

«СОБРАНИЕ ПЕСТРЫХ ДЕЛ»

70 НОВЫХ ФОРМ ГРУППОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЕТЕЙ

*Н.Е.Щуркова, док.пед.наук,
профессор*

В ГОСТЯХ У МУЗ

Начинается новый учебный год, и так хочется, чтобы он начался на этот раз по-новому, а малыши. Впервые переступившие порог школьного дня сказали родителям с восторгом: "Я хочу учиться в этой школе!".

Дать хороший эмоциональный настрой, помочь в первый же день маленькому ученику почувствовать школу родной, найти друзей не только среди одноклассников, но и среди старших, к которым можно обратиться за помощью и защитой, которым можно просто с удовольствием сказать "Добрый день!" при встрече. Может быть, в этом и состоит главная задача первого учебного дня. А еще хотелось бы, чтобы уже в первый день первоклассники да и другие школьники сделали что-то полезное для своей школы, для товарищей, почувствовали себя сопричастными тому, что в этой школе происходит.

Форма воспитательной работы, которая получила название "В гостях у муз" и которую мы предлагаем использовать в первый школьный день, торжественна, красочна и требует активного деятельностного включения ребенка. (Музы - в древнегреческой мифологии богини, покровительницы поэзии, искусств и наук: Урания - покровительница астрономии, Каллиопа - эпоса, Клио - истории, Мельпомена - трагедии, Полигимния - гимнов, пантомимы, Талия - комедии, Эрато - любовной поэзии, Терпсихора - танцев и хорового пения, Евтерпа - лирической поэзии и музыки).

"В гостях у муз" - это парад наук и искусств, это яркий импровизированный спектакль, в котором принимает участие большое количество учеников и который демонстрируется родителям и детям, приглашенным из детских садов, выпускниками которых являются первоклассники. Так как такой спектакль требует определенного настроения и времени для подготовки, мы бы советовали запланировать его на вторую половину учебного дня, тогда он прозвучит как финальный аккорд этого дня и даст импульс для дальнейшей жизни в школе.

Известно, что первый день сентября - это и первый день после самых продолжительных каникул для тех, кто уже учиться в школе. И если первоклассникам в этот день не терпится поскорее услышать слова своей первой в жизни учительницы, достать из новых ранцев новые книжки и тетради, то "сторожилам" хочется пообщаться с теми, с кем они давно не виделись, а следовательно, традиционная линейка, с которой обычно начинается новый учебный год в школе, как бы интересно она ни была задумана, оказывается не ко времени, потому что для тех, для кого она предназначена, занимают в этот момент другие проблемы. Поэтому мы бы предложили начать первосентябрьский школьный праздник немного позднее и дать детям возможность в первые часы этого дня пообщаться друг с другом, обменяться летними новостями с одноклассниками и учителями, познакомиться с новичками, представленными педагогом с самых лучших сторон, и т. д.

Существенную помощь в создании творческого настроения на подготовку праздника могли бы оказать яркие, живые, так называемые интегрированные уроки с повторительно-обобщающим материалом.

Праздник может начаться с приветственного, поздравительного слова директора школы, настраивающего школьников на несколько возвышенный, поэтический лад. Затем школьники разбиваются на группы (состав групп предусматривается организатором) по 15 - 20 человек, в каждой из которых главной участницей предстоящего является одна из девяти муз. Самых муз могут сыграть старшеклассницы, а их помощников - ученики из разных классов. Было бы неплохо, если бы собравшиеся в кругу одной музыки имели общее увлечение (так, в гостях у Клио оказались бы любители истории, Урании - увлекающиеся точными науками, Терпсихоры - танцами и т. д.).

Подготовительный час используется для знакомства школьников друг с другом (это может быть сделано с использованием игр "Снежный ком", "Расскажи мне о соседе" и т. д.), знакомства с

музой, в гостях у которой они находятся, подготовки краткого театрализованного выступления для торжественного собрания в зале, подарков и сюрпризов для гостей (родителей и малышей из детского сада), а также украшений зала, в котором будет происходить все празднество. Для украшения зала могут быть использованы букеты с поэтичными оригинальными названиями, посвященными школьной жизни, наукам, искусствам. (Очень часто учителям приносят первого сентября такое количество цветов, что их невозможно расставить в вазы в классах или унести домой. Мы наблюдали такие печальные картины, когда большая часть цветов просто выбрасывалась, случалось, что это происходило прямо на глазах у школьников. Думается, если учитель предложит использовать часть цветов для украшения зала, для плетения венков и создания оригинальных букетов, это не будет обидно для ребят).

Целая стена в праздничном зале может быть отведена для огромного коллажа, в котором "прозвучит песня" каждой из муз. При создании такого коллажа могут быть использованы самые различные материалы: рисунки, аппликации из цветной бумаги, ниток, тканей, природного материала (лепестков цветов, скорлупы орехов, семян плодов, коры деревьев и т. д.). Главное, чтобы тема работы каждой группы была посвящена музы, которую эта группа представляет. Для представления самой музыки могут быть использованы мини-спектакль, баллада, танец, игра... Первоклассники должны быть привлечены к участию в задуманном самым активным образом. Поэтому для того, чтобы дети почувствовали себя тепло и уютно со своими новыми товарищами, необходимо заранее продумать, как создать малышам ситуацию успеха, чтобы то, что они будут делать, непременно получилось, а для этого важно тщательно подготовить материал и инструменты, с которыми они будут работать, а также предоставить им возможность получить доброжелательную и квалифицированную помощь. Во время празднества может состояться и угощение, как это и принято в гостях. Это могут быть крошечные бутерброды с интересными красивыми названиями, а в самом процессе угощения помощниками муз могут стать сами первоклассники.

Активное деятельностное включение ребенка в жизнь школы с первого дня могло бы значительно сократить адаптационный период, создать лучшие условия для возникновения мотивации обучения учеников в школе. Важно только, чтобы в радостной, праздничной атмосфере первого дня ребенок почувствовал, что школа - это важно и серьезно потому, что именно здесь он получает возможность прикоснуться к высшим человеческим ценностям, что само учение - процесс, требующий напряжения, усилий, но очень увлекательный.

"В гостях у муз" - это не только праздник, подаренный ребятами друг другу и гостям, это еще и начало создания новых традиций: завянут венки и букеты, но останется коллаж, который может стать постоянной выставкой со сменяемой информацией из разных областей науки и искусства, может стать традиционным приглашением родителей и детей из детского сада не просто на спектакли и концерты, а на творческие отчеты учащихся школы, при наличии заинтересованного руководителя могут остаться и разновозрастные группы поклонников муз, ведь такую встречу, если она состоится на высоком уровне, обязательно захочется повторить.

ВОЛШЕБНЫЙ СТУЛ

Психологизация воспитательного процесса в школе, обусловленный новой педагогической позицией отношения к личности школьника как субъекту жизни, вывела педагогическую практику на ряд простых форм групповой деятельности, которые позволяют развивать у школьников интерес к человеку как таковому содействовать формированию достоинства как черты личности.

"Волшебный стул" - одна из таких форм. В ней сочетаются ценностно-ориентационная и игровая деятельности. На "волшебный стул" приглашается один из участников игры: как только он садится, "высвечиваются" и становятся очевидными все его достоинства; присутствующие громогласно объявляют то, что видят их глаза; предполагается, что при этом ни один недостаток не способен "высветить" "волшебный стул", зато все положительные стороны личности ярко представлены для глаз присутствующих.

Педагог предлагает в тишине проверить свои впечатления, а потом произнести вслух все, что видят глаза. Дети называют качества ("умный", "нежный", "добрый"...), или указывают на его поведенческие характеристики ("он всегда помогает", "у него можно попросить что-то, он дает"...), иногда выделяют черты характера ("веселый", "общительный"...), иногда сообщают о случаях, во время которых проявилась личность ("когда я болел, он ко мне приходил", "никто не остался убирать класс, а он остался"...). Для группы старших подростков и юношества чрезвычайно важны провозглашения достоинств внешнего портрета ("красивая", "грациозная", "он сильный", "у него красивые волосы"...).

"Волшебный стул" как бы отстраняет товарища от группы, набрасывает игровой флер таинственности ("эта дама, сидящая перед нами...", "этого господина мы видим...", "у этого юноши..."), на него смотрят как бы впервые. И обычно дети легко идут на такие игровые условия, потому что слишком близкие отношения мешают взглянуть на товарища с социально-ценностной позиции. Отстраненная же позиция снимает смущение, позволяет повысить то, что пока нетрадиционно для нашего общения - говорить комплименты друг другу сейчас и теперь, не дожидаясь смерти, похорон и траурных митингов. Такого рода упражнения не бесследны, они помогают обрести уверенность в себе, поднимают школьника к осознанию себя как носителя достоинств, изменяют его положение в группе, развивают эмпатию у детей, смягчают психологический климат в группе и в итоге переориентирует внимание детей с "недостатков" на "достоинства". Полезной оказывается такая групповая игра и для педагога: он начинает принимать новую точку зрения на "достойного человека", который отличен не тем, что у него нет недостатков, а тем, что у него есть достоинства.

"Волшебный стул" проводится неоднократно, так, чтобы через момент возвышения прошел каждый ребенок группы. Педагог должен жестко фиксировать (в памяти или на бумаге) тех ребят, которые не успели пройти через игровую ситуацию "волшебного стула", и серия игры не завершается, пока все до единого ученика не побывают в роли "дамы, достоинства которой мы видим" или "господина (сударя), чьи достоинства обнаруживают волшебные силы".

Решающим в воспитательном влиянии этого группового дела является тональность протекающего маленького события. Тон, конечно же, задает педагог. Его педагогическая техника (голос, мимика, пластика) как бы лепит эмоциональную ауру, вовлекая детей в добрую расположенность к каждому, кто находится в комнате, и желание сказать любому ободряющее и возвышающее его как личность.

Не следует бояться пауз, когда дети молчат, не находя ответа на вопрос, какие достоинства они видят. Надо предупреждать возможность затруднений, отмечая, что необходимо увидеть то, что не лежит на поверхности, что без усилий не удастся увидеть, но что неизбежно предстает перед нами, если мы начнем вглядываться в человека. После таких слов успокаивается и сидящий на стуле, он позволяет себе улыбнуться, и группа, в свою очередь улыбаясь в ответ, свободно сообщает о своих впечатлениях.

"Волшебный стул" может быть внесен как часть в какое-то другое, более масштабное групповое дело, но может проводиться изолированно от других видов групповой деятельности.

ПРЕЗЕНТАЦИЯ МИРА

Предметное восприятие окружающего мира, свойственное маленькому ребенку (вот кошка, луна, скамейка, человек, палка и т. д.), с развитием ребенка преобразуется в социально-ценностное восприятие, когда подрастающий человек обнаруживает за предметами отношение, видит ценностные связи и взаимоотношения. Такое преобразование протекает незаметно, оно не обозначается каким-то резким переходом, когда бы вдруг "скамейка" как некая деревянная конструкции вмиг предстала "местом отдыха для старика", "свиданием для влюбленных", "средством раздумий о жизни". Оно совершается в силу социализации личности, ее духовного развития, интеллектуального и эмоционального обогащения.

Смена предметного восприятия, однако, не происходит небрежно, и довольно часто мы констатируем предметное восприятие мира как единственное восприятие мира. И тогда человек живет "среди предметов", "среди факторов", "среди случаев", выпадает из контекста общественных отношений, культурных ценностей. Внешне - живет как все, в сущности - живет вне всех, ибо выключен из системы ценностных отношений.

"Презентация мира" как форма групповой деятельности выступает дополнительным фактором переводом предметного восприятия реальности в ее ценностное восприятие. Организуется духовное усилие каждого школьника в момент данной деятельности: предъявляется какой-либо предмет группе и предлагается описать роль этого предмета в жизни человека, зачем он для человечества, какую роль исполняет в реализации стремлений человека к счастью, какие отношения несет самом в себе, когда включен в повседневное существование. Такого рода интеллектуально-эмоциональное усилие высвечивает для школьника духовную ценность материального предмета, смещает границы духовного и материального, развивает способность к одухотворению, а в конечном итоге подымает школьника над ситуацией, помогает ему обрести свою личностную сущность - стать субъектом отношений, освобождаясь от зависимости вещно-предметной.

Ни в коем случае мы не хотим сказать, что с помощью "презентации мира" педагог разовьет в ребенке духовность как качество личности. Мы говорим лишь, что эта форма групповой деятельности является одним из элементов общей систему духовного развития школьника.

Избирается любой предмет из окружающей школьника действительности (бессмысленно избирать нечто, лежащее за пределами реальности, например, тостер - детям далекой сельской школы, не знающим и газовой плиты, или пуанты - детям, не видевшим балета), задается вопрос о его роли в жизни человека, утилитарном и духовном предназначении, в том числе и вопрос о личном отношении к данному предмету.

Этот предмет представлен для общего восприятия так, чтобы все его достоинства и особенности, были подчеркнуты, обставлен как некая ценность общечеловеческой культуры. Например, на драпированном столике - очки, на красивом блюде - красное яблоко, через эпидиаскоп на экране - иголка с ниткой, на демонстрационном кубе - кусочек мела.

Педагог предлагает взглянуть на этот предмет свежим глазом, отыскать в предмете весь спектр пользы и ценности для людей или, пойдя от обратного, представить жизнь без этого предмета. Дети поочередно высказывают свои соображения. При этом они подходят к предмету, берут его в руки (может быть, впервые осторожно и бережно), демонстрируют всей группе через призму своего видения, раскрывая то содержание, которое обнаружено ими. Не страшно, если ребенок, показывая почтовый конверт, скажет только "для писем"; ничего плохого нет в том, когда ребенок в кувшине видит лишь "сосуд для молока" - это все тоже социальное предназначение и участие предмета в социальной жизни. Мысль детей обычно довольно скоро подымается до духовных вершин, "почтовый конверт" служит "любви", "помощи", "поддержке другому человеку", а "кувшин" становится средством "добра", "общения", "заботы".

Предметом презентации могут стать явление, событие, факт, процесс. Но на первых порах лучше всего начинать с вещей, непосредственно находящихся вокруг. Дети и сами могли бы предлагать такие предметы, открывая в них скрытые отношения, вознося их на пьедестал жизненных человеческих ценностей. Если группа небольшая по численности, возможен вариант поочередного предьявления предмета индивидуально каждым участником: тут интересны индивидуальный выбор и всеер таких выборов.

На случай профессиональной неуверенности мы рекомендуем избрать предмет яркий, эстетически богатый, ценностное отношение к которому социально закреплено. Например, розу.

Благоухающая роза с трепещущими лепестками, предъявленная детям как объект особого восприятия и осмысления, сразу вызывает положительные переживания, инициирует духовные усилия - дети увидят за розой "подарок", "любовь", "поздравление", "украшение", "симпатию", "добрые пожелания"... Не исключено, что кто-то увидит за розой "товар" и "способ обогащения", пусть выскажет и такое мнение.

Презентация объекта - это всестороннее рассмотрение явления с позиции жизненно-ценностной, обнаружение за предметной реальностью отношенческого мира.

Коль скоро каждый волен видеть за объектом то, что он видит, и ничего другого, "презентация мира", таким образом, приобретает дополнительную функцию - быть формой диагностирования воспитанности детей, что дает возможность в последующем проводить тонкую и скрытую коррекцию поведения и формирующегося отношения.

"Презентация мира" может выступать частью какой-то обширной программы, например, проводиться на вечере отдыха, во время чаепития, в лесу на полянке и даже на уроке по ходу изучения нового для детей научного явления. Разумеется, исходным условием такого широкого использования служат профессиональные качества педагога.

СОЦИОДРАМА

Социодрама - это сюжетно-ролевая игра, развивающаяся как событие, предопределенное социальной позицией главных персонажей игры. Субъект игры - носитель идеи; согласно возложенной на него роли он ведет себя в предложенной ситуации. "Совершающееся действие" (драма) разворачивается так или иначе в силу определенной избранной позиции. Именно правомерность позиции выступает предметом анализа и оценки всех участников и зрителей игры.

Социодрама не случайно родилась в школе как форма групповой деятельности. Противоречивые общественные обстоятельства ставят современного человека, в том числе и школьника, в постоянную ситуацию выбора, от которой зависит ход жизни и система социально-психологических отношений, окружающих субъекта выбора. Но субъектом выбора становятся по мере развития индивидуального сознания способности осмысливать конкурентные события и свое "я" в контексте этих событий: связь, зависимость, интерес, влияние, - а также способность предвосхищать результаты личного выбора.

Назначение социодрамы - в упражнении духовных сил школьника по осознанию себя как личности в структуре общественных отношений.

Психологической предпосылкой социодрамы является потребность детей в игре, в свободном общении, а в старших классах - формирование мировоззренческих убеждений. Детское и юношеское воображение обуславливают легкость вовлечения школьника в сюжетно-ролевую игру, он сразу вступает в игру в заданной ему роли и последовательно ведет ход игровых событий.

Этическая основа социодрамы в самооценности личностного выбора, в уникальности и неповторимости человеческих ситуационных решений, в единстве добра и зла, неразъединенности положительного и отрицательного, а следовательно, в правомерности жизненных выборов иногда и прямо противоположного характера.

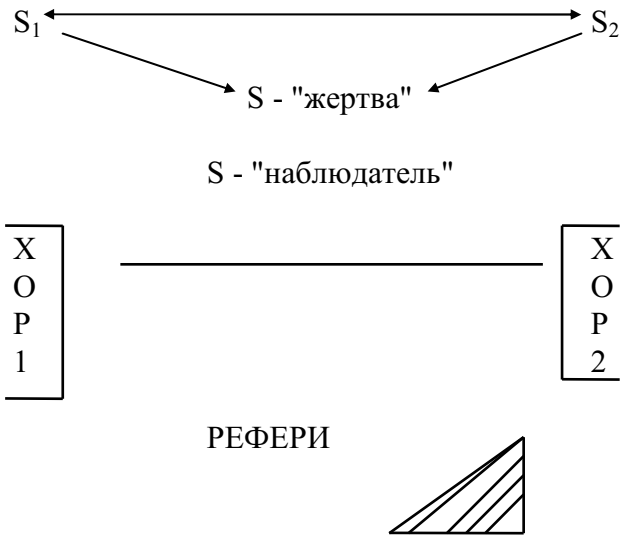
Методически провести социодраму совсем нетрудно. Алгоритм ее организации состоит из последовательных простых шагов. Первый: определяются две альтернативные идеи, отражающие противоположные жизненные позиции ("идея" и "антиидея"). Второй: придумывается некоторый простой сюжет (лучше - житейско-обыденного плана), через ход которого некий субъект (назовем его "субъект-жертва") испытывает на себе реальные последствия выбора идеи и выбора антиидеи "субъектом-один" и "субъектом-два". Третий: распределяются роли среди участников игры. Помимо действующих лиц ("субъект-один" и "субъект-жертва"; "субъект-два" и "субъект-жертва"), в игре принимают участие и зрители в роли "субъекта-наблюдателя"; чаще всего это бывают предметы, вещи, животные, растения и прочее - все, что могло бы окружать героев драмы в момент столкновения их интересов.

Иницируя активность зрителей - "наблюдателей" в предстоящем развертывании событий, ведущий при распределении ролей (он может их раздавать по желанию зрителей, например: "Кто хотел бы сыграть роль прохожего?") обязательно должен просить участника игры произнести первые слова своей роли для того, чтобы помочь преодолеть психологический барьер сейчас, до игры. Это выглядит примерно так: "...если вы поезд, который не пришел вовремя, подайте голос, как вы стучите по рельсам?" или "...а как зовут вас, сиамский кот, свидетель событий?".

Четвертый шаг: как в древнегреческой драме, в игру вводится "хор" в качестве резонерирующего лица: "хор-один" высказывается в пользу позиции "субъекта-один"; "хор-два" предьявляет аргументы в пользу позиции "субъекта-два". Дискуссия "хоров" возвышает игру до философского осмысления, помогает школьнику мыслить надситуативно, осерьезнивает веселые перипетии забавного сюжета.

Пятый шаг: кого-то из участников просят исполнять роль рефери, чтобы оценить общий ход игры, соответствие состоявшегося поведения возложенной роли, расстановку сил, мнений и итоговый результат в виде общего суждения.

Вот картинка-схема диспозиции игры:



Сюжет проигрывается дважды и завершается двумя несхожими решениями. "Субъект-наблюдатель" имеет право по ходу разворачивающихся событий бросать реплики от имени той роли, которая ему досталась. Например, "солнце" могло бы поощрять либо осуждать выбор героя; "черный кот", следя за действующими лицами, может сообщать о своих переживаниях.

Финалом игры является выбор всеми ее участниками одной из позиций. Далее все расходятся, чтобы потом собраться вокруг "субъекта-один" либо "субъекта-два". Рефери подведет итог, оценивая меру искренности играющих, раскованности и степени анализа правомерности позиций. Дополним сказанное примерами игровых фабул.

- В лесу споткнулся и поранил ногу человек; мимо него проходит тот, кто считает, что помощь людям только их расслабляет, и тот, кто, безусловно, оказывает всякую помощь человеку.

- Взял велосипед и разбит в результате неосторожного обращения. Хозяин велосипеда приходит за ним. В одном случае владелец исповедует идею наказания за всякий проступок, в другом - великодушного прощения.

- Начальник, собравший совещание, ожидает видеопленку с материалом для совещания. Тот, кому поручено ее привезти, опаздывает на встречу - поезд увозит пленку. Вариант позиций: "главное - дело" и "главное - добрые взаимоотношения".

- За пять минут до прихода гостей хозяйка роняет блюдо на кухне. Около дверей оказывается тот, кто строго соблюдает этикет, и тот, кто полагает, что в соблюдении этикета нет никакого смысла.

РАЗБРОС МНЕНИЙ

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

Методическим ключом такого группового дела служит многочисленный набор карточек с недописанными фразами самого общего характера. Их прочтение и произнесение вслух инициирует мышление, как бы провоцируя на нечаянное высказывание, которое рождается тут же, в момент чтения и произнесения. Начатое должно быть закончено, поэтому тот, кто получил карточку, имеет уже готовое начало своего короткого выступления по предложенной теме. Начальная фраза дает направление мысли, помогает школьнику в первый момент беседы иметь, что сказать, потому что определяет подход к теме и ракурс взгляда на поставленный вопрос.

Педагог предлагает детям высказать свое мнение по определенной теме: "Что вы думаете о..." - либо ставит вполне конкретный вопрос: "Считаете ли вы, что...". Источником таких тематических дискуссий являются чаще всего актуальные проблемы жизни школьников: "Человек и его одежда", "Что такое хорошая жизнь и хороший человек в ней?", "Нужна ли мне книга?", "Как человек проводит каникулы", "Когда я очень разозлюсь", "Родители и я", "Красота, меня окружающая". При высоком уровне интеллекта школьников предметом дискуссии могут стать философские вопросы о жизни как таковой, о бессмертии, совести, счастье, времени, разуме и чувствах, духовном и материальном. Возможен такого рода разговор о только что происшедшем в классе, школе, обществе.

Методическая сторона группового дела "разброс мнений" предельно проста, сводится к выдвижению интересного для детей вопроса и подготовке карточек. Число карточек непременно равняется числу участников дискуссии. На карточке (плотный картон, лучше - цветной, четкий текст фразы) - первые слова, с которых начинается высказывание. Условия игры следует соблюдать, и, если доставшаяся фраза не нравится участнику, он ее может поменять, но не нарушать условий.

Перечислим вероятностные формы первоначальных инициирующих мыслительную активность детей недописанных фраз: "Я не задумывался над вопросом ранее, но могу сказать, что...", "Мне кажется, что в этом вопросе главным является...", "Ежедневно с данной проблемой сталкивается человек, когда...", "Меня в этом вопросе больше всего смущает...", "Для меня этот вопрос не представляется трудным, потому что..."

Педагогическая трудность заключается в технологической стороне организации дела. Необходимо создать благоприятный психологический климат в группе, чтобы каждый участник был психологически свободен и чтобы мнение каждого воспринималось как предмет интереса. Тональность разговора, максимальная доброжелательность, психологическое "поглаживание", подбадривающие реплики и подкрепляющие положительные оценки в адрес личности, ритмичность построения беседы и даже расположение всех членов группы относительно друг друга - все это имеет огромное значение в успешности задуманного дела. И центральное условие: принимается мнение каждого как некоторая ценность, не подлежащая оценке "правильно - неправильно", содержащая в самой себе ценность лишь потому, что она имеет место среди людей.

"Разброс мнений" - очень оперативная и гибкая форма организации группового дела, удобная для обсуждения конфликтных ситуаций, для выявления группового общественного мнения. В случае напряженных ситуаций, сложных проблематичных взаимоотношений педагог может обратиться к этой форме, в ходе такой дискуссии обычно снижается агрессивность к инакомыслящим, громче и увереннее звучат "тихие голоса" группы, становится очевидным характер группового мнения. Но и в бесконфликтный период "разброс мнений" интересен, не утомителен для детей, плодотворен для их личностного развития. Сам ход школьной реальной действительности приводит часто к проведению "разброса мнений": кто-то поссорился; кто-то выдвинул оригинальную идею; кто-то недоволен учебной; кому-то пришла в голову мысль о резкой перемене режима; кто-то предлагает провести оценку происходящему и т. д. Плодотворным является проведение предварительного "разброса мнений" - перед тем, как приступить к большому и важному делу. Но полезен и итоговый "разброс мнений", когда дело, уже завершено.

ТУРНИР ОРАТОРОВ

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

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

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

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

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

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

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

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

Победителей турнира ораторов поздравляют, их имена появляются на плакате, где сообщается решение жюри и предварительные сроки следующего турнира и содержание состязания.

Систематическое проведение турниров ораторов подготовит детей к публичной лекции - форме, о которой мы рассказываем ниже. Но не исключена и обратная последовательность: проведенные публичные лекции дают возможность практиковать в школе турниры ораторов.

ПУБЛИЧНАЯ ЛЕКЦИЯ

Данная форма получила свое название от роли, которую играет в этой действительности каждый школьник в отдельности и все участники вместе. Они - публика, то есть люди, собранные в одном месте и являющиеся зрителями и слушателями. Возраст тут не имеет значения. На публичную лекцию приходят все желающие: первоклассники и десятиклассники, учителя, родители, технические работники школы.

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

Безусловно, время лекции строго ограничено: от 15 до 20 минут - ровно столько, сколько может быть предельно внимательным самый юный слушатель в зале. Зато такой жесткий лимит времени способствует содержательной насыщенности лекции: нужно успеть за короткое время выдвинуть суждение (тезис), предъявить аргументы (доводы в пользу суждения) и дать яркую иллюстрацию рассматриваемого явления.

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

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

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

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

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

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

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

Острое желание быть взрослым возникает почти у каждого школьника, особенно в младшем подростковом возрасте. Однако претензии на взрослость принимают часто извращенные формы, делают подростка смешным или грубым, а порой приводят к правонарушениям, бедам.

Веселая ролевая игра "Времена года" дает ребятам возможность понять, что быть взрослым - значит, прежде всего, уметь нести ответственность за себя и других людей.

Играющие распределяют между собой роли "мамы", "папы", "бабушки", "дедушки", а также "детей" (младшего, среднего, старшего возрастов).

В качестве примера предложим следующие ситуации.

Начало лета. Семья собралась, чтобы обсудить планы на летний отдых. Мама мечтает о поездке к морю. Папа хотел бы заняться ремонтом дачного домика. Бабушка с дедушкой планируют спокойный отдых на лоне природы в деревне. Старшая дочь планирует отправиться в спортивный лагерь, средний сын мечтает о путешествии с классом, младшая дочь рвется побывать у второй бабушки в другом городе.

Зима. Папа приходит с работы в последний предновогодний день и сообщает, что ему выдали премию. Мама давно задумала обновить свой туалет. Бабушка надеется на теплый платок. Дедушка вспоминает о своих стоптанных тапочках. Старший сын надеется, что ему, наконец, купят велосипед. Средняя дочь хотела бы успеть приобрести новое платье к праздничному вечеру. Младшая дочь сразу вспомнила о большом плюшевом медведе...

Весна. Семья за столом. Мама разливает чай. Окна открыты, тепло и солнечно. Вдруг за окном раздается голос "Виктор! Пора! Мы ждем тебя!" Это кричат друзья старшего сына... Через некоторое время другой голос: "Светлана! Принесли новый видеофильм! Идем посмотреть!" Это зовут среднюю дочь... И, наконец, за окном обращение к младшему сыну: "Максим! В воротах некому стоять! Иди в футбол играть".

Осень. Пора убирать урожай на дачном участке. Но у каждого свои планы. Мама хотела бы устроить день покупок. Папе нужно доиграть партию в шахматы с приятелем. Старшая дочь собралась ехать в лес с друзьями. Сын договорился о посещении собачьей выставки. Младшая дочь приглашена в соседний дом к новой подружке. Бабушка уже устроилась читать захватывающий роман. Дедушка обожает бродить по лесу...

Этот импровизированный спектакль следует остановить, как только станет ясно, способен ли каждый из играющих проявить заботу о других или он весь во власти своих личных интересов.

Зрители поочередно оценивают действия всех членов "семьи". Решая, кто вел себя по-взрослому. Может оказаться, что в семье не оказалось ни одного "взрослого".

В ходе обсуждения ребятам можно задать вопрос: "Кто хотел бы быть взрослым и почему?"

Хорошо, если в комнате, где проходит игра, будет вывешена картина с изображением семьи или экспонироваться слайд. Это украсит, углубит разговор о взрослости.

Рекомендуем заранее заготовить карточки с обозначением ролей. Дети будут держать их в руках, и это послужит им своеобразной маской, за которой они спрячут свою застенчивость, страх показаться смешными.

Играющие меняются на каждом новом этапе. Таким образом почти всем детям удастся принять активное участие в игре.

Игра "Времена года" не имеет возрастных границ. Она хорошо принимается детьми всех школьных возрастов.

ДИНОЗАВР

Название игры "Динозавр" родилось в связи с какой-то необъяснимой симпатией детей к этим давно несуществующим животным. Может быть, потому что их образ будит в ребятах фантазию, позволяет им перенестись в иной мир, полный опасности и приключений.

Фабула игры предельно проста. На болоте стоит несколько домиков, в которых "живут" участники игры. От домиков до единственной кочки на болоте тянутся тропинки, по которым небезопасно ходить и бегать, потому что неподалеку расположился динозавр. Он готов съесть любого, кто окажется на кочке. Для этого ему нужно всего лишь три раза сказать: "Я тебя съем, я тебя съем, я тебя съем". Чтобы тот, кто оказался на кочке, не был съеден динозавром, нужно всем, кто имеет свой домик, позвать его к себе: "Иди в мой дом!" Правда, домик настолько мал, что тот, кто пригласил попавшего в беду товарища, вынужден покинуть свое жилище. Он бежит на кочку, и каждый зовет его к себе. Чтобы сохранить жизнь друг другу, все участники игры должны быть предельно внимательны, быстры и подвижны.

Игра закончится, если динозавр успеет трижды произнести: "Я тебя съем!", прежде чем убегающий сможет скрыться в одном из домиков. Она может закончиться и тогда, когда никто не задержится на кочке, и динозавр "умрет с голоду". Группы играющих меняются, так что все дети могут принять активное участие в игре. Домики обозначаются на полу либо мелом, либо листом бумаги так, чтобы расстояние между кочкой и любым из домиков было одинаковым.

Заняв места в домиках и на кочке, участники ждут сигнала ведущего, после чего динозавр громко сообщает о своих намерениях. Очень хорошо, если динозавра играет либо учитель-мужчина, либо старшеклассник, обладающий громким басом.

В эту игру могут играть дети всех возрастов, даже взрослые; ее легко ввести в контекст общешкольного праздника при большом количестве зрителей. Налужайке, на просторе она особенно хороша.

Игра может быть использована как способ укрепления дружеских отношений между детьми.

Игра "Взгляд" - психологическая, она развивает эмпатии школьника и, следовательно, его способности общения с другими.

По кругу ставятся попарно два ряда стульев, повернутых спинками друг к другу. Играющие садятся на них так, чтобы оказаться лицом к лицу. Звучит музыка. Ребята молча смотрят глаза в глаза. По сигналу ведущего (звонок, хлопок, условный звук) ребята, находящиеся во внешнем ряду, встают и передвигаются на один стул; те, кто находится во внутреннем круге, также встают и как только перед ними оказываются новые визави, садятся на свое место. Таким образом происходит смена партнеров. Она протекает ритмично, но достаточно быстро. Игра заканчивается, когда играющие внешнего круга вернутся на свое первоначальное место.

Теперь начинается важный момент - осмысление происшедшего. Ребята поочередно должны рассказать, как они себя чувствовали, все ли взгляды были добрыми, удалось ли им передать взглядом свою доброжелательность, симпатию по отношению к другому и т. д.

Ведущему необходимо быть максимально наблюдательным и очень собранным. Первые две - три минуты дети могут смущаться, хихикать, отводить глаза, ерзать от скованности - многим из них не свойственно открыто глядеть на человека, с которым они общаются. Но уже на четвертом переходе внешнего круга обычно наступает тот наиважнейший миг, ради которого собственно и проводится игра: возникает интерес к другому, симпатия, серьезность и уважительность.

Музыку следует подбирать так, чтобы ритмы и мелодия были сильными и мягкими одновременно, мажорными, но не бравурными, легкими, но не танцевальными, иницилирующими энергию, но не перевозбуждающими.

ПУТЕШЕСТВИЕ В ДЕТСТВО

"Путешествие в детство" - веселая групповая игра, участниками которой могут быть дети любого возраста, а также и взрослые. Суть игры в том, чтобы мысленно проиграть вполне определенное поведение как выраженное отношение к другому человеку. Это как бы предварительная подготовка к тому, что может случиться в жизни. Но это и своеобразная житейско-обыденная самодиагностика, производимая каждым участником игры.

Фабула игры чрезвычайно проста. Ведущий подбирает фрагменты детских стихов или сказок, которые содержат в себе диалог персонажей, и предлагает всем участникам доиграть в ролевой ситуации прерванное событие. Например:

"Потеряли котятки на дороге перчатки
И в слезах прибежали домой:
- Мама, мама, прости, мы не можем найти,
Мы не можем найти перчатки..." -

стихи произносят участники игры, которым досталась карточка с данным текстом. Тот же, к кому обращены слова, должен включиться в диалог и ответить избирательно: либо в согласии с содержанием стихов, если он их помнит, либо вольно выстраивать новый вариант поведенческой реакции.

Группа наблюдателей, просмотрев и прослушав вольное разрешение ситуации, может не согласиться с предложенным решением и напомнить всем, как развиваются действия в стихах или в сказке. Но может этого и не делать, лишь высказав симпатии своевольным персонажам, не подчинившимся стихотворному тексту.

До игры составляется группа арбитров (или одного арбитра выбирают), она анализирует смысл игровых действий: удалось ли всем играющим "слышать" другого, "видеть" другого, "сочувствовать" другому, "откликнуться" на призыв другого.

Ведущий в начале игры приглашает всех отправиться в страну детства, когда рассказывает о правилах игры, в конце игры он призывает всех участников не покидать окончательно страну детства, потому что она учит нас всех добру и сочувствию, расположению и отзывчивости по отношению друг к другу.

Очень интересно разворачивается игра, если предлагать тексты в "хронологической" последовательности: от стихов, которые читались детям в младенчестве ("Идет бычок качается, вздыхает на ходу...") и до произведений, читаемых в настоящее время участниками игры.

Острый характер принимает игра и приобретает неподдельный азарт, если участниками становятся школьники разных возрастов, скажем, дети второго класса и юноши-выпускники.

За основу сюжета игры берется русская народная сказка "Репка". Каждый из нас с детства помнит эту сказку. Но как она нас увлекала своим незамысловатым сюжетом, и сколько раз мы могли рассказывать ее друг другу.

Вырастая, мы забываем и перестаем читать или перечитывать сказки, они как бы становятся нашим прошлым, но мы не забываем тех счастливых мгновений, когда, восхищаясь, открывали для себя мир сказок, мир добра, любви, правды и красоты.

В школьном возрасте во время игры у детей особенно ярко проявляются умения видеть хорошее и плохое, восхищаться и огорчаться, импровизировать и обмениваться собственными впечатлениями. Педагог может и должен использовать это в своей работе с детьми.

Для того, чтобы помочь ребятам войти в игру, можно вместе с ними вспомнить сюжет и героев этой сказки.

Сюжет сказки остается без изменений, только должно выполняться следующее условие: бабушка, внучка, Жучка, кошка и мышка не спешат на помощь дедушке, при этом объясняя причину, почему так поступают. А ему необходимо их уговорить, чтобы они помогли в его работе, аргументируя свою просьбу о помощи. При этом он не должен забывать, что в данном случае он единственный представитель сильной половины человечества, он, мужчина, зовет из помощь представителей женского пола.

Таким образом, мы выясняем в ходе игры представление детей, каким должно быть поведение мужчины в тех случаях, когда ему (сильному, главному в семье) требуется помощь, а его окружают в такой момент только женщины и дети.

Исходным пунктом одевания маски на лицо человека - их полное, абсолютное различие: маска - это не "я", а нечто, не имеющее ко мне отношения. Маску надевают, чтобы скрыться, обрести анонимность, присвоить себе чужое, не свое обличье. Маска освобождает от соображений престижа, социальных условностей и обязанности соответствовать ожиданиям окружающих. Маскарад-свобода, веселье, непосредственность.

Маска - не просто кусок раскрашенной бумаги или папье-маше, а определенная модель, тип поведения, который не может быть нейтральным по отношению к "Я". Человек выбирает маску совсем произвольно. Маска должна компенсировать то, чего личности, по ее самооценке, не хватает и что ей, по-видимому, нужно.

Именно различие "подлинного Я", каким я его себе представляю, и маски побуждают говорить о ней как о внешнем, наносном, неорганичном.

В любом человеческом обществе от детей и взрослых разного пола ожидают разного поведения и по-разному обращаются с ними.

Предлагаемая форма работы направлена на осмысление детьми социально-возрастных ролей человека, в зависимости от его половой принадлежности, а также способствует формированию полоролевого поведения школьников путем усвоения социально-возрастных ролей человека определенного пола.

Задается определенная ситуация, в зависимости от того, в какое время года проводится игра:

- если это зима, это может быть "Новогодний маскарад",

- если осень - это может быть "Осенний маскарад" и т. д. Например, "Новогодний маскарад".

Задается ситуация: пришел Дед Мороз с поздравлениями. Маски: мальчик, юноша, молодой мужчина, старый мужчина, девочка, девушка, молодая дама, старая дама, Дед Мороз.

Инструкция:

- педагог заранее должен приготовить карточки с названиями масок;

- роль Деда Мороза может играть сам учитель, либо выбирается ученик, который умеет свободно импровизировать в присутствии аудитории;

- дети получают свои маски и осмысливают свою социально-возрастную роль.

Таким образом, в данной игре мы выясняем, как дети понимают социально-возрастные роли человека определенного пола в различных жизненных ситуациях.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Вот как выглядит мизансцена игры:



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

Игра "На плоту" многофункциональна. Во-первых, она может быть использована как педагогическая диагностика. Во-вторых, в процессе этой игры формируются некоторые поведенческие характеристики мальчиков и девочек как представителей мужчин и женщин современной культуры. В-третьих, в ходе игры развивается нравственное сознание всех участников и наблюдателей ее.

Данная игра - одна из немногих, которые успешно проходят при разновозрастном составе играющих. Эффектно разворачиваются игровые события в случае резкого возрастного перепада, например, если играют дети второго и десятого, третьего и одиннадцатого классов.

Фабула игры такова. На плоту пять мест для путешественников. Они плывут по реке, вокруг необитаемые берега. И вдруг что-то случается: волной смыло съестные припасы; волной смыло маршрутную карту; загрустила маленькая Дама, единственная дама среди юношей на плоту; рассорились четыре дамы при одном юноше на плоту; по берегу бежит какой-то человек, просит его взять на плот шестым; пошел сильный холодный дождь; и т. д. Что делают мужчины во время подобных событий? Их реакции находятся под наблюдением зрителей.

По завершении ролевой ситуации зрители сообщают о своем мнении: было ли поведение мужчин достойным при случившемся? - поднимается карточка либо открывается ладошка при утвердительном мнении.

Момент движения плота обозначается музыкой (например, Генделя "Музыка на воде"). Участники игры не рассуждают о том, что следовало бы делать, а совершают действия, которые они считают необходимыми в создавшихся условиях. Зрители не вмешиваются в разыгрывание ситуации. Ведущий тоже не имеет права подсказывать и оценивать произведенное.

Хорошо, когда реальный возраст юношей и девочек (девушек) как бы игнорируется. Например, на плот приглашается дама-второклассница и юноши-десятиклассники или дамы-старшеклассницы и юноши-второклассники. Тем самым подчеркивается вневозрастное содержание роли Дамы и роли Мужчины.

В игру следует ввести и вполне реальные элементы мужского и женского поведения: юноши подают руку дамам, входящим на плот и покидающим его; юноши (мальчики) благодарят юных дам за участие в игре. Количество ситуаций определяется успешностью произведенных ролевых решений: если "плот номер один", "плот номер два" успешно справились с непредвиденной сложностью путешествия, то количество ситуативных этапов можно ограничить до трех; если юношам не удастся найти достойный выход из ситуации, то цепочка неприятностей удлинится, тогда почти всем зрителям удастся побывать в роли путешественников.

Предполагается непременно рефлексия по окончании игры: что я извлек для себя во время путешествия на плоту? Не исключено привлечение к общему раздумью материала книги Стейнбека "Гроздь гнева", первые страницы которой повествуют о беде, постигшей сельских жителей, и о том, как поведение мужчин влияло на самочувствие детей и женщин.

Впрочем, идея игры "На плоту" настолько широка, что вмещает в себя самые разнообразные модификации, которые создаст педагог.

У ЗЕРКАЛА

Умение отдавать себе отчет в собственной жизни является одним из значительных признаков личностного развития человека. Формированию данного умения можно способствовать, ставя воспитанника в ситуацию жесткого вопроса: "Чего ты хочешь?". Этот вопрос сам по себе очень хорош, когда его ставят перед ребенком в минуту необъяснимых его реакций или нежелательного поведения.

Однако неплохо было бы расширить пространство для духовных усилий по осознанию себя как личности. Для этого существует несколько методических форм, рожденных в нашей школе: "Разговор при свечах", "Расскажи мне обо мне", "Рейтинг по кругу", "Портрет в анкете" и др.

Исключительное место среди них занимает групповая работа с детьми под названием "У зеркала". Суть этого группового дела - поставить подростка или юношу перед самим собою хотя бы на мгновение, предоставив возможность взглянуть на себя как на некое неповторимое, отличное от всех, как на носителя человеческих свойств и качеств, некоторый эмансипированный, самостоятельный внутренний мир в его автономии от окружения.

У зеркала (вокруг зеркала) рассаживается группа, либо каждый член группы - перед отдельным зеркалом. Перед каждым участником работы лежит веер цветных карточек, на обороте которых написаны незавершенные фразы. Поочередно перевортывая карточки, участники группового занятия, глядя на свое изображение в зеркале, завершают фразу про себя, мысленно, или же вслух.

Если зеркало одно и большое, то подростки подходят к нему и садятся перед ним, а остальные располагаются слева или справа, чтобы "собеседник с собою" оставался условно наедине. Если же зеркало имеется у каждого то по просьбе педагога все одновременно берут одного цвета карточку и сообщают зеркальному отражению свое мнение.

Не рекомендуем эту форму занятий всем педагогам. Дело тут не в "хорошем" или "плохом" специалисте. Здесь недопустима и толика фальши, и капля сомнения в значимости занятия. Только педагог духовной ориентации может проводить такую работу с детьми, и только искренний и технически (голос, мимика, пластика разнообразны и богаты) подготовленный учитель способен извлечь из "Зеркала" максимум ценностного результата.

Приведем примеры текста карточек: "Я вижу перед собою...", "Я обнаруживаю в себе...", "Мне интересен этот человек, потому что...", "Я бы не возражал побеседовать с ним, потому что...", "Я хотел бы задать ему прямой вопрос...", "В моем собеседнике мне непонятным кажется...".

Варианты содержательного наполнения общения с зеркальным отражением создаются при опоре на вычленение функций зеркала как социально-психологического феномена общественной жизни и жизни индивидуальной. Зеркало регулирует наш внешний облик, вернее костюм, в котором мы выходим на общение с "другим человеком". В минуту проверки нашего внешнего облика с помощью зеркала мы как бы стали на место этого "другого" и его глазами взглянули на себя. Зеркало сообщает о мере соответствия внешнего облика внутреннему содержанию нашей личности, возрасту, ситуации, предмету общения, качествам, идеологии, - обращаясь к зеркалу, мы корректируем тут же мимику, жесты, пластику, приводя их в соответствие с нынешнему состоянию. В зеркале мы воспринимаем лишь оболочку человека без его содержательного наполнения, оно - своеобразный идеологический вакуум, который мы вправе наполнить самовольно собственным идеологическим соком. Зеркало помогает нам вывести наше "я" за пределы нас самих, увидеть на время свою личность со стороны, представив ее в качестве объекта рассмотрения и наблюдения.

Отмечая функции зеркала, педагог создает смену позиций для подростка и юноши, севших перед зеркалом. Можно избрать одну из функций.

Стимулирующим моментом может послужить художественное полотно, где герой представлен перед зеркалом (например, полотна Серова, Веласкеса). Рассматривая миг общения человека с самим собой посредством зеркала, дети вместе с педагогом обнаруживают разнообразие функций этого чудесного изобретения человечества. Попутно спросим у детей: как ведет себя кошка или собака перед куском стекла, покрытого серебром? Нужно ли черепахе амальгамированное стекло?

ОТКРЫТАЯ КАФЕДРА

"Открытая кафедра" - одна из ступенек взросления школьника, пусть маленькая и несущественная, однако значительная, требующая определенных духовных усилий. На открытую кафедру выходит школьник в роли гражданина мира, человека, жителя Земли: он говорит о своих общественных интересах, личностной озабоченности всем происходящим в мире, как если бы ему предоставили такую кафедру, с которой можно было бы говорить со всем человечеством.

Данная форма импонирует старшему подростку и юноше, отвечает их потребностям в активном преобразовании жизни, их романтическим мечтам о возведении дворцов, их острому желанию вмешиваться в реальность, содействовать изменению ее.

Безусловно, "открытая кафедра" далеко не удовлетворяет эти потребности и стремления, более того, она является своеобразным паллиативом, замещая собой реальность иллюзорной удовлетворенностью. Выходя на открытую кафедру, школьник опирается на свое воображение, скорее играя роль в воображаемой ситуации "перед всем миром", чем обращаясь непосредственно к сидящей перед ним публике. Но и в этой игре личность его раскрывается, он не способен выискать в своей личностной структуре те проблемы, которые его не волнуют, он не найдет слов, ему не свойственных, и не проявит отношения, которого у него нет. Поэтому "открытая кафедра" - это галерея мировоззренческих позиций, тем она и увлекательна, но это и самостоятельный выход формирующейся личности перед лицом общества, проявление своего "я".

Философ М. Мамардашвили говорит, что молодость - "это единственное время, когда можно повзрослеть". Переростковое состояние с упущенным моментом повзросления он называет инфантилизмом. Чтобы быть гражданином, надо понимать относительно себя отвлеченные истины, помогающие сопрягать социальное и личное, общее и частное, вечное и преходящее

Открытая кафедра - один из способов вывести школьника на осознание себя в мире, мира в себе, содержания и сути жизни, связи своего "я" с всеобщей жизнью.

Учитывая эмоциональность юношества, а также кратковременность его переживаний, нетерпеливость и резкие перепады в его настроениях, педагог сводит до минимума подготовительную работу, так чтобы школьники приняли участие в "открытой кафедре" на уровне высокой психологической активности. Иногда достаточным является подготовка помещения, интерьера, объявления и приглашения всех желающих. При этом важно, чтобы максимально соблюдался принцип добровольности: на кафедру свободно выходит тот, кто сам изъявляет желание публично высказать свою точку зрения.

Отправным моментом для проведения "открытой кафедры" мог бы стать вопрос: "Что я сказал бы, если бы...". Варианты ее отражены в вариациях поставленного вопроса: "...если бы я был властен изменить мир"; "...если бы меня услышало человечество"; "...если бы все государственные деятели сидели передо мной" и т. д. В случае необычайных событий в школьной реальности или в общественной жизни "открытая кафедра" предоставляет возможность гражданского отклика на случившееся. Этот отклик инициирует духовные усилия каждого школьника, ставя его перед выбором отношения к свершившемуся самим фактам широкого спектра мнений, разворачивающихся перед ним.

Участвовать в "открытой кафедре" могут и педагоги, предварительно обдумав тактику, чтобы не подавить свободы детей и не навязать им своей жизненной позиции. Такое участие дети приветствуют, очень внимательны к суждениям своих наставников, нередко благодарят их за то, что выступление на "открытой кафедре" помогло им решить для себя какой-то трудный вопрос. Зная это, педагоги должны основательно готовиться к такому простому внешне делу.

ПЯТЬ МИНУТ С ИСКУССТВОМ

Приобщение детей к искусству сопряжено сегодня с некоторыми трудностями. Во-первых, субкультура, грязным потоком изливающаяся на детей по всем каналам массовой коммуникации, извратила их художественный вкус еще до того, как он мог бы сложиться. Во-вторых, в обществе не сложились традиции повседневного общения с искусством, а сложилось, напротив, странное представление о том, что минуты общения с искусством - это строгая, серьезная работа, связанная с "пониманием" художественного произведения - нечто вроде разгадки ребуса "что хотел сказать художник?". В-третьих, в школе мало и плохо используются технические средства (диапроектор, магнитофон, эпидиаскоп), а без обращения к ним невозможно представить себе широкого поля произведений искусства, доступных общению. В дополнение к названному, повсеместная художественная непросвещенность окружающих школьника людей порождает ложное мнение, будто общение с искусством есть лакомое блюдо, роскошь, допускаемая после решения насущных воспитательных задач.

Не вступая в дискуссию по затронутым вопросам, отметим, что практика создала как будто бы в противовес такому неблагоприятному положению гибкую, легкую форму приобщения детей к искусству - эта форма получила название "Пять минут с искусством". В ней реализуется, прежде всего, исходный принцип "малой дозировки": коль скоро отлученные от искусства дети не приучены к художественному мышлению, первоначальное организуемое общение с искусством должно быть недолговременным и малообъемным во имя предотвращения утомленности и отстраненности от демонстрируемого произведения.

Название говорит само за себя: дети в течение коротких, но сгущенных по эмоциональному напряжению минут воспринимают одно или несколько (согласно замыслу) произведений. Ни анализа, ни оценок не производится. Свободное общение и свободное впечатление - без попытки навязать какую-либо точку зрения, даже если речь идет о всемирно известном художественном гении.

Методически такой миг общения основательно продумывается. Здесь важно все: интерьер, расположение стульев, демонстрационное место, момент предъявления произведения, вступительное слово для психологического настроя, расположение педагога, видимого детьми в момент восприятия художественного произведения, заключительный аккордно-финальный момент. Очень важна и поставленная перед детьми перспектива будущей "пятиминутки": "В следующий раз мы с вами...".

Содержание организованной художественной деятельности детей зависит целиком от запасника школы: наличия репродукций, фонозаписей, слайдов, художественных альбомов, скульптурных копий, фотографий и, возможно, оригинальных художественных творений. Отбор художественного произведения для демонстрации настолько индивидуален, что вряд ли допустимы какие-либо методические советы. Принципы отбора могут быть самыми разными: "в связи с юбилейной датой", "в связи с протекающими событиями", "в связи с учебным материалом", "в связи с погодой", "в соответствии с настроением", "хронологический", "тематический", "жанровый" и т. д.

Наилучшим методическим решением на данный момент педагогической ситуации в школе является двойной художественный ряд (аудиовизуальный ряд), когда одновременно демонстрируются разнородные произведения, и одно из них выступает в роли фона, усилителя впечатления. Например, на экран проецируется через диапроектор картина Боттичелли "Весна" в сопровождении музыки Вивальди или портрет Струйской кисти художника Рокотова под звуки ноктюрна Шопена. Тогда активизируются два психологических канала восприятия: визуальный и аудиальный, и оба друг друга усиливают, - в итоге дети получают сильное впечатление, положительные эмоции вызывают интерес к искусству и желание повторных минут эстетического наслаждения.

Виды и жанры художественных произведений, подготовленных для восприятия,

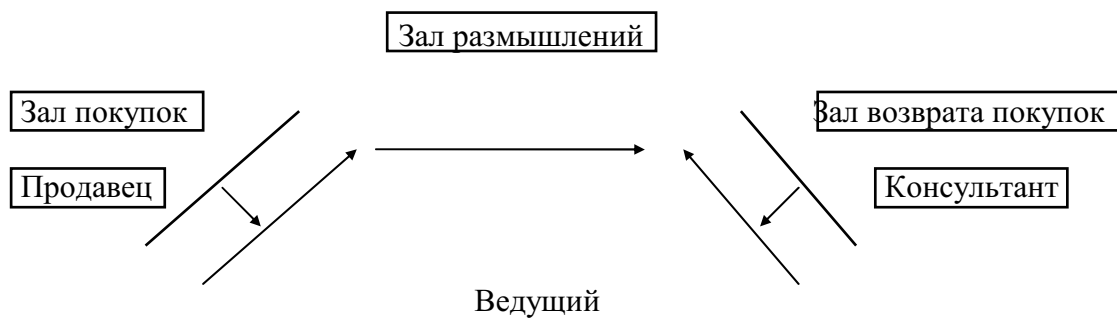
могут и должны быть разнообразными. Учитывая, что назначение "Пяти минут с искусством" не в изучении шедевров, а в развитии способности воспринимать шедевры и "полюблять" искусство, акцент педагогического внимания ставится на процессе предъявления более чем на содержании предъявляемого: продумывается место демонстрации, освещение, временной период восприятия, финальный аккорд восприятия, первые и заключительные слова ведущего, способы создания психологического благоприятного климата.

Возможно, дети, увлеченные такими прекрасными минутами общения с искусством, станут приносить в школу репродукции, пластинки, скульптурные копии, фотографии, книги. Такую активность следует поощрять и помогать вести "Пять минут с искусством" этим детям. Через некоторое время в школьном коллективе заметно повышается интерес к искусству, увеличивается количество детей, желающих заниматься художественной деятельностью. Но самое главное - преобразуется в сознании школьника образ достойного Человека.

МАГАЗИН ОДНОЙ ПОКУПКИ

"Магазин одной покупки" - одна из форм групповой деятельности с детьми 5 - 7 классов. В ней сочетаются игровая и ценностно-ориентационная деятельности, требующие определенных духовных усилий. Назначение игры в том, чтобы подвести ребенка к осознанию правомерности собственного выбора, умению сопоставить свое "я" с интересами других людей, определить свою позицию по отношению к данному явлению.

Методически провести эту форму не сложно. Алгоритм ее организации состоит из последовательных, логически взаимосвязанных действий, которые совершает каждый играющий по следующей схеме:



Ребенок в роли покупателя входит в "зал покупок", где из столе разложены "товары" - карточки, на которых написаны названия различных предметов: гитара, теннисная ракетка, шоколад "Сникерс", жевательная резинка, магнитофон, фотоаппарат, футбольный мяч, велосипед, золотая цепочка, собрание сочинений А.П. Чехова, джинсы, кроссовки и т. д. "Продавец" предлагает "покупателю" выбрать одну покупку, благодарит за приобретенную вещь и просит пройти в "зал размышлений", где (стоят 2 - 3 стула) можно присесть и подумать о плате за товар.

На оборотной стороне каждой карточки - "товара" указана "цена". "Папе еще год придется ходить в старой куртке"; "Мама придется считать каждую копейку"; "Редко сможете видеть большого друга"; "Бабушка не сможет заменить старые поломанные очки"; "Теперь будет о чем поговорить"; "Вам будет завидовать сосед, и у вас могут испортиться с ним отношения"; "Мама откажется от платного бассейна для лечебных процедур" и т. д.

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

Приняв решение, "покупатель" переходит в "зал возврата покупок" и говорит "консультанту": "Я покупаю" или "Я возвращаю". "Консультант" пытается повлиять на решение "покупателя", приводя собственные доводы "за" или "против" покупки: "Теннисные ракетки так редко бывают в нашем магазине. Вы подумайте, может быть, их стоит купить..."; "Редко будете видеть большого друга, но зато у вас появятся новые друзья..."; "Золотая цепочка - это так красиво! Вы будете выглядеть эффектнее ваших подруг, и не страшно, что папа еще год походит в старой куртке..." и т. д. Выслушав ответ, он благодарит за покупку или сожалеет о возврате. В некоторых случаях ему все-таки приходится либо одобрить "возврат", либо выразить отношение к произведенному выбору: "Пожалуй, вы правы..." или "Что ж, это ваше право...".

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

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

Модификация этой игры - "Магазин трех покупок" - используется в работе со старшеклассниками. В этом варианте обыгрывается цифра "3": разрешается сделать три покупки, дается три минуты на размышление, в "магазине" три "зала", победителем оказывается тот, кому удастся купить три предмета. Число модификаций не ограничено.

ЗАЩИТА ПРОЕКТА (ПРОЕКТ-МЕЧТА)

Демократизация общества содействовала распространению и укреплению "Защиты проекта" как формы групповой деятельности детей. В ней проявляет себя школьник как индивидуальность, способная не только оценивать действительность, но и проецировать в ней какие-то необходимые изменения во имя улучшения жизни. Многие в этих проектах идет от мечты, от фантазии, но базой фантастического полета мысли остается реальное осознание хода сегодняшней повседневности.

В проекте-мечте школьник выступает как социальное лицо, соотносящее свои личные интересы с общественными, и как творческое лицо, пробуящее предложить новые решения отдельных жизненных проблем. Он создает проект того, что, по его мнению, нуждается в творческом пересоздании и что могло бы отвечать нуждам достойного человека в достойной его жизни.

Тематику проектов диктует сама действительность. Ее могут предлагать педагоги, сами дети, родители, она может рождаться в ходе работы коллективного органа самоуправления. Нередко приглашение к созданию проектов следует вслед за острым конфликтом, разгоревшимся в школе. Вот примеры тематического содержания таких проектов: "Наша школа через 50 лет", "Классная комната, построенная мною". "Чем будет заниматься школьник через сто лет". "Вестибюль моей школы", "Искусство в нашей школе", "Внешний образ учителя и ученика в будущем веке", "Школьный двор моих внуков".

Первоначально для защиты проекта-мечты можно создавать свободные группы с набором жестких игровых ролей: мечтателя-докладчика, критика-оппонента, союзника, пропагандиста, конформиста, финансиста... Обсуждение проекта таким образом запрограммировано в его церемониале, содержание же остается свободным и непредсказуемым. Позже, когда защита проектов как форма творческой игры будет освоена, можно отказаться и от групповых проектов, обратясь к обсуждению индивидуальных вариантов творческих картин будущего.

Чтобы проект-мечта стал для школьника творчеством и заботой, игрой и интеллектуальным трудом, надо, наряду с широкой рекламой и состязательным стимулированием, организовать консультацию как по оформлению проекта, так и по церемонии его защиты. Инструкции помогают детям обрести уверенность. Опираясь на известные ему формы поведения во время защиты, школьник может мысленно не один раз проиграть свое поведение во время защиты, это освобождает его энергию на содержание проекта, он перестает беспокоиться о своем положении во время защиты проекта, больше думая о "проекте", чем о "защите".

Конечно же, объявление о предстоящем состязании должно быть ярким, красочным, веселым и добрым, таким, чтобы каждому школьнику захотелось создавать проект-мечту. Классные воспитатели должны поддержать это вспыхнувшее желание, подбодрить, дать первые советы, как приступить к проекту.

Наилучшим вариантом организации творческой деятельности будет групповая работа по созданию проектов, которая сплачивает детей, позволяет участвовать в проекте и застенчивому, и не очень способному, и молчаливому. Но нельзя недооценивать влияние индивидуальных проектов и персональных защит, где отдельная личность предстает перед всеми в своей неповторимости и автономности.

Оценку проектов лучше производить по разным критериям, так, чтобы первые места в состязании заняли несколько авторов: "за самый смелый проект", "за самый изящный проект", "за самый обоснованный проект", "за самый красивый проект" и т. д.

ФИЛОСОФСКИЙ СТОЛ

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

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

Философские размышления - необходимый элемент в становлении личности школьника как субъекта собственной судьбы. Стратегию жизни способен вырабатывать только человек, способный абстрактно, аналитически, с опорой на научную философию, мыслить. Во время "философского стола" более чем когда-либо школьник реализует в полной степени основную функцию человека - мыслить. "Cogito ergo sum" (Декарт).

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

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

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

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

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

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

Полезно приглашать на "философский стол" учащихся на год моложе, чтобы ознакомить их с такой формой и более плодотворно в будущем устраивать такого рода

дискуссии.

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

Но философская беседа за столом может протекать спокойно, ровно, без азарта и жажды первенства. Если система заготовленных вопросов логически выдержана, то движение от вопроса к вопросу станет постижением истины, движением к сущности явления от его формы. Важно, чтобы философские размышления не уводили детей от повседневной жизни, а, наоборот, помогали обретать способность видеть философскую проблемы в конкретности жизни. Поэтому чрезвычайно важным становится наряду с системой вопросов подбор ярких иллюстраций анализируемого явления, красочных образов поставленной проблемы. Если эти два условия соблюдены, "философский стол" проходит успешно, школьники расходятся с желанием продолжения дискуссии.

ПРИГЛАШЕНИЕ К ЧАЮ

"Приглашение к чаю" как форма групповой деятельности появилась в воспитательной практике тогда, когда сам процесс чаепития в кругу друзей стал проблематичным по причине больших материальных затруднений семьи, а значит, и школьника. Парадоксально: как только исчезла возможность приглашать товарищей на чай, родилось "Приглашение к чаю"; как только испарилось кондитерское содержание, форма, сохранив себя самое, наполнилась новым содержанием.

В "Приглашении к чаю" много символического. Во-первых, чайная чашка, передаваемая из рук в руки: кого бы ты из всех сейчас хотел пригласить на чай? Во-вторых, алгоритм поведения: кого именно пригласишь - о чем с ним хотел бы поговорить - что ему скажешь - что услышать хотел бы в ответ. В-третьих, момент преподнесения чайной чашки как знака симпатии, уважения, признания достоинств желаемого партнера для общения и момент принятия ее избранным партнером как благодарность за интерес к твоей личности. В-четвертых, чайная чашка пуста и не ведется разговор о продуктах, угощениях, сладостях, а лишь про общение, которое объявлено целью встречи. Наконец, в-пятых, музыкальное сопровождение (например, "Приглашение к тайну" Вебера) как будто отражает душевный настрой, как будто сообщает о состоянии и приглашающего, и приглашенного.

Это похоже на игру, но это не игра. Это похоже на раздумья, но это не раздумья как таковые. Это похоже на свободное общение, но здесь господствует алгоритм. Трудно квалифицировать данную форму группового дела. К тому же названная вчера "Приглашение к чаю", она уже сегодня перерастает в нечто новое: "Приглашение в космос", "Приглашение к совместной работе", "Приглашение в театр"... Может быть, примет общую форму "Приглашаю"?

Здесь много психологического: выбор происходит на глазах группы; найти следует мотивировку и облечь ее в соответствующую вербальную форму; необходимо пластически исполнить требуемое и не оказаться в неудобном положении. Но тут сгусток этических проблем: нельзя никого обидеть, производя выбор; нельзя грубо произнести приглашение; следует продумывать формулировки обращения. Педагог может оказывать помощь, но она не должна быть явной. Тонкие корректировки педагога должны быть деликатными и почти незаметными для детей. Это сделать нетрудно, потому что дети в этот момент основное внимание направляют на личностный выбор, а сопровождающие его слова, скорректированные педагогом, воспринимаются как второй план действий. Но корректировать можно и выбор: если педагог скажет, допустим: "Ты не забыл, что у нас кроме мальчиков есть в группе и девочки?" - то эти слова открывают новый для мальчика канал выбора.

"Приглашение к чаю" обладает большой силой гуманизации психологической атмосферы. смягчения взаимных отношений, психологического раскрепощения детей.

Самой трудной стороной этого группового дела выступает тон педагога и стиль его поведения. Именно от педагога, его педагогической технологии зависит исход этого группового дела: мягкий, добрый, веселый, уверенный, воодушевляющий тон учителя и спокойный, элегантный, простой и располагающий стиль его поведения.

ТРИ ЖЕЛАНИЯ

Это одна из форм духовного общения ребенка с художественным образом, один из элементов общей системы духовного становления личности. Художественный образ используется нередко для внехудожественных целей, предоставляя общению самые широкие возможности.

Данная практически-духовная форма деятельности является символической, "по сути, чисто иллюзорной, имеющей не материальный, а духовный, идейно-психологический смысл".

Издавна фантазией людей были созданы представители зла (Кашей Бессмертный, Баба-Яга, Змей Горыныч) и представители добрых сил, созидатели добра (золотая рыбка, цветик-семицветик, волшебная палочка, скатерть-самобранка, старик Хоттабыч и т. д.). Волшебные силы разрушения и созидания, воплощенные в художественном образе, - мечта человека о способности достигать желаемое, о возможности исправлять, улучшать этот несовершенный мир.

...Случайно амфору я взял
И приоткрыл сосуд.
Он силой страшной обладал,
И джинн мне крикнул вдруг:
"Что хочешь, повелитель мой?
Исполню приговор любой.
Лишь пожелай - я сотворю,
Изменим вмиг судьбу твою!"

- ...И тут мне стало страшно: джинн беспрекословно подчиняется своему повелителю. А что, если его повелителем учитель. Ребята отвечают на поставленный вопрос. окажется дурной человек? - продолжает

- А что, если амфора со всемогущим джинном попадает в руки к нам? Что мы попросим сделать его? Каких три желания ты попросишь выполнить его?

Во избежание опасности несерьезного разговора желания нужно оговорить: что желаем своей Родине? Своему народу? Человечеству в целом? Близким людям? Другим? Родным? Лично себе?

Методически можно поступить следующим образом: ребята садятся в круг и, поочередно передавая из рук в руки символический предмет, который обозначает носителя волшебной силы (рыбку, амфору, цветик-семицветик, волшебную палочку...), произносят три своих желания или записывают их на одном из лепестков цветика-семицветика. Лепестки эти собираются в корзину и потом зачитываются. Передаваемый предмет можно заменить стихами, прочитав, например, несколько строк из известной сказки А.С. Пушкина "Сказка о золотой рыбке". Методический вариант проведения игры каждый учитель выбирает сам, но в любом случае многое здесь будет зависеть именно от педагога, от того, как он начнет свое общение, будут ли школьники с желанием и откровенно выражать свое отношение к предлагаемому разговору. По ответам можно судить о степени духовной подготовленности данной группы школьников и каждого в отдельности. Следует исключить поучения или высказывания типа: "Верно" или "Я с тобой не согласен". Целесообразнее проводить игру в сопровождении музыки, содействуя определенному эмоциональному настрою.

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

СОКРАТОВСКАЯ БЕСЕДА

О "сократовской беседе" никак не скажешь, что провести ее легко и просто. Внешне непритязательная по форме и кажущаяся доступной любому педагогу, "сократовская беседа" тем не менее остается далеко не доступной любому организатору групповой деятельности.

Ее возникновение связано с социальными причинами: сегодня гораздо важнее видеть проблемы, чем иметь ответ на них, самостоятельно производить выбор, чем получать готовый, уметь мыслить, чем уметь извлекать чужое мнение. Затребованную временем способность следует неуклонно и постоянно развивать у детей. "Сократовская беседа" - одна из форм культивирования искусства думать, умения ставить вопросы там, где они не лежат на поверхности, взрывая очевидность общепринятых расхожих суждений.

Данная форма получит название по имени философа Сократа, обучавшего учеников путем постановки системы вопросов.

К предложенному суждению или вопросу учитель и ученики ставят ряд предварительные вопросы от решения которых зависит выбор ответа. Вопросы фиксируются на доске (на экране), но на них не ищут "правильного" ответа. Предполагается что каждый участник сделает для себя свой собственный выбор. Суждения предлагаются с учетом конкретных педагогических обстоятельств и уровня воспитанности детей. Например: "Хорошо живет на свете эгоисту", или "Всегда надо ли отстаивать истину?", или "Одиночества не боится сильный", или "Свободен ли дикарь?".

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

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

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

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

ДЕРЕВО, ПОСАЖЕННОЕ ТОБОЮ...

Ученик не остается для школы явлением нейтральным, его присутствие в школе изменяет облик школьного коллектива. определенным образом насыщает психологический климат дополнительной тональностью, и в итоге его годы ученичества не проходят бесследно для истории школы. Разумеется, влияние это индивидуально по содержанию, еще более - по силе отпечатка, оставленного каждым ребенком в его общении с другими.

Влияние это настолько неуловимо, не подвластно жесткой фиксации, что в школе зачастую полагают, будто целые группы детей тихо и незаметно проходят через годы, не сыграв никакой роли на сцене школьной жизни. А между тем психологический климат школы в своем постоянном движении, впитывая в себя все краски слов, действий, поступков, портретов, талантов каждого ребенка, так же, как и каждого учителя, зависит от любого из членов школьного коллектива. История каждого ученика впечатана в историю развития школы.

Осознание такой связи уже само по себе является сильным фактором развития личности школьника. Материализации этой связи, чтобы для детей она предстала наглядно и осязаемо, служит традиция посадки деревьев выпускниками школы. Этот акт имеет символическое значение: расставаясь, школьник последующим поколениям дарит прекрасное; уходя из школы, школьник навечно оставляет частицу своего "я" в кроне растущего дерева; это дерево - своеобразная благодарность школе за годы ученичества и своеобразная забота о детстве, взрослеющем под крышей школы.

Молодое деревце нуждается в уходе, поэтому его посадка организуется осенью чтобы в течение последнего учебного года юноши и девушки имели возможность наблюдать за ним и помогать его росту и привитию на новой почве. В день "последнего звонка" они придут попрощаться с деревцем и скажут какие-то добрые слова как обещание или клятва, как мечта или зарок, как раздумье или волнение юноши перед выбором жизненного пути.

Лучше, если посадка саженца производится без зрителей - без шумных любопытных младшеклассников. Тогда не придется выпускнику играть на зрителя, скрывая сентиментальные чувства, охватывающие его в этот момент. Но о том, что деревце посажено, должна знать школа - способ извещения избирается удобный для конкретных условий.

Разумеется, традиционность такого акта заранее планируется, определяется площадка, составляется план аллеи "Дерево выпускников", биологи должны подготовить почву, а завхоз обеспечить детей орудиями труда. Ведется и психологическая подготовка: формируется установка, обсуждается разновидность растения, намечаются сроки, определяются роли, содержание деятельности, время и место торжественного акта, а также задолго до него - способ ухода за деревцем.

У выпускников появляется свое особое место на школьном дворе - "у дерева". Теперь многие минуты коллективной работы могут протекать "у дерева", а работа эта приобретает для них новый социально-психологический оттенок.

Отметим и следующее. "Дерево выпускников" вносит в духовный мир школьника ценность школы, подчеркивает личностный смысл для каждого школьника этой духовной ценности, помогает ребенку уже в первом классе проецировать свое будущее, планируя свое взросление и связывая его со школой.

"Дерево выпускников" имеет и свой скрытый философский смысл: личность человека не ограничивается пространством очерченным телесным контуром, она простирается и вне этого контура, оставляя свое "я" в людях, вещах, явлениях и тем самым расширяя пространство этого "я", в посаженное дерево школьник воплотил свое "я", войдя тем самым в существующий мир вполне реальной частью его.

ЧТО Я ВИЖУ

Эта групповая работа с детьми является прямым переносом методики диагностирования воспитанности. Основание для такого переноса - высокая степень инициирования воображения детей в момент их тестирования. Актуализация воображения сама по себе может стать воспитательной задачей - тогда содержательный материал диагностирования может быть использован в качестве средства.

Когда наши дети были малышами, мы показывали им картинку и спрашивали: "Что здесь нарисовано?". Когда малыш ехал в поезде и прилипал носом к окну, мы ставили вопрос так: "Что ты видишь?".

Дети в группе спокойно воспримут эти милые для них (веет детством) вопросы: "Что ты видишь? Что ты слышишь? Что происходит здесь?".

Последовательно разворачиваются сюжетные картинки перед детьми, но рисунки несколько необычные: на них герои - палочные человечки (пиктограмма) вступают в какие-то отношения, порождая события, случаи, эпизоды. За рисунками следует увидеть неявное их содержание.

Участники группового занятия вслух проговаривают воспринимаемое и довоображаемое содержание рисунка. И в этот момент выявляется социально-психологическая сущность формирующегося "я": он воспринимает в рисунке то, что отвечает его потребностям, он в рисунке ищет свое "я", проецируя свою духовную субстанцию.

Суть такого социально-психологического обмена в духовном обогащении каждого участника. Мир иной перед каждым. Разумеется, развитие воображения - немаловажный результат, однако он отступает на второй план перед духовным приобретением. Впрочем, педагог, ведущий занятия, вправе избрать педагогический акцент, исходя из конкретных обстоятельств: уровня воспитанности детей, меры их взаимного уважения и взаимного интереса.

Очень важно инструментовать обмен мнениями так, чтобы дети свободно высказывали свои мысли, даже если их содержание негативное, например: "Я вижу, что они дерутся...", "Я слышу, как один другого обзывает". Воображаемое питается реальностью, ход воображения ребенка определен его предыдущим опытом жизни - пусть выскажет себя. Это полезно и для окружающих, и для него самого: высказывая "увиденное", осознает увиденное.

Обычно работа с сюжетными картинками увлекает детей настолько, что они сами начинают рисовать пиктограммы и предлагать их друг другу как загадки. Такое увлечение чрезвычайно полезно, так как ставят автора рисунка и его товарищей в позицию субъекта ценностных отношений.

КОРЗИНА ГРЕЦКИХ ОРЕХОВ

К фразеологическому сочетанию "крепкий орешек" обращаются, когда говорят о том, сущность чего не познать с первого взгляда и проблема чего не может быть легко разрешена без огромных усилий или помощи других людей. Какие-то жизненные вопросы решаются без затруднений, как семечки, а иные вопросы сопровождают человека всю жизнь, оставаясь часто так и неразрешенными.

"Грецкий орех" - зрительный образ трудного вопроса жизни, стоящего перед школьником. Иногда он надеется на чью-либо помощь, часто уверен, что сам справится со своими духовными препятствиями. Однако момент обозначения проблемы, ее формулировки, выдвижения в качестве главного вопроса жизни - уже начало разрешения.

"Корзина грецких орехов" - это разговор о том, что заботит школьника, перед чем он останавливается в раздумье, с чем не может пока справиться, вопросы крепкие, как грецкий орех, который не раскокаешь без инструмента и без особых усилий. Эти вопросы произносятся так, как будто бы бросают их в общую корзину, как будто бы хотят посмотреть, велика ли эта корзина и каково ее содержание.

У каждого класса (возраста, социальной принадлежности, характера, коллектива, истории) своя "корзина грецких орехов". Дети "бросают" туда (произносят один за другим, передавая корзину или подходя к ней) мучительные неразрешаемые ситуации или случаи, отношения или желания, свои качества или черты других людей, непонятные для них. Никто не дает никаких советов, не предлагает ответов - внутренняя реакция участников остается тайной каждого, о ней лишь можно догадываться по мимическим, пластическим проявлениям, изредка - по репликам, брошенным кем-либо вслед "грецкому ореху", опущенному на дно корзины.

Бесспорна решающая роль психологического климата этого группового дела: доброжелательность, деликатность, сочувствие и понимание - вот черты благоприятного климата. Они зависят от тона педагога, от характера речевого обращения к детям, от манеры слушать и от общей поведенческой стилистики педагога. Имеют значение даже детали: как выглядит символическая "корзина", каков интерьер помещения как организуется очередность детей в их высказываниях, как будет обставлен момент "опускания" в "корзину" "грецкого ореха", будет ли в руке каждого реальный грецкий орех или он будет единственным, передаваемым из рук в руки.

Конечно, "корзина грецких орехов" - это доверительный разговор старшеклассников. Но и старший подросток мог бы вести подобный тонкий разговор при условии добрых взаимоотношений в группе. Вероятно, не исключено использование данной формы и в группе детей 10 - 12 лет.

"Корзина грецких орехов" может стать отдельным приемом воздействия в контексте какой-то другой групповой деятельности. Например, в случае затруднений по ходу организации дела. Постановка вопроса "Какие сложности мы видим в этом деле?" может быть обыграна как "сбор в корзину грецких орехов". Игровая деталь создает психологическую опору детям, снимает психологическую зажатость и, безусловно, стимулирует активность.

Заметим попутно, что конкретный реальный грецкий орех который в первый раз педагог предложил детям в качестве наглядной опоры предстоящей духовной деятельности, следовало бы сохранять, каждый раз обращаясь именно к этому ("нашему") ореху. Вероятно, ему и место в классной комнате должно быть найдено соответствующее: в любой момент можно взять и в любой момент каждый ребенок (подросток, юноша) может подойти, подержать его в руках, разглядеть и подумать о своей трудной, крепкой, как орех, проблеме.

Сосуд, который использовался в качестве корзины - керамическая чаша, металлическая ваза, деревянный короб, берестяной туесок. - в дальнейшем не может выполнять какую-либо другую функцию. Педагог должен это помнить и ни в коем случае не ставить цветы, не подавать сладости, не сыпать скрепки, не укладывать мелки в эту "корзину проблем". Заметим попутно: суммирование проблем в виде некоторого единого образа "корзины" пригодится ребенку в его взрослой жизни, когда множество проблем предстанет перед ним и потребует одновременного разрешения.

"Корзина грецких орехов" - своеобразные упражнения в Развитии способности видеть, выделять, формулировать и описывать проблему. Если эта способность личности развита, можно полагать, что уже наполовину проблемы решаются личностью, потому что осмысление - начало решения.

В "корзину" - кладут, но из "корзины" - берут. Образ этого милого предмета хозяйственного обихода еще раз нам встретится (см. "Проблемы и аргументы").

ТЕАТР-ЭКСПРОМТ

Театральные спектакли, в которых принимают участие абсолютно все дети группы и делают все легко, весело, успешное - это, разумеется, представления-экспромты. Экспромт освобождает от страха перед неуспехом, экспромт позволяет не быть актером, экспромт предполагает сиюминутное созидание, а следовательно, несовершенное, неочищенной формы. с ошибками, казусами, смешными ситуациями. Все неудачи участников импровизированной сцены оправданы заранее экспромтом: никто не готовился к игре; никто не знал, какая у него роль; никто из актеров и не является актером, поэтому его поведение свободно, он лишь очерчивает действие персонажа и от него не требуется актерское мастерство.

Совсем иначе относятся к драматической театральной деятельности, когда спектакль играется на правах драматургического произведения - здесь высокий спрос и суровый отбор детей, которым предстоит многодневный напряженный труд во имя создания единого целостного художественного творения, здесь непростительны ошибки, огорчают огрехи, досаду вызывает недоработанность.

Театр-экспромт имеет в качестве ведущей психологическую задачу, в то время как школьный театр (этический театр, драматическая студия и пр.), занятый театрализованными постановками литературных произведений, создается во имя эстетической и нравственной задач. И задача психологическая состоит в психологическом раскрепощении школьника, в формировании у него чувства уверенности и поддержании чувства достоинства.

Методика организации театра-экспромта предельно проста. Составляется текст для "Голоса за кадром", обычно сказочный, фантастический, детективный, так чтобы на сцене развертывались занимательные события. Потом фиксируются все персонажи представления, они обозначаются на карточках. Эти карточки распределяются среди пришедших на спектакль детей, и они тут же приглашаются за кулисы. По ходу звучания текста, несущего в себе информацию о действиях героев, актеры появляются из-за кулис и исполняют все, о чем сообщает "Голос за кадром".

Надо, чтобы в пьесе было много действий, сменяющихся одно другим, чтобы разворот событий был неожиданным и в итоге веселым и чуть смешным. Действующими лицами являются и люди, и звери, и растения, и вещи, и природные явления, такие, как ветер, светила, облака.

Приведем пример короткого спектакля, сыгранного экспромтом успешно и многократно в разных школах (с помощью прописной буквы обозначаем персонажей этого представления) .

"...Ночь. Завывает Ветер. Раскачиваются Деревья. Между ними пробирается Цыган-вор, он ищет конюшню, где спит Конь... Вот и конюшня. Спит Конь, ему что-то снится, он слегка перебирает копытами и тоненько ржет. Недалеко от него пристроился на жердочке Воробей, он дремлет, иногда открывает то один, то другой глаз. На улице на привязи спит Пес... Деревья шумят, из-за шума не слышно, как Цыган-вор пробирается в конюшню. Вот он хватает Коня за уздечку... Воробей зачирикал тревожно... Пес отчаянно залаял... Цыган уводит Коня. Лес заливается лаем. Выбежала из дома Хозяйка, заохала, закричала. Она зовет мужа. Выскочил с ружьем в руках Хозяин... Цыган убегает. Хозяин ведет Коня в стойло. Пес прыгает от радости. Воробей летает вокруг. Деревья шумят, и Ветер продолжает завывать... Хозяин гладит Коня, бросает ему сена. Хозяин зовет Хозяйку в дом. Все успокаивается. Спит Пес. Дремлет Воробей на своем прежнем месте. Стоя засыпает Конь, он изредка вздрагивает и тихо ржет... Занавес!".

Сюжет не должен быть известен ни детям, ни зрителям, ни актерам. Поэтому, сыграв один спектакль, необходимо заново создавать текст для другого представления. Не следует забывать об эффекте новизны для детей: сюжеты должны быть непохожи, касаться разных сфер жизни человека, каждый раз удивлять детей неожидан-

ными поворотами в ходе действий.

На спектакль театра-экспромта приглашаются все желающие. Играть же может только группа одного класса. Делается это для того, чтобы на сцене, побывав в роли актера, каждый ребенок, а для группы одного класса всегда найдется достаточное количество ролей. Поочередно класс за классом представляет свои спектакли. Рождается негласное состязание, дети невольно сравнивают успехи групп. Оформлять возникшее состязание ни в коем случае не следует, ибо любое представление индивидуально. Но не исключена "Панорама экспромт-спектаклей", когда в один день в течение полутора-двух часов на сцене проходит серия таких представлений, актерами которых выступают поочередно группы всех классов.

Педагогический коллектив самостоятельно решает вопрос о возрастных границах данной формы работы с детьми. Не возбраняются подобные занятия и в первом классе, но без широкой публики в большом актовом зале. Камерный театр-экспромт, видимо, не имеет вообще никаких ограничений и может быть использован как психотерапевтическое средство. Вынесенный же на сцену театр-экспромт для зрителя реализует и функцию художественную, так как на сцене действительно совершается перевоплощение - и порой очень яркое! - доставляющее зрителям эстетическое наслаждение.

Добавим следующее. Ведущий спектакль ("Голос за кадром") по окончании представления должен сделать все возможное, чтобы у каждого участника вызвать чувство удовлетворения своей актерской работой, а у всех зрителей - желание выйти на сцену.

Для более широкого представления о возможностях театра-экспромта приведем еще один текст, служащий опорой для разыгрываемых действий на сцене:

"...Море. Море волнуется. Находится в постоянном движении. У берега на Камне сидит Философ. Он углубился в мысли, ничего не замечает вокруг. Со стороны кажется, что он дремлет. Не замечает Волн, набегающих на берег. Не замечает, как подплыла Акула и разинула хищную пасть, собираясь съесть Философа. Не замечает он, как стайка веселых Дельфинов прогоняет злую Акулу в Море.

Философ сидит, погруженный в мысли. Ничто не может вывести его из раздумий о смысле жизни. Он так неподвижен, что появившаяся Чайка принимает его за камень и садится ему на голову.

На берегу появляется Торговец с Корзиной. Целый день он продавал товар на рынке. Усталый, волочит Корзину по песку. Торговец видит одинокую фигуру человека, сидящего на Камне, и направляется к нему.

Заметив человека, Чайка с криком улетает. Философ сохраняет прежнюю задумчивость.

Подойдя к Философу, Торговец просит присмотреть за Корзиной... Раздевается и идет окунуться в Море.

В это время на берегу появляются два Шутника. Они видят погруженного в мысли Философа, крадучись подбираются к Корзине с одеждой. Забирают ее и пускаются наутек.

Торговец видит, как похищают его Корзину с деньгами и одеждой, быстро плывет к берегу и кричит: "Спасите!". От крика Философ пробуждается и бросается на помощь. Конечно, спасти человека для Философа - это все равно, что спасти высшую ценность.

Торговец отбивается от Философа. Вскоре они оказываются на берегу. Шутники убегают все дальше и дальше.

Торговец мечется по берегу, умоляет Философа дать ему на время одежду, чтобы поймать шутников. Философ отвечает, что одежда не самое главное в жизни, что она только средство, а не цель. И вновь впадает в глубокую задумчивость.

Торговец прыгает вокруг, бьет Философа по спине, пытаясь вывести из задумчивости, становится на колени, умоляя об одежде...

Приплывают Дельфины - обсуждают ситуацию. Чайка кричит, дает советы голому Торговцу. Философ невозмутим. Дельфины уплывают. Чайка улетает. Торговец раздевает Философа, бежит спасать свое добро. На Камне одинокий Философ, погруженный в мысли о смысле жизни... Занавес".

И еще один текст. Спектакль называется "Путь домой".

"...Деревня, лето, ночь... Шумит и завывает, раскачивая Деревья, Ветер...

По дороге идет Житель деревни. Справа стоит Забор... Вдруг из-за Забора выбегают черный Кот, перебегают дорогу Жителю деревни, громко мяучит.

Житель деревни, испугавшись, вскрикивает... Кот бросается к одному из деревьев и стремительно влезает на Дерево, сидит там, наблюдая за Жителем.

Житель деревни тоже напуган. Он поворачивает в другую сторону, чтобы подойти к своему дому другой дорогой...

Из-за дерева вылетает Сова, она кричит, пугает и Жителя. и Кота. Оба вновь вскрикивают - как могут.

Незадачливый Житель деревни теперь отправляется по третьей дороге к своему дому. Он опасливо идет, оглядывается, вздрагивает поминутно...

Наконец виден его Дом. Наш герой протягивает руку, чтобы открыть дверь. Возникает Призрак... "Ах, когда это все кончится?!" - вопит наш герой. А Призрак кружит вокруг него. Житель деревни в отчаянии, он обхватил голову руками и уже не ищет выхода из положения...

Из Дома выбегает Хозяйка, жена нашего героя. В руках у нее Полотенце. Она размахивает Полотенцем, прогоняет Призрака. Тот прячется за угол Дома.

Наш герой рассказывает Хозяйке, своей жене, почему он так напуган... Призрак за Углом повторяет его слова, как эхо, потихоньку подбирается снова к нашему герою. Хозяйка замечает его движение, машет Полотенцем и грозно приказывает Призраку исчезнуть... Тот собирается возражать. Но вдруг где-то вдаль, за Домом, закричал Петух... Призрак исчезает навсегда.

Хозяйка утешает своего мужа, приглашает его в Дом. Обещает хорошее угощение. Оба уходят... Занавес".

ЧАС ТИХОГО ЧТЕНИЯ

"Час тихого чтения" возникает в противовес беспредельному увлечению школьников теле- и видеофильмами, вытесняющими из жизни школьника общение с книгой, освобождающими развивающуюся психику юного человека от усилий воображения, мышления и памяти.

В тот день, когда проводится "час тихого чтения", дети к педагогу приносят с собой в школу внепрограммные книги, которые они "сейчас читают", им предоставляется общее для всех членов школьного коллектива время, когда в тишине и удобстве каждый человек может спокойно почитать принесенную им книгу.

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

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

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

Прочитанное за этот "час" (его время определяется возрастным и интеллектуальным развитием детей) не обсуждается, как правило. Но, если педагог отдельного класса сочтет необходимым такое обсуждение, он сокращает время на чтение и предлагает детям рассказать о книге, которую они читают. При этом чрезвычайно важной является одна методическая и этическая деталь: что бы ни читали дети, их выбор не должен иметь оценки, нет "хорошего" или "плохого" чтения - всякое чтение достойно, из всякой книги можно извлечь ценное, будь это сказка или философский трактат.

"Час тихого чтения" хорошо устраивать в детских лагерях во время летнего отдыха, в санаториях, в пансионатах, а также в спортивных лагерях во время тренировочных сборов. Идею "часа тихого чтения" порой дети переносят в семью, приобщая родителей к чтению книг, давно ими забытых.

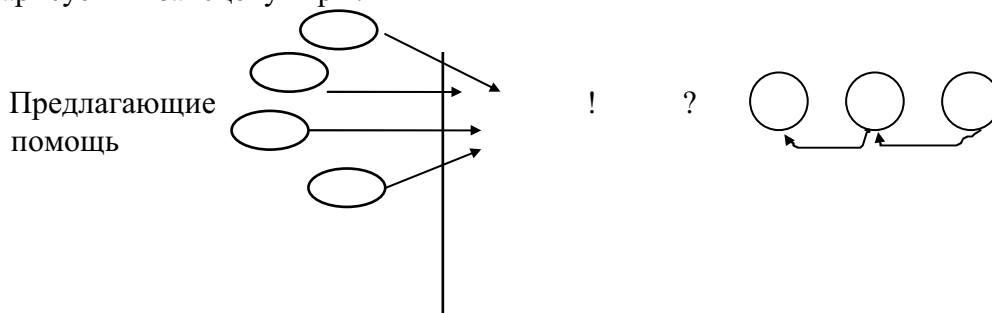
ПРЕДЛАГАЮ - ВЫБИРАЮ

Групповое дело под названием "Предлагаю - выбираю" ("Предложи помощь") учит в игровой форме умению слышать другого человека и воспринимать в едином ансамбле его слова, голос, интонацию, мимику, жесты и действие как выражение личностного "я", вступающего с другим человеком в контакт.

В период повышенного интереса к рынку и финансовой стоимости жизни, когда понятие "предлагаю" наполнилось узко материальным содержанием, а слово "выбор" приобрело ограниченно "базарное" значение, необходимо ввести в сферу внимания наших детей духовный выбор как поведенческий акт и поведенческий акт как духовное взаимодействие.

Первоначальный вариант игры "Предлагаю помощь" состоял в следующем: один из играющих сообщает о личной жизненной проблеме, стоящей перед ним, а другие поочередно предлагают ему свою помощь. Надо выбрать один из вариантов предлагаемой помощи, подойти, протянув руку, и произнести: "Я выбираю твою помощь".

По мере расширения практики игры она модифицируется, приобретает игровой азарт и мобильный характер, столь импонирующий подросткам: те, чью помощь избирают, составляют группу для так называемой "суперигры", когда воспроизводится содержание, но "субъектом проблемы" выступает любой человек из зрителей, а затем в третьем, завершающем туре игры - "супер-суперигры" - претенденты на звание "умеющего предложить помощь" ставятся в ситуацию реальной проблемы "здесь и сейчас" и предложение помощи, и ее реализация должны произойти тут же, на глазах зрителей. Нарисуем мизансцену игры:



Группы "предлагающих помощь" сменяют друг друга "Субъекты проблемы" пересаживаются на стул вперед, чтобы, оказавшись на первом стуле, сообщить о своей трудной проблеме. Для детей, впервые играющих в эту игру, рекомендуется заготовить на карточках воображаемые проблемы, на пример: "У меня пропала собака...", "Я не умею плавать...", "Я поссорилась с родителями...", "Я потерял библиотечную книгу...".

В дальнейшем надобность в таких карточках отпадает. "Субъекты проблемы" самостоятельно формулируют проблему, реальную для данной личности либо придуманную.

Привлекательной стороной игры выступает отсутствие лица, стоящего над игрой и выдающего "сверху" свои судейские оценки. Здесь оценочные суждения производят играющие в момент выбора помощи. Чтобы такой выбор сделать, игрокам необходимо быть предельно внимательными, и, чтобы понять выбор и его оценить, зрители тоже поставлены в положение максимального внимания. Все присутствующие проигрывают мысленно индивидуальный выбор, таким образом упражняясь в умениях "слушая - слышать", "глядя - видеть", "общаясь - воспринимать".

Очень важно сохранить определенный темпоритм игры. Об этом должен позаботиться ведущий. Тщательно следует продумывать "проблемы" особенно для третьего тура, когда игрокам, попавшим в "супер-суперигру", предлагается возможность оказать человеку здесь и сейчас немедленную помощь.

В заключение советуем подчеркивать, что тот, кто умеет предлагать помощь, не всегда умеет ее оказывать, что, разумеется, в отношениях людей оказывать помощь важно, но тем не менее предлагать ее тоже надо уметь.

Существует множество вариаций игры "Предлагаю-выбираю": помимо "помощи" дают совет относительно "поведения" ("Я попал в ситуацию..."), предлагают род занятий ("У меня вдруг появилось свободное время..."), придумывают подарок ("Я хочу подарить на праздник...") и т. д.

ТУРНИР ЗНАТОКОВ ЭТИКЕТА

Это очень веселая состязательная форма групповой деятельности, эффективное средство для формирования у детей положительной установки к этикету. Ненавязчиво, легко и наглядно разворачивается перед детьми широкий спектр регламентированных общепринятых форм поведения. Они выступают как давно решенные поведенческие задачи, как наиболее оптимальный вариант поведения в типичных ситуациях. Ознакомление с этикетом - это расширение индивидуального поведенческого опыта. Соблюдение этикета - это освобождение человека от необходимости заново решать часто повторяющуюся задачу человеческого общежития. Несмотря на то, что этикет направляет свои предписания на внешние формы поведения, и эта внешняя форма может быть использована при разном содержательном наполнении, обучению этой форме следует уделять достаточное педагогическое внимание, так чтобы ребенок с возрастом легко владел культурными поведенческими формами для выражения своих тонких отношений. К тому же нельзя не учитывать, что младший школьник обретает внутреннее через внешнее, идет к отношению прежде всего через действие.

Турнир знатоков этикета - командное состязание. Обычно команды состояются из учеников одного класса, и состязание идет между двумя классами. Но по мере усвоения игровых правил рождаются самые разнообразные способы создания команд: это может быть представительная группа возрастной параллели (например, команда семиклассников вызывает на состязание восьмиклассников); не исключен принцип половых различий (например, команда девочек приглашает мальчиков проверить свои рыцарские качества); возможны разновозрастные группы, когда малыш второго класса на равных с юношей десятого класса сражается в ситуационных решениях (например, капитаны подбирают команду из представителей всех возрастных групп); очень остро проходит игра при введении команды из взрослых людей - тогда школьники создают свободную команду из лучших "этических" сил, чтобы достойно сразаться с противником.

Судейская бригада (жюри, комиссия) составляется, как правило, из детей разных классов, туда приглашаются принципиальные ребята и "звезды" общешкольных симпатий, в число судей может входить и какой-либо педагог.

Однако успех турнира решают два условия. Первое - содержание состязательных задач, выдвигаемых перед командами последовательно, от тура к туру: они непременно должны носить характер ситуационный, так, чтобы исполнение задачи театрализовалось и являлось зрелищным воплощением этического правила - отношения к человеку.

Второе - комментарий Ведущего, вскрывающий суть правил этикета, его тонкости и жесткие регламентации в виде "надо", "нельзя". Комментарий Ведущего следует за выполнением задачи, поставленной перед командой, и предшествует моменту судейской оценки - таким образом обеспечивается единый критерий оценок.

Обеспечение этих двух условий и составляет всю подготовительную работу по организации турнира. Правда, если не считать общеорганизационных компонентов, таких, как красочное веселое объявление, приготовление зала для болельщиков, мест для соревнующихся, музыкальные заставки, юмористические призы и пр.

Методика же составления этических задач предельно проста: в одном и том же разделе свода правил по этикету выбираются две однотипные нормы (например, как пользоваться чайной ложкой, как пользоваться столовой ложкой) - их и предлагается продемонстрировать поочередно представителям команд; так как эти разделы в литературе по этикету традиционно выстраиваются по принципу "сферы жизни человека" ("в транспорте", "в театре", "в гостях" и т. д.), то и контрольные задания, предъявляемые командам, будут разнообразны, они как бы окунают участников в разные сферы человеческой жизни. Не стоит в подборе задач-ситуаций ограничиваться узкими сферами жизни сегодняшнего школьника: пусть он в воображении заранее переживает будущую ситуацию, в действии реальном заложит основы для завтрашнего необходимого действия (например, "пригласить даму в театр", "сесть в автомобиль", "развлечь

гостью", "предложить финансовую помощь попавшему в беду").

От тура к туру задания должны усложняться, а предлагаемые ситуации вынуждать школьника к творческому акту. Эти сложные ситуации подсматриваются в жизни: вот мужчина с зонтом стоит на автобусной остановке, а рядом без зонта мокнет под дождем женщина; вот в электропоезде пассажир начинает лакомиться конфетами; вот сидящая девушка видит стоящую с тяжелой сумкой молодую женщину; вот в театральном вестибюле оторвалась у кого-то и зазвенела полу пуговица; вот гостю предлагают блюдо, которое ему противопоказано, и т. д.

Проводя первый турнир знатоков этикета, необходимо предвидеть серию последующих, так как данная игровая форма групповой деятельности увлекает детей и рождает у них желание еще раз пережить момент захватывающего состязания. Можно планировать заранее годовой цикл таких турниров, заведомо составив график этических сражений. Но данная форма деятельности может возникать и спонтанно, в контексте какой-либо другой деятельности: во время литературной гостиной, на философском столе, на вечере отдыха, на встрече друзей и других.

Добавим: ни в коем случае нельзя забывать, что турнир знатоков этикета - игра и шутка, проверка сил и веселье, дружеское состязание и удовольствие. Он проводится ритмично, легко, изящно, остроумно и мягко, так чтобы эта игра духовных сил никого не обидела, не унизила, а, наоборот, возвысила и уверила в собственных возможностях, утеплела взаимоотношения в школе.

ПО СЕКРЕТУ ВСЕМУ СВЕТУ

В настоящее время в школе известны и широко практикуются разнообразные формы общения ребят с аудиторией: "Открытый микрофон", "Свободная трибуна" и др. Однако подобные мероприятия в большей степени рассчитаны на старшеклассников, которые уже могут логически изъясняться и свободно держаться во время выступления. Малышам же это дается сложнее: они путаются в мыслях, не знают, с чего начать и куда деть свои руки.

Раскрепощение детей обычно происходит, когда они играют со своими куклами, машинами, и это манипулирование предметами, переключение внимания на игрушки снимает психологический зажим, дети общаются со своими сказочными героями как с живыми, ведут с ними серьезные диалоги.

Можно воспользоваться в работе со школьниками этой замечательной особенностью игры для развития у них коммуникативных способностей. В таком случае "введем" в группу сказочный персонаж или просто игрушку. Например, маленького слоненка по имени Том. Зовут его так потому, что он приехал издалека, а там подобные имена широко распространены. Слоненок этот необычный: у него большие цветные уши, и поэтому он очень любит слушать, когда ему что-то рассказывают. Кроме этого, у Тома, наверное, из-за того, что он еще совсем маленький, а хочет поскорее все узнать, есть длинный и любознательный нос-хоботок. Единственное, чего нет у Тома, так это рта, поэтому он прекрасно хранит тайны

С методической точки зрения такое представление детям игрушки необходимо, так как в этот момент педагог, показывая свое отношение к игре, сам становится ее соучастником, задавая при этом стиль и характер общения с игрушкой. Педагогу нужно предусмотреть, чтобы игрушка, которой он будет пользоваться, была приятной осязательно, так как дети передают ее из рук в руки.

В зависимости от избираемой темы разговора находится количество участников этой игры, они располагаются кругом (сидя или стоя), чтобы иметь возможность видеть друг друга.

Первое обращение к игрушке может задаваться учителем в виде некоего условия игры: "Знаешь, Том...", "Только тебе, Том, я и могу сказать...". Если и такое игровое обставление коммуникативного тренинга вызывает затруднение у некоторых детей, тогда педагог предлагает посекретничать с Томом "на ушко".

Том (или какая-либо другая игрушка) может использоваться преподавателем и непосредственно на уроке. Здесь ему отводится особое место, откуда бы он мог все видеть и слышать. Учителю и ученикам разрешается во время урока подходить к Тому и говорить с ним о наблевшем, о трудностях, о своем состоянии на уроке. Например, учитель: "Знаешь, Том, я не ожидал, что...".

Появление в классе такого стороннего наблюдателя предоставляет учителю большие возможности организовывать свою коррекционную деятельность и высказывать педагогические оценки в адрес детей опосредованно через Тома. Например, подойдя к нему во время урока, педагог говорит: «Знаешь, Том, я всегда так переживаю, когда в классе становится шумно. Может быть, это потому, что материал такой сложный, не все еще в нем разобрались и переспрашивают друг у друга?». Высказанная таким образом педагогическая оценка не воспринимается учениками как оценка, но корректирует поведение детей и сохраняет позитивное отношение к учителю и его требованию.

Экспериментальная проверка этой игры свидетельствует о широком возрастном диапазоне ее применения: в нее охотно играют и первоклассники, и старшеклассники. Для первых Том является игрой и поводом для разговора, для вторых - возможностью высказаться о наблевшем.

КОМУ ЛУЧШЕ?

Игра "Кому лучше?" носит философический характер и целью своей имеет направить сознание школьника на сущностные функции человека, отличающие его принципиально от животного. Предметом внимания в игре становится способность человека быть "homo faber" - создателем, "человеком делающим".

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

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

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

Очень важно, чтобы ни в финале игры, ни в ходе ее не звучали нравоучения ведущего, осуждающего или одобряющего производимый выбор. Признания заслуживает и то, и другое. Однако осмыслить себя в произведенном выборе не обходимо, ибо приоритет одного из них сказывается на характере жизни, ее содержании и ценностях. Не исключено, что представители сформировавшихся групп поведут диалог друг с другом: почему в одной группе нас оказалось больше? Почему мы все-таки выбрали ситуацию, требующую усилия? Какой выбор чаще всего производится в житейской практике нами?...

Приведем примеры возможных текстов как игрового материала:

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

ПАРАДОКСЫ ЖИЗНИ

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

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

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

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

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

- Б. Шоу: "Разговаривать с прачкой, как с королевой, а с королевой, как с прачкой" (на материале портретов, условно обозначенных "королева" - "прачка").

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

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

- Цицерон: "Право, я предпочитаю ошибаться вместе с Платоном, чем разделять правильное суждение с этими людьми" (Ролевая игра "Я думаю так, как мне приказали").

БЕЛАЯ ВОРОНА

Основанием для игры "Белая ворона" служит факт печальной судьбы вороны-альбиноса: ее всегда заклеивают сородичи по стае, серые вороны. Поэтому белую ворону как таковую никто не встречал в своей жизни.

В фигуральном значении "белая ворона" - это сильный человек, способный сохранить свою жизненную позицию даже под сильным прессом общественного мнения. Белая ворона не поддается давлению, принимает лишь то, в чем убеждается сама, никогда не поступает своими принципами, если они ею продуманы и имеют для нее ценность. Быть белой вороной и достойно, и трудно. Среди людей не так уж много белых ворон.

Педагогический смысл игры в предвидении ситуаций давления на личность окружающих, требующих отказаться от своих принципов. Наделив школьника игровой ролью, педагог оказывает ему помощь: спрятавшись за маску, играющему легче противостоять натиску общего мнения.

Трудно рекомендовать ситуации для игры в "Белую ворону", так как они определяются педагогом с учетом конкретных фактов школьной жизни. Однако предложить в качестве примера можно было бы следующее:

- Все просят "белую ворону" взять пирожки, которые напекла бабушка, угостить всех. Но сейчас бабушки нет, "белая ворона" без разрешения никогда ничего не берет...

- Любители погулять по солнышку приглашают "белую ворону" уйти с уроков, приводят самые убедительные доводы.

- "Белую ворону" уговаривают попробовать закурить указывая на ряд фактов взрослой жизни...

- "Белой вороне", отвергающей алкоголь, предлагаю рюмку вина...

В игре решающее значение приобретают реплики Ведущего: он не должен давить на играющих, хвалить белую ворону, помогать ей, однако он может слегка усилить ее позиции как бы приглашая всех понять, почему "белая ворона" избрала то или иное поведение. Приведем крохотный эпизод игры. Юноша-десятиклассник красиво протягивает руку и говорит девочке-второкласснице: "Выпей за мое счастье! Или ты не хочешь мне счастья?" Педагог добавляет: "...ведь алкоголики тоже начинали пить с такого тоста!" Все смеются. "Вороне" легче вести свою линию в данной обстановке, психологически разряженной.

Предъявляя эту игру, мы однако советуем основательно продумать и взвесить педагогу все свои личностные и профессиональные ресурсы: способен ли он повести за собой группу в движении уважения "белой вороны" и признания права личности "не быть как все".

В КРУГУ СИМПАТИЙ

Эпиграфом к этой форме работы могут послужить слова песни Б. Окуджавы: "Давайте говорить друг другу комплименты". Каждый из нас знает, как от комплиментов улучшается настроение, повышается жизненный и творческий тонус, приобретает уверенность в собственных силах.

Но наряду с этим мы знаем, что, говоря комплименты, люди зачастую обходятся скудным набором банальных фраз типа "Как вы замечательно выглядите", "Это платье вам к лицу" и т. п. Подобные "дежурные" высказывания уже давно перестали восприниматься как комплименты, и эффект от них бывает прямо противоположный.

Понимание того, что восхождение учеников к культуре человеческого общения невозможно без овладения определенными умениями, а умения формируются в деятельности, породило форму занятий "В кругу симпатий". Методическое обеспечение этой игры на редкость просто: участники игры становятся в круг и перебрасывают друг другу мяч. При этом тот, кто посылает мяч, говорит комплимент тому, кому мяч адресуется. Принимая лестный отзыв, нужно поблагодарить предыдущего участника и продолжить игру. Вариант игры: безмолвное высказывание (языком мимики и пластики) симпатий по отношению друг к другу.

Никакой строгой последовательности в перебрасывании мяча нет: он может передаваться поочередно по кругу или посылаться через весь круг. Единственное, что должен держать в поле своего внимания педагог, так это то, чтобы никто из участников не остался без внимания. И еще одно правило этой игры - комплимент повторять нельзя.

Организуя эту игру, не нужно стремиться к максимально возможному количественному наполнению круга участниками: пусть будут игроки и пусть будут зрители. В следующий раз в круг войдут те, кто сегодня был просто наблюдателем. Духовное усилие все равно совершается всеми присутствующими в классе. По времени эта игра не должна быть затянутой, чтобы даже ее организационный аспект формировал образ легкости и непринужденности высказывания симпатий. Порой десяти минут подобной игры достаточно для того, чтобы, выйдя из класса, ученики захотели воспользоваться приобретенными умениями в реальной жизни.

Естественно, что через некоторое время эмоциональный эффект первой игры снижается и тогда ее нужно будет повторить. Каждый последующий раз игра может дополняться новыми элементами: подчеркнутой вежливостью и необычностью формы обращения к собеседнику (например, "сударь", "сударыня"), общением в контексте какого-либо века, музыкальным и стихотворным общением, общением языком пред метав и т. д.

ДИСКУССИОННЫЕ КАЧЕЛИ

Суть этой занимательной формы - в имитации раскачивающихся качелей: два партнера поочередными толчками на доску раскачивают качели: чем сильнее толчок, тем выше взлет качелей. Партнерами становятся две группы детей, расположившиеся друг против друга. После того как предложен вопрос для обсуждения, они поочередно от каждой группы высказывают суждения по предложенному вопросу - "качели" начинают свое движение.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Но столь же эффективны "качели" и на первом этапе работы с группой, в момент знакомства. Например: "Когда я утром шел в школу, я..." и "А я, когда утром проснулся и подумал, что сегодня первое сентября, то..."

ГОСТИНАЯ: ПОЭТИЧЕСКАЯ, МУЗЫКАЛЬНАЯ, ТЕАТРАЛЬНАЯ, СПОРТИВНАЯ...

Логика данной формы свободного общения выстраивается на основании простого и ясного очерчивания лексического значения слова "гостиная": это комната, в которой принимают гостей и одновременно это сам процесс приема гостей.

Гостей принимают для общения и во имя общения. Разумеется, гостей знакомят друг с другом. Гости рассказывают какие-то веселые истории, вспоминают события, с ними происходящие. Гости дарят друг другу улыбки, сувениры, подарки. Гости поют, играют, танцуют. Гостей иногда угощают. Исходным из такого понимания становится следующая структура свободного общения. Вот ее общие контуры.

Сбор гостей (15 - 20 минут) оформляется музыкой, достаточно тихой, мелодичной, мягких ритмов. Хозяйка гостиной помогает всем удобно расположиться, каждого одаряет улыбкой, приветствуя, производит "психологическое поглаживание".

Первый момент-представление гостей. Если появляется новое лицо, то в первую очередь представляют его всем пришедшим гостям. Затем любой может сказать о ком-то несколько слов как дополнительную информацию, углубляющую знание об этом человеке. Слова эти могут быть остроумными, шутливыми, серьезными, веселыми - здесь главное - доброе расположение друг к другу, психологический климат гостиной. Уже в момент представления может зародиться ситуация песни, если представляемый гость хорошо поет и желал бы в качестве визитной карточки предложить песню, - все присутствующие ему подпевают.

Далее, согласно нами очерченному контуру, проходит "Воспоминание о прошлом". Каждый гость несет в себе свое прошлое как историю своей личности. Тематика гостиной определяет и тематику воспоминаний: на музыкальной гостиной вспоминают эпизоды своей жизни, связанные с музыкой; на поэтической - то, что определило сегодняшний интерес к поэзии; на спортивной - случаи под названием "Я и спорт" и т.д.

Если гости (например, старшеклассники) склонны к рефлексии, то можно им предложить вспомнить всю свою жизнь и попробовать выделить в ней один случай, который скорее всего оказал решающее влияние на сегодняшние пристрастия и интересы. Но обычно предлагается вспомнить что-то веселое, смешное. Рассказывая про себя смешное, гость уже освобождается от психологической зажатости, а когда ему удастся вызвать смех окружающих, он приобретает уверенность и психологическую свободу.

Теперь наступает момент дружеских сувениров: "Что я вам принес...". В соответствии с названием гостиной преподносится музыка или поэзия, слайд или сообщение, совет или открытка. Сувениры преподносят лишь те, кто хочет, - никакого насилия, учета и контроля быть не должно.

В гостиной всегда звучат анекдоты - остроумные короткие рассказы, им надо отдать должное и похвалить тех, кто мастерски освоил этот особый жанр. Особенность этого момента в том, что "принимаются" не все анекдоты, а лишь те, которые тематически связаны с характером гостиной. Такое суровое условие вынуждает гостей к творческому отбору либо к творческой интерпретации подготовленного рассказа.

Если за скобками оставить чаепитие, танцы, коллективное пение, то последней, завершающей частью гостиной является творческая игра: литературная, музыкальная, поэтическая, театральная, спортивная и т. д. В игре принимают участие все гости, они к этому времени сблизились, перестали стесняться, свободны и инициативны.

Можно ввести театр-экспромт в содержание гостиной. Сюжет импровизированного спектакля должен быть лаконичен, и в артистическую деятельность должно быть вовлечено максимальное число гостей. Тематика спектаклей, разумеется, задается названием гостиной. Например, если проводится "поэтическая гостиная", то играется, предположим, спектакль о том, как звери в лесу сочиняли поэму; если гостиная названа "философской", то сюжет отражает случай из жизни некоего Философа и т.д.

Впрочем, творческая часть гостиной может быть составлена из простых концертных номеров.

Завершается гостиная моментом "Стоя в прихожей, я хочу сказать...". Гости произносят какие-то последние слова, неожиданно индивидуально дополнительно раскрываясь. Музыка завершает момент прощания.

Все сказанное выше касалось содержательного контура гостиной. Однако следует помнить,

что гостиная - это комната. Необходимо позаботиться о красивом, удобном интерьере, свободном передвижении гостей, красоте оформления, костюмах "хозяйки" или "хозяина", красочности угощения и гигиене чаепития. Нехорошо, когда все гости бросаются расставлять посуду, столы, а потом прибирать комнату. Лучше, если для этого будет выделена небольшая группа.

Гостиная - гибкая форма организованного общения, импонирующая подростку и юноше с их претензией на взрослость. Приглашать в качестве гостей следует и младшекласников, чтобы форма гостиной сохранилась как традиционная: когда подрастут эти юные гости, они внесут в такого рода общение свои творческие коррективы, а иначе каждый год в каждой новой возрастной группе придется воссоздавать типовую модель этой интересной формы дружеского общения.

Чтобы подчеркнуть эластичность этой формы, укажем на примеры необычных гостиных: кинологическая гостиная - собирает гостей, любящих собак; астрологическая гостиная - гости увлекаются астрологией; психологическая гостиная - собираются гости, интересующиеся психологическими проблемами.

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ АУКЦИОН

Интеллектуальный аукцион-это дань рыночным отношениям, которые, к великому сожалению, далеко выходят за пределы экономической сферы. Интеллектуальный аукцион - это своеобразный вызов базарной логике жизни, получившей сегодня широкое распространение.

На аукционе "продается" и "можно купить" материализованную в книге, репродукции, пластинке, фотографии, слайде духовную ценность. "Покупка" совершается путем предъявления каких-либо знаний, затребованных "продавцом". Допустим, если "продается" пластинка с записью музыки М.И. Глинки, то, следовательно, способным приобрести ее окажется тот, кто даст последнее сведение из массы предлагаемых сведений о композиторе.

Интеллектуальный аукцион содействует укреплению авторитета Знания и лидерства Знающего. Он стимулирует интерес к интеллектуальным и художественным ценностям, служит источником информации для детей, влияет на улучшение психологической атмосферы в школе.

Проводить интеллектуальный аукцион следует, как правило, в одинаковых возрастных группах, чтобы "покупательская способность" детей оказалась одного уровня. Но изредка хорошо устраивать общешкольного масштаба интеллектуальное состязание, чтобы для младших школьников раскрыть широкие рубежи их будущего развития, а для старшеклассников показать реальность их роста, развития и преимущество их образования.

Игровое оформление имитирует аукционную продажу: сначала "товар" рассматривается, когда его проносят среди публики в сопровождении похвальных слов в адрес "товара"; потом объявляется "плата", и принимаются первые "взносы" (этот момент самый трудный, так как одновременно подымается множество рук, и надо успеть зафиксировать первенство поднятой руки); обязательно молоточек отстукивает условное время для предъявления новой "платы" (раз - два - три!), при этом воспроизводя словесно предыдущий "взнос"; "товар" вручается тому, кто последним "назначит цену", то есть сообщит сведения, никому не известные среди "покупателей" или просто всеми забытые (а это значит, представляющий к продаже "товар" должен быть хорошо информирован); нельзя "сбивать цену" (то есть выкрикивать, не поднимая руки) -нарушителя этого правила удаляют с аукциона; "покупателя", приобретшего товар, все поздравляют.

Если ведущему удастся придать веселую, чуть ироничную тональность всему, что имитирует рынок, и в то же время глубокое и серьезное отношение к содержанию духовной ценности, то можно считать, что интеллектуальный аукцион состоялся.

БЕЛКА В КОЛЕСЕ

В этой игре нет ни белки, ни колеса. А называли ее так, чтобы ребята поняли: "бегать, как белка в колесе" - значит, тратить силы и время попусту.

Пятеро из играющих берут на себя роль определенных вещей. Например: "автомобиль", "черная шляпа с широкими полями", "жевательная резинка", "приглашение на юбилейный вечер", "удостоверение пенсионера". Каждому надевают на голову бумажный обруч с наименованием выбранной ими вещи (роли). Остальные участники получают карточки, на которых тоже написаны слова, обозначающие различные вещи.

Владельцы карточек стремятся избавиться от своих "вещей", предлагая их другим игрокам в вежливой, но очень аргументированной форме. Главное здесь - найти своего адресата. Бессмысленно, скажем, предлагать "черной шляпе с широкими полями" "бензин" или "удочки" - она от них немедленно откажется. А вот "туфли на высоком каблуке" или "черные перчатки", скорее всего, привлекут ее внимание. Ребята начинают понимать, какая существует связь между вещами, по какому принципу происходит подбор вещей.

Когда все "вещи", участвующие в игре, найдут друг друга, проводится обсуждение того, что в результате получилось. Важно, чтобы ребята усвоили следующее:

- вещи сами по себе не хороши и не плохи, они имеют смысл лишь в ансамбле;
- вещи строго индивидуальны, соответствуют возрасту и интересам владельца;
- вещи отражают отношение к человеку, поэтому их выбор производится в соответствии с отношением к людям; вещи строго соответствуют поведению человека; вещи нуждаются в уходе и заботе.

Игра пройдет успешно, если количество карточек, которые раздаются участникам, будет соответствовать строго определенному набору предметов, так, чтобы они могли быть обязательно востребованы. К тому же, у каждой "вещи" должно быть равное количество предметов. Например, если для "шляпы" предусматривается выбор пяти предметов: "туфли на высоком каблуке", "длинный шарф", "черные перчатки", "черная сумка", "серое широкое пальто", то и для "автомобиля" сохраняется такое же число: "бензин", "канистра", "трос", "ведро", "щетка". Только при соблюдении этих условий все до одного участника точно и аргументировано подберут ансамбли вещей.

Как показывают наблюдения, дети очень удивляются, когда узнают, что поведение человека и вещи находятся в определенном соотношении. Так, "жевательная резинка", например, нуждается в "потертых джинсах", "кроссовках", но ни в коем случае не в "костюме", "галстук", "длинном бальном платье".

Хорошо, если ведущий, чтобы проиллюстрировать игру, возьмет на себя роль вещи (например, кастрюли) и покажет, какой может быть реакция играющего, когда ему предложат тот или иной предмет. Если предлагается "половник", "кастрюля", соглашается, ибо не принято ложкой или рукой черпать из кастрюли ее содержимое. Но если предлагается "варенье", то "кастрюля" отказывается, мотивируя тем, что нарушается культура хранения продуктов. Показывать надо легко, весело, остроумно, без какой-либо нормативности, нравоучительности, регламентированности.

ПЯТЬ МИНУТ ДО...

Эту игру можно предлагать лишь старшеклассникам. Ведущий обращается к ним:

- Ребята, представьте себе, что кому-то из вас, единственному на земле, стало известно о том, что через пять минут произойдет страшная катастрофа, и жизнь на планете исчезнет... Перед вами микрофон, через который можно связаться сразу со всем человечеством. Что вы сказали бы миру?

Старшеклассник подходит к стулу перед экраном, на котором разворачивается картина земли, снятой с высоты птичьего полета. Звучит музыка. Потом вдруг изображение и звук исчезают. Юноша поворачивается к залу. Он говорит то, что ему хотелось бы сказать человечеству.

А далее новое изображение на экране. И иное слово к человечеству произносит уже другой школьник.

Если атмосфера достигает слишком сильного накала, игру надо остановить. Не важно, если не всем удалось высказаться. Все присутствующие уже проговорили свой вариант обращения к людям - молча, втайне от всех.

Игру можно проводить и в других вариантах: "За пять минут до того, как у тебя попросят велосипед" или "За пять минут до того, как тебя учитель пригласит к доске...".

Строго запрещается оценивать слова и действия выступающих. Все должно восприниматься как данность, потому что интерес представляет индивидуальное проявление личности, ее непохожесть и автономность.

НОМО FABER

Одна из функций человека, отличающая его от животного, - его способность к созиданию, к творчеству. Эту способность и призвана выявлять игра, которую мы назвали "Номо faber" ("Человек делающий").

Играющие делятся на две группы. Первой из них вручаются карточки, в которых сказано, что ребята должны делать (шить, прибивать гвоздь, "играть на гитаре" и т. д.). В то время, как они приступают к выполнению задания, дети второй группы стараются воспроизвести все их действия. Затем играющие меняются ролями. Заранее выбранные эксперты подсчитывают, сколько ошибок допустят ребята. Состав играющих постоянно меняется.

На втором этапе игры группы сами придумывают себе дело. В конце концов ведущий включает в игру присутствующих, в том числе, и зрителей.

Для того чтобы получить звание "Номо faber", представитель группы или вся группа выполняет задание, предложенное кем-то из зрителей. При этом действия уже не имитируются, а реально исполняются. Число заданий ограничивает эксперт; обычно их три - четыре. Он же и решает, какая из команд более достойна звания "Номо faber", хотя решить это можно и с помощью голосования всех находящихся в зале.

В общении, как известно, кроме слов, огромное значение имеет пластика. Пластический компонент образуется за счет внешней выразительности облика человека, его движений или статически принимаемой позы. Мы редко отдаем себе отчет в том, какую позу принимал человек, когда общался с нами, и как это влияло на ход и характер нашего общения. Между тем пластически может передаваться более 60% информации, с пластическим образом связана способность человека транслировать свое отношение не только к передаваемой информации, но и к собеседнику. Эта особенность пластической выразительности и послужила основой для игры под названием "Дубляж".

Условия игры просты. Один из участников получает карточку с заданием разыграть небольшой этюд (например: "Вы напряженно листаете книгу, пытаетесь отыскать необходимую фразу"). Пользоваться можно только пантомимическими средствами. Наблюдатели внимательно следят за его действиями и пытаются распознать состояние субъекта, ситуацию, в которой он оказался, а затем продублировать его действия. Для этого им предоставляется только три попытки. Если все они оказались неудачными, то "актер", представивший этюд, плохо справился со своим заданием и выбывает из игры.

Если кто-нибудь все-таки сумел распознать роль "актера", он занимает место "актера" и получает карточку с новым заданием, а "актер" выходит в полуфинал.

Когда полуфиналистов становится достаточно для того, чтобы из них методом жеребьевки можно было составить две команды, первый этап игры завершается, и начинается командное состязание.

Одна команда показывает этюд, другая его дублирует. Если дубляж оказался неверным, дублирующая команда не получает ни одного балла, а право повторного дубляжа предоставляется тем, кто не вошел в команду. В случае удачного дубляжа команда, представившая этюд, получает один балл. Это означает, что команда справилась со своим заданием. Но если и зрители не смогли продублировать действия этой команды, то она получает ноль баллов. Это означает, что команда не справилась с заданием.

Следующий этюд разыгрывает вторая команда, а первая его дублирует.

В командном первенстве побеждает та команда, которая смогла и доступно представить этюд, и удачно продублировать этюд другой команде.

Этюды могут быть на такие темы: "Я обеспокоен пропажей необходимой мне вещи"; "Я расстроен, что парикмахер сделал мне совсем не ту прическу, о которой я просил"; "Я разбил любимую мамину чашку и пришел в отчаяние"; "Ах, как я устал, присяду-ка"; "Я удивлен результатом моей работы"; "Я разочарован невкусным обедом"; "Проснувшись утром и увидев солнце, я обрадовался жизни"; "Я опаздываю и тревожно вглядываюсь в номера подъезжающих автобусов"; "Я безразличен к скандалу, разворачивающемуся рядом со мной"; "Я внимательно изучаю расписание электричек"; "Мне грубо ответили и я обиделся"; "Мне нравится ехать в трамвае и смотреть на дома"; "Пришел Дед Мороз и раздает нам всем подарки"; "Мы наряжаем новогоднюю елку и радуемся, какая она красивая".

"ХОЧУ" И "НАДО"

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

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

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

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

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

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

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

НАШЕЛ НА ДОРОГЕ...

Эта групповая форма работы - своеобразный психологический тренинг. Дети должны в процессе игры побывать в таких жизненных ситуациях и состояниях, когда необходимо не только принимать решения, но и производить действия, совершать поступки.

Фабулой для игры может стать любое жизненное событие. Например: "Человек шел по безлюдной дороге и нашел кошелек с деньгами". Разыгрывается ситуация: обозначается дорога. По ней идет человек. На дороге лежит кошелек, в него вложена карточка с надписью "Деньги" (сумму лучше не обозначать, так как она не имеет принципиального значения).

Избирается ученик, выполняющий роль удачливого пешехода. Все остальные участники игры - наблюдатели. После того как пешеход предложит свой вариант действия в этой ситуации, ведущий (педагог) обращается к наблюдателям: "Как вы себя чувствуете в связи с происшедшим?", "Как вы себя поведете, если этот кошелек окажется у вас?" и т. д.

На втором этапе условия игры усложняются: теперь в кошельке находятся не только деньги, но еще и ключи от квартиры. На следующем этапе кошелек дополняется еще каким-либо предметом: деньги, ключи, валидол; деньги, ключи, валидол, фотография человека; деньги, ключи, валидол, фотография, визитка и т. д.

Ведущий обязан четко обрисовать происходящее событие. интонационно расставить акценты. Например, он должен уточнить, что на дороге никого нет, что ключи - от квартиры, в которую человек теперь не может попасть, что молодые люди редко носят с собой валидол, скорее всего владелец кошелька далеко не молод...

В ходе игры ведущий не имеет права оценивать ситуацию сам и должен удерживать от возможной критики других. Поэтому, обращаясь с вопросами к наблюдателям, он должен спрашивать их не о поведении конкретного ученика в предложенной ситуации, а о действиях субъекта, роль которого сыграл этот ученик.

ЭСТАФЕТА СМЫСЛОВ

При всей своей методической трудности и сложной конфигурации эта игра принимается детьми сразу и безусловно. Они легко входят в ее непростые правила, схватывая мигом суть дела.

А между тем она действительно сложна. В первую очередь следует отметить высокую психологическую напряженность, в которую игра ставит каждого. Затем надобно выделить высокую этическую заданность поведения детей в этой игре. Наконец, в процессе игры требуется максимум интереса к другим людям, который и развивается по ходу игры.

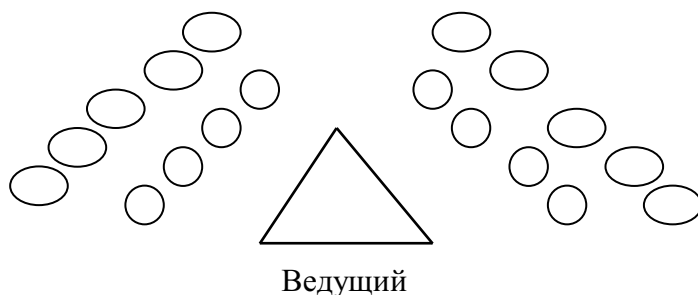
Игра называется "Эстафета смыслов", потому что ее участники от одного к другому "передают", называя, социально-культурные ценности, предпочитаемые ими лично, то есть указывают на личностный смысл того или иного явления. Например: "Я очень люблю, когда в нашем городе вечером вдруг заиграет где-то музыка... потому что мне тогда кажется, что это душа города поет..." - сообщает один из участников, обращаясь к другому. Тот, выслушав, должен воспроизвести переданный личностный смысл в любом лексическом варианте и интонационной окраске, но так, чтобы "полученный" личностный смысл не был искажен. Если ему это удастся ("Я понял, что ты..."), он получает право "передачи" своего личностного смысла последующему участнику. Если смысл воссоздается в искаженном виде, то участник лишается права "передачи". Таким образом, к финалу игры остается 3 - 4 человека, способных "слушать, слышать" другого человека.

Вот тогда им предлагается "принять" личностный смысл из публики, свидетельницы игры.

Арбитром, оценивающим момент "передачи смысла", выступают сами участники. У них на руках картонка зеленого (одна сторона) и красного (другая сторона) цветов. Зеленый означает "смысл принят"; красный - "смысл искажен". Чтобы производить такую оценку, все участники должны быть предельно внимательны.

Выслушав информацию, они сообщают свое мнение цветом и принимают общее решение, исходя из большинства голосов.

Ни один из участников не выходит из игры до ее окончания. Все они располагаются в двух кругах, и в случае неудачи "приема смысла" участник переходит во второй круг, сохраняя в дальнейшем только право оценочного голоса. Его место занимает кто-то из второго круга. Вот общая мизансцена игры:



Очень важную роль играет арбитр по этике, он корректирует поведение во время игры: при обращении называть человека по имени; благодарить за "переданный смысл"; смотреть на того, к кому обращаешься; никого не унижать неосторожным словом или неожиданной реакцией. От тонкого воздействия арбитра зависит психологическая атмосфера игры.

По окончании игры все благодарят друг друга за общение и за честь принимать "личностный смысл".

Первичная игра может содержать в себе элемент разминки. Чтобы дети сразу поняли ход игры и ее правила, предлагается разыграть шуточный вариант "гастрономических предпочтений", когда идет сообщение о вкусовой избирательности. Например: "Я очень люблю борщ, потому что...". Как только алгоритм игры раскрыт, разминка заканчивается. Она должна быть очень короткой.

Для усложнения игры при дальнейшем ее повторе хорошо ограничивать поле "личностного смысла", предложив всем единую тему, например: "Музыка", "Семья", "Природа", "Книги" и т. д.

Предупредим: в первые минуты игры участники искажают "личностный смысл", не умея "слышать"; голосуют за все положительно (зеленый цвет). Ведущий имеет право приостановить игру, показать, в чем было искажение "смысла", и предложить "переголосовать". Такой корректив необходим при неумении подростков "слышать" другого.

БОЛЬШОЙ КРУГ (МАЛЫЙ КРУГ)

Большой Круг - эпическая модификация вчерашнего группового собрания, вобравшая в себя почти все черты собрания (исключая официоз), но дополненная теплотой дружеского общения и товарищеской заботы о деле.

Дело - предмет рассмотрения и обсуждения на Круге: подводятся итоги, намечаются планы, вырисовываются перспективы, определяются исполнители и заслушиваются ответственные. Но тональность этого серьезного разговора далека от делового, жестко регламентированного собрания: здесь допустимы шутки, лирические отступления, угощения, песни, скетчи. Большой Круг - это сбор товарищей-единомышленников, связанных единым делом, вдохновленных какой-либо идеей. На собрание обязуют приходиться - на Круг приглашают. Собрание готовит актив, составляя программу. К Кругу готовится каждый приглашенный, и то, что он задумал, никому не известно. Собрание не выходит за пределы поставленных вопросов - Круг имеет лишь один центральный вопрос, остальное принадлежит свободной импровизации.

Большой Круг-это большое количество друзей, по значительному поводу собранное и высоко оформленное как некое празднество. Малый Круг - короче по времени, уже по числу участников, обсуждает вопросы текущие и не столь нарядно обставляется.

Методическая атрибутика здесь очень проста: все пришедшие собираются в круг, размещаются и свободно ведут обсуждение вопроса. Круг может начинаться или завершаться песней. В Круг могут приниматься новые друзья. Круг может допускать гостей.

Трудно сказать, когда именно педагог прибегает к этой форме работы с группой. Иногда - при затруднительных ситуациях: "Как мы живем и хорошо ли нам?" Иногда - в качестве финально-аккордного момента определенного этапа работы. "Наши успехи и наш отчет". Иногда - в связи с непредвиденными событиями: "Моя позиция в конфликте".

При проведении Большого Круга делается многое, чтобы он стал совместным переживанием проблемы и сближал детей, а не разъединял. Сохраняется оптимистический настрой, соблюдается эстетическое оформление, готовятся маленькие приятные сюрпризы, вводятся символические ритуалы, обозначающие дружественность связей участников Круга.

Не возбраняется дополнение содержательного Круга вкусным столом, однако следует выдерживать пропорции: у Большого Круга всегда маленький стол: у Малого Круга - мини-стол, так, чтобы угощение не отвлекало и не заслоняло собою духовную деятельность собравшихся друзей и товарищей.

Существует одна прелюбопытная особенность Большого Круга: он используется и в семейной педагогике. Изредка узнаешь, как некоторые родители для решения принципиальных семейных вопросов собирают Круг родственников либо домочадцев. И его никак не назовешь семейным собранием, ибо движущим фактором здесь выступает Забота и Сопереживание за семейное дело, семейную честь, семейные успехи.

- У нас сегодня дома Круг! - говорит девочка учительнице, и та понимающе кивает, ибо в школе общее уважительное отношение к дружескому деловому обсуждению хода жизни в ее конкретных проявлениях, а значит, и к семейному Кругу, точно такое же уважение.

Педагогическим секретом (если можно говорить о таковом) успеха Круга является личность педагога как "звезды" межличностных отношений и как носителя высоких духовных ценностей, а также наличие коллективистских связей в группе. Диффузная группа не способна работать и общаться на Круге: эта форма нуждается в коллективной основе. Но, в свою очередь, сам Круг может выполнять роль стимулятора коллективного развития, однако ее он исполняет при начавшемся процессе преобразования диффузной группы в коллектив, при условии появления первых признаков второй стадии развития коллектива.

Если школьные педагоги задумают внедрить традицию Большого Круга, то рекомендуется предварительная методическая проверка этой формы на проведении товарищеского Круга среди самих педагогов.

ДИАЛОГ С ВЕКОВ

Рождение данной формы групповой деятельности, которая получила название "Диалог с веком", обязано новой тенденции развития педагогики и воспитательного процесса, а именно воссоединению педагогики и философии, обращению педагога-воспитателя к философским научным основам в организации школьной жизни как жизнедеятельности ребенка в контексте современной культуры и на уровне современной духовной культуры.

Быть на уровне современности - это жить в контексте общечеловеческой культуры, история развития которой не отбросила в прошлое духовные достижения, а внесла их в нашу жизнь современную, ибо сегодня и всегда мы ведем диалог с веками, принимая их ценности и ежедневно воспроизводя их в индивидуальных вариациях.

Такая точка зрения и способствовала появлению "Диалога с веком". Этот диалог ведет школьник с представителями разных веков. Образ прошлого века преподносит школьнику произведение искусства любого вида и жанра. Чаще всего это живописный жанр портрета, но не исключен и музыкальный, скульптурный, поэтический портрет.

Материалом может стать все, что имеется в школе: репродукция, слайд, фотография. Не имеет значения авторитет и статус художника. Здесь главное-представительство века, отраженное в портрете. Он экспонируется на экран, и тогда все дети ведут беседу с одним героем, а вернее, беседы, так как школьник индивидуален в восприятии и проявлении. Портреты на множестве репродукций видоизменяют беседу: она ведется тихо, "глаза в глаза", "наедине" - субъект XX века с субъектом века прошедшего. Если разговор состоялся и автор хочет его обнародовать, то диалог воспроизводится при всеобщем внимании и инструментальном педагогом интересе. Поясним последнее: подростку в ранней юности, при всей центрированности на своем "я", не свойствен интерес к рядом находящимся людям, этот интерес следует развивать и культивировать, отмечая все своеобразные черты проявлений личности рядом сидящих. Вот почему мы говорим об инструментальности интереса: его еще нет, но мы его порождаем, оформляем, подчеркиваем.

Чтобы разговор с представителем иного века начался, детям предлагают задать персоне один вопрос, любой, первый пришедший в голову. А далее - пристально взглянуть в лицо героя и услышать ответ. Разумеется, на ответ бросить реплику из нашего века и - вновь ждать последующего ответа.

Психологическими условиями "Диалога с веком" являются доверительные взаимоотношения, звуковая изоляция каждого во время воображаемой беседы, создаваемая за счет музыкального фона (музыкальное произведение тщательно отбирается), а также световое поле, открытое для персон прошлого: яркий свет не может смутить героя, позволяющего разглядывать себя не один век, - и скрытое для современника. еще не привыкшего к пристальному публичному вниманию.

Беседы, которые поведут дети, не равноценны по их духовной насыщенности. При острых материальных нуждах семьи дети несут в себе экономическую озабоченность и выплескивают ориентированность на материальные ценности ("Милая сеньора, как мне нравится ваше платье..."). В этом нет ничего страшного, продолжение беседы все равно выводит разговор на проблемы духовные, педагог должен слегка помочь ребенку ("Что же она в ответ сказала...?", "Она с тобой согласилась или возразила?...").

Если художественное полотно сохранило бессмертный облик великой личности, то диалог модифицируется в "Диалог с великим".

Великим мы называем человека, масштаб влияния личности которого на развитие жизни далеко выходит за пределы общераспространенного. Выдающиеся достижения этой персоны очерчивают крайнюю планку человеческих возможностей.

Откажемся от примитивного использования персоналий выдающихся личностей в качестве примера для детей: "Будьте как..." (имя великого). Нельзя "быть как": во-первых, потому, что великий человек уникален и неповторим; во-вторых, потому, что столь же уникален и неповторим ребенок, который в итоге может и должен остаться самим собой.

Обращение к материалам персоналий обусловлено необходимостью создавать у детей широкий образ жизни, достойной человека, и широких возможностей человека как такового. Конечно, выбор персоналий великих субъективен, зависит от частных обстоятельств. Но в конечном итоге не имеет значения, чье имя выберет педагог.

Обратимся к облику Марии Николаевны Ермоловой, великой актрисы, начинавшей свой

творческий путь со скромного рядового работника сцены, с завидным упорством и похвальным трудолюбием работавшего над собой, изучавшего немецкий и французский языки, осваивавшего игру на фортепиано, пластику, риторику, философию, и заканчивавшей свое творчество на вершине профессионального мастерства, потрясающего сердца людей (об этом говорит множество фактов).

Представшая перед детьми на портрете художника В. Серова, великая актриса не взывает к подражанию, но лишь к удивлению и восхищению: вот какие люди бывают! И когда школьник попробует повести с ней диалог ("Уважаемая Мария Николаевна, скажите, пожалуйста..."), он, по сути, поведет диалог сам с собой. Но персона великого определит усилия школьника по поддержанию собственной планки поведения и жизни.

Диалог с великим базируется на фактах, предоставляемых детям в рассказе педагога. Интересно вести разговор с человеком, чьи поступки известны, чья деятельность обрисована. Поэтому педагог, наряду с наглядно-художественным обликом великого, развертывает вербально иллюстративный поведенческий или характерологический материал персоны. Двух-трех ярких событий бывает достаточно, чтобы у детей появились вопросы и родилось желание вступить в общение с великим.

Если выделять противопоказания к этой форме работы с детьми, то существует одно - отсутствие у педагога личного желания говорить с Веком или с Великим. В таком случае запрещается эксплуатировать данную форму, невольно дискредитируя ее, при таком показателе не спасает ни методика, ни технология, а воспитательные результаты могут быть непредсказуемо отрицательными.

С ВЕЛИКИМ - ЗАПРОСТО

Данная форма духовной деятельности детей аналогична выше представленной, но в отличие от нее конкретизирует персоналии людей, с которыми происходит беседа как размышления на определенную проблему или ряд проблем, остро стоящих перед подростками и юношеством.

Физическая смерть человека не означает прекращение его личности: личность персонифицируется в других людях, остается в памяти, в воспринятых отношениях, в материализованных