли в парк. В какой из четырех зон парка вам хочется сейчас находиться?

Ведущий обозначает места на ковре, символизирующие ту или иную зону, и предлагает всем участникам сделать свой выбор.

**Ведущий**. А сейчас волшебный подарок фей: в вашем парке, когда он будет построен, всегда будет светить солнце, всегда будет хорошая погода, а на деревьях будут расти вкусные плоды!

Прошу всех вернуться на свои места.... Итак, дело сделано, макет создан. Феи хотят посовещаться со взрослыми жителями города. Как вы считаете, дети справились с заданием?

Желающие выступают.

**Ведущий**. Что ж, пришло время принимать решение.

Оглашается решение о том, что дети волшебного города с сегодняшнего дня принимают участие в обсуждении всех важных вопросов в жизни города и имеют право голоса при принятии решений. Ведущий просит детей сесть. Выключается свет. Звучит музыка. Ведущие снимают с себя серебряные шарфы и обручи.

**Ведущий**. Мы покидаем волшебный город и возвращаемся в нашу школу. В ней нет фей, нет волшебства, но ведь вы кое-чему научились в волшебной стране! Расскажите, чему вы научились, понравилась ли вам наша игра.

**Рабочие материалы к игре**

***Что нужно сделать, для того чтобы создать макет парка?***

1. Разослать приглашения жителям других городов на открытие парка.

2. Создать сначала черновой эскиз, а затем — макет парка.

3. Определить те парковые территории, в которых заинтересовано большинство детей города.

4. Закупить продукты для праздничного банкета.

5. Выяснить у каждого жителя города, каким он хочет видеть парк отдыха.

6. Отправить экспедицию за драгоценным мрамором для фонтана.

7. Оценить созданный макет: соответствует ли он нашим требованиям?

**АНКЕТА**

***Каким ты хочешь видеть свой парк?***

*Внимательно прочитай пункты от А до Д:*

А) Просто зеленая зона для прогулок и отдыха

Б) Участок с аттракционами и игровыми автоматами

В) Участок для культурного отдыха: с танцплощадкой, летней сценой и т.д.

Г) Участок со спортивными площадками

Д) Сказочный игровой городок

*Внимательно прочитай следующий список:*

1. Кафе и палатки с едой

2. Мороженое и напитки

3. Пруд и лодочная станция

4. Скульптуры и памятники

5. Лавочки и беседки

6. Фотограф

7. Лотереи

8. Реклама

9. Фонтаны

**Техническое задание для группы,   
разрабатывающей макет парковой зоны  
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**(название)**

1. Подумайте, где у вас будут входы на территорию. Свое решение обязательно согласуйте с группой, разрабатывающей макет общей территории!

2. Выберите из списка анкеты объекты, которые вы хотите установить на своей территории. Запишите их:

3. Изобразите на шаблонах те объекты, которые вы хотите установить на своей территории, и обозначьте на макете место их расположения.

4. Обозначьте дорожки, которые пройдут по вашей территории. Вот так:



5. Обозначьте скамейки с помощью вот такого знака:

|  |
| --- |
|  |

6. А мусорные урны с помощью такого знака:



7. Если на вашей территории будут клумбы, деревья, газоны и другие парковые украшения, обязательно нарисуйте их.

8. Создайте макет: нанесите на него все необходимые рисунки и прикрепите объекты.

9. Подумайте, чего еще не хватает на вашей территории парка. Красиво ли она смотрится?

**Техническое задание для группы, разрабатывающей макет общей территории парка**

1. Подумайте, где у вас будут входы на территорию парка, и обозначьте их на схеме.

2. Выберите из списка анкеты объекты, которые вы хотите установить на своей территории. Феи подскажут вам, какие объекты оказались наиболее популярными.

3. Изобразите на шаблонах те объекты, которые вы хотите установить на своей территории, и обозначьте место их расположения.

4. Обозначьте дорожки, которые пройдут по вашей территории, с помощью вот такого знака:



5. Свои планы обязательно согласуйте с другими группами. Иначе входы на их территорию останутся без дорожек!

6. Обозначьте скамейки с помощью вот такого знака:

|  |
| --- |
|  |

7. А мусорные урны с помощью такого знака:



8. Если на вашей территории будут клумбы, деревья, газоны и другие парковые украшения, обязательно нарисуйте их.

9. Создайте макет: нанесите на него все необходимые рисунки и прикрепите объекты.

10. Подумайте, чего еще не хватает на вашей территории парка. Красиво ли она смотрится? Учли ли вы пожелания всех детей города?

**СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА «ОДНАЖДЫ В ГОРОДЕ N...»**

***Содержание игры и игровая цель***

Дети, находясь пока в позиции наблюдателей и слушателей, узнают о событиях, произошедших в небольшом провинциальном городке N. Спокойный и размеренный ритм жизни этого города, расположенного рядом с заповедником, нарушен неожиданной находкой: на границе города и заповедника найдено крупное месторождение алмазов. Правительство объявило конкурс проектов на разработку данного месторождения. Соискатели должны в своих проектах предложить грамотные пути решения восьми основных проблем, возникающих при промышленном использовании месторождения. День и час, когда будет заседать правительственная комиссия, уже известен.

Город решил участвовать в конкурсе. Однако, учитывая дефицит времени и реально рассчитывая собственные силы, город решил привлечь к работе специальную фирму, сотрудники которой специализируются на решении сложных проблем. В случае успеха город получит инвестиции для разработки месторождения, а фирма — правительственные рекомендации (что резко поднимет ее престиж).

Таким образом, игровая цель — предложить правительственной комиссии варианты решения основных проблем, которые позволили бы выиграть конкурс.

***Психологические задачи***

Закрепить у участников навыки решения проблем различного рода в модельной игровой ситуации.

Дать участникам опыт решения проблем, возникающих в групповой деятельности, в реальной ситуации взаимодействия.

Развивать навыки сотрудничества, проектного подхода к проблемной ситуации.

Развивать навыки работы с письменной инструкцией.

Развивать самостоятельность и ответственность в ситуациях реальной деятельности.

***Инструментарий***

Карта города и его окрестностей, жетоны для жеребьевки, карточки с обозначением ролей, бланки с текстом проблем, бланки для решения проблем (по числу проблем), «объявление фирмы», бланки «Город» и «Фирма».

***Этапы игры***

Игра состоит из двух частей (двух встреч с интервалом в несколько дней).

Первая часть игры включает в себя следующие этапы:

1. Вводный текст ведущего (погружение в игровую ситуацию).

2. Ознакомление с проблемами и игровыми задачами.

3. Жеребьевка: деление на «Город» и «Фирму».

4. Работа в группах «Город» и «Фирма» над распределением ролей и созданием «легенды».

Вторая часть игры включает в себя следующие этапы:

1. Вводный текст ведущего: еще раз о ситуации и о процедуре сегодняшней встречи.

2. Представление «Города» и «Фирмы» друг другу, распределение проблем между ними.

3. Представление правительственной комиссии (ее обязательно составляют статусные взрослые: учителя, завучи, директор).

4. Решение проблем в группах «Город» и «Фирма», совместные консультации, выработка общего решения по каждой проблеме.

5. Представление проекта правительственной комиссии.

6. Совещание комиссии, принятие и оглашение решения.

7. Обмен мнениями между ведущим, членами комиссии и участниками игры.

**Сценарий первой части игры**

**Ведущий**. *События, о которых пойдет речь в нашей игре, произошли в маленьком провинциальном городе, в одной вполне цивилизованной стране. Еще вчера никто в столице этого государства и не слышал о его существовании. Маленький, тихий городок расположился у подножия гор, на берегу красивого озера, по соседству с большим заповедником. (Внимание детей обращается на карту города и его окрестностей.)*

*Жители города занимались своими простыми делами, с удовольствием отдыхали на берегу заповедного озера. Эти берега постепенно обрастали домиками, домишками и виллами. У нас сказали бы — дачами.*

*Приезжих в городе почти не было. Город уже давно не строился и не расширял своих границ: не было необходимости.*

*С соседями наш городок связывала обычная автомобильная дорога. Два раза в день по ней курсировали рейсовые автобусы. А чаще и не надо! Жители города не очень любили куда-нибудь уезжать.*

*Тишь да гладь! Управлял всеми нехитрыми делами мэр города. Были в городе и свои «зеленые». Они занимались делами заповедника и приозерной зоны, отстаивали права зверей и птиц на свежий воздух, леса, поля и ручьи.... А собственно, никто на эти права и не посягал!*

*Так продолжалось до тех пор, пока... недалеко от озерных берегов, на пустынной полоске между заповедником и зоной отдыха, не были обнаружены АЛМАЗЫ. Оказалось, что «под самым носом» наших горожан находится богатейшее месторождение драгоценных камней! (На карте города, в соответствующем месте ставится восклицательный знак.) Тихой жизни горожан пришел конец. Весть о находке немедленно распространилась по городу, затем — по стране. Скоро она достигла столицы. Алмазы — не шутка!*

*Правительство объявило конкурс на лучший проект по разработке месторождения. Охотников нашлось немало. А жители нашего славного городка оказались перед проблемой: либо они мирятся с тем, что чужаки будут вырубать деревья, загрязнять заповедник, не думая о последствиях, либо они сами берутся за разработку месторождения.*

*Но возникает много проблем, над которыми нужно подумать, нужно найти пути их решения. (Внимание детей обращается на плакат с перечислением проблем.)*

*Вот какие это проблемы:*

*1. Проблема дачников. У многих горожан дома около озера. После открытия шахт озеро перестанет быть привлекательным местом. Как быть?*

*2. Проблема воскресного отдыха. Горожане лишаются любимого места отдыха. Как быть?*

*3. Рядом с месторождением — заповедник. Завод по переработке алмазов необходимо построить так, чтобы нанести минимальный вред зверям и птицам заповедника. Какие условия при его строительстве необходимо соблюсти?*

*4. Потребуется привлечение новых специалистов. Где их взять?*

*5. В городе есть люди, которые считают, что этот проект будет способствовать благополучию города, и есть люди, которые считают, что проект очень сильно повредит благополучию города. Они уже сейчас спорят так, что дело доходит до скандалов и драк. Как им помочь?*

*6. Небольшое шоссе не справится с грузовыми перевозками, которых станет очень много. Как решать транспортную проблему?*

*7. Никто пока не знает, какие последствия могут быть в результате строительства завода и шахт. Как их выявить?*

*8. Новые специалисты.... Значит, нужны дома. Потребуется строительство. Каким быть новому району?*

*Времени немного. Решить все вопросы самим не удастся. И жители города постановили, что часть проблем они решат сами, а часть — перепоручат специалистам. Есть в столице одна уникальная фирма: ее сотрудники специализируются на решении особо трудных проблем. Они помогают заказчикам найти пути их решения. (Детям показывается плакат с рекламой фирмы.) Вот их-то жители и решили пригласить в город на один день для совместного обсуждения и решения своих проблем. В тот же день в город приедет правительственная комиссия. Ее члены выслушают предложения фирмы и горожан и решат, передают ли они жителям города право на разработку месторождения. День уже назначен — 30 апреля. Тогда все и решится.*

*А сегодня нужно подготовиться к обсуждению проблем.*

*Что же мы будем делать сегодня?*

*Мы разобьемся на две группы. Половина участников — это жители этого самого города, другая — сотрудники фирмы. Делиться на группы мы будем особым образом, поговорим об этом чуть позже.*

*Те, кто станут жителями города, будут искать ответы на следующие вопросы:*

*Как будет называться их город и другие объекты на карте?*

*Кто кем будет в этом городе?*

*Какие проблемы горожане возьмут на себя, а какие проблемы они передадут фирме?*

*Те, кто станут сотрудниками фирмы, будут искать ответы на следующие вопросы:*

*Как называется фирма?*

*Кто какую должность в ней занимает?*

*Как сотрудники фирмы будут работать над проблемами?*

*В назначенный комиссией день (называется конкретное число) мы соберемся, и у нас будет час, для того чтобы найти пути решения всех проблем, представить свой проект комиссии. Если комиссия будет удовлетворена вашими предложениями, то:*

*— во-первых, фирма получит гонорар за свою работу и прекрасные рекомендации правительства, которые позволят ей успешно работать потом по всей стране;*

*— во-вторых, город получит право на разработку месторождения и останется полным хозяином своей территории.*

***Разделение на группы «Город» и «Фирма»***

**Ведущий**. *Мы предлагаем вам сейчас разбиться на маленькие группы по 2—4 человека. Объединитесь с теми, с кем вам было бы комфортно работать вместе.*

*Теперь каждая группа выбирает своего представителя, которому она доверяет участвовать в жеребьевке. Если вам выпадает синий квадрат, вы попадаете в группу «Город», если красный — в группу «Фирма». Жребий вы тянете по очереди. Каждый, вытянувший жребий, оглашает свой цвет и направляется вместе с группой к месту сбора команды. «Город» — к двери, «Фирма» — к сцене.*

(Места сбора обозначены листами А3 — «Город» и «Фирма». Надписи сделаны соответствующим цветом.)

***Работа групп по плану, представленному выше***

Далее группы «Город» и «Фирма» расходятся по разным помещениям.

Внутри каждой группы жеребьевкой распределяются роли.

У фирмы все очень просто: нужно определить руководителя, его заместителя, все остальные становятся специалистами по конкретному виду проблемы. Какой именно — группа решает самостоятельно. Ведущий ставит только одно условие: в результате в фирме должны появиться специалисты по всем 5 видам изученных проблем. После распределения ролей дети придумывают название своей фирме и элемент «антуража» (одежда, эмблема, украшение, предмет). Например, в нашем случае дети выбрали солнцезащитные очки и папку для бумаг.

Затем дети продумывают ритуал представления своей фирмы городу. После этого они решают, как им нужно организовать процесс решения проблем. Вся информация для хранения передается руководителю фирмы, и на этом первая часть игры для фирмы заканчивается.

Город решает сходные задачи. Прежде всего происходит распределение ролей. Жребий (или какой-то другой прием, выбранный ведущим) распределяет участников по следующим ролям:

мэр города,

смотритель заповедника,

бизнесмен, заинтересованный в добыче алмазов,

бизнесмен, заинтересованный в переработке и продаже алмазов,

житель города, имеющий домик у озера,

представитель партии «зеленых»,

житель города,

другие роли, по выбору ведущего.

Далее жители города дают название своему городу, озеру, заповеднику, другим объектам на карте.

Участники продумывают процедуру представления города фирме и правительственной комиссии. И наконец, самое главное: жители города решают, какие проблемы они будут решать сами, а какие передадут фирме.

Если ребята решают все проблемы оставить себе или все (практически все) передать фирме, ведущий должен объяснить, что это заведомо проигрышная ситуация: на работу будет выделен всего час, и этого времени недостаточно, для того чтобы качественно проработать все восемь проблем. На этом работа заканчивается.

**Сценарий второй части игры**

Игра проходит в специально оборудованном помещении: в центре оставлено свободное пространство, слева и справа стоят столы и стулья для участников (с одной стороны — места для горожан, с другой стороны — для работников фирмы), у третьей стены — стол правительственной комиссии.

Ведущий кратко рассказывает о сложившейся ситуации, а затем говорит как будет проходить работа.

Обязательно нужно напомнить участникам о следующем: решение части проблем город возьмет на себя, часть передаст фирме.

В течение часа участники будут биться над решением проблем.

Для решения каждой проблемы участники получат специальный бланк. Название проблемы на нем уже написано (пример бланка см. ниже). Необходимо указать тип данной проблемы, дать краткую характеристику способа ее решения и затем подробно изложить проект решения.

После того как бланк будет заполнен, он должен быть подписан двумя ответственными лицами (если они согласны с предложенным текстом): мэром города и руководителем фирмы. Бланк, содержащий две подписи, может быть представлен правительственной комиссии.

Комиссия оценивает проект по следующим критериям:

— правильно ли определен тип проблемы;

— осуществим ли предложенный проект ее решения;

— решает ли данный проект проблему по существу.

***Представление участников друг другу***

Ведущий представляет участникам правительственную комиссию, а затем передает слово мэру города. Мэр рассказывает о городе, представляет его жителей (при этом он демонстрирует карту города). Затем мэр или его представитель оглашает проблемы, которые город оставляет себе, и проблемы, которые он передает для решения фирме.

Затем ведущий передает слово руководителю фирмы. Он представляет свою фирму и ее сотрудников.

***Работа над решением проблем***

Ведущий раздает группам бланки для работы над проблемами. Как организовать работу, участники решают сами. Скажем, в нашем случае сотрудники фирмы все вместе определили тип каждой проблемы и распределили эти проблемы между собой. Руководитель контролировал процесс и помогал тем, кто испытывал затруднения. Тех сотрудников, которые справились со своей частью работы, он направлял на помощь другим. Работа была организована так четко, что ведущий практически не вмешивался.

Горожане пытались работать все вместе, из-за чего было много шума и мало дела. В результате они стихийно разделились на несколько групп.

Вмешательство ведущего может потребоваться в тот момент, когда мэр и руководитель фирмы начнут обмениваться бланками проблем. Не всегда предложенное решение удовлетворяет другую сторону. Надо помочь участникам организовать процесс работы небольших согласительных комиссий, состоящих из представителей города и сотрудников фирмы.

Члены комиссии наблюдают за работой детей. Им важно убедиться в том, что работа внутри групп идет серьезно и ответственно. Кроме того, они внимательно наблюдают за тем, как складываются отношения между горожанами и сотрудниками фирмы. В их взаимоотношениях периодически возникают хорошо знакомые детям проблемы: типа олимпийских колец или похожих на притчу о слоне.

Например, карта города. Она нужна для работы и горожанам, и представителям фирмы. Сумеют ли дети найти место ее размещения, удобное для всех?

Или другая ситуация: работа согласительных комиссий. Бывает, что представители одной группы не хотят подписывать проект другой просто из вредности. Сумеют ли дети превратить ситуацию конкуренции в ситуацию сотрудничества?

***Представление проектов***

Группы сами решают, кто будет представлять комиссии тот или иной проект. Участники по очереди выходят и рассказывают о своем проекте. У комиссии есть возможность задавать вопросы. Если часть проектов осталась без подписи, комиссия может их тоже затребовать для рассмотрения и решить сама, достоин ли этот проект реализации. Члены комиссии фиксируют, правильно ли определен тип проблемы, и оценивают качество самого проекта.

***Работа комиссии***

Совещание членов правительственной комиссии происходит в присутствии участников. Взрослые анализируют ход обсуждения проблем и полученный результат. Они могут утвердить город в качестве основного разработчика, могут отказать городу объяснив причину отказа. Скажем, в нашем случае город не получил право на разработку месторождения, но фирма получила рекомендации, так как проявила себя с самой лучшей стороны.

***Обмен мнениями***

Встреча заканчивается общим кругом, на котором обсуждаются впечатления от прошедшей игры. Ведущий акцентирует внимание на том, насколько точно ребята определили тип проблемы и путь ее решения. Комиссия — на предложенных проектах и процессе игры. Ребята высказываются на любые затронувшие их темы.

***Несколько слов о позиции ведущего в данной игре***

В первой части она доминирующая. Ведущий управляет процессом игры, вводит правила, руководит процессами, происходящими в группе. Хотя и на этом этапе он дает детям самостоятельно обсудить свою игровую «легенду», форму представления другой стороне.

Во второй части ведущий берет на себя лишь организаторскую функцию: вводит основные правила, следит за временем, переводит игру с одного этапа на другой. Естественно, что уровень самостоятельности участников варьирует от группы к группе. Однако он во многом демонстрирует эффективность обучения.

**Пример бланка для работы над проблемой**

Проблема

Новый облик города. Новые специалисты... Значит, нужны дома. Потребуется строительство. Каким быть новому району?

Тип проблемы (назвать и нарисовать):

Общий способ решения (в одном-двух предложениях):

Конкретные шаги (кратко записать и потом объяснить комиссии правительства):

**Разработчики:**

**Подпись руководителей:**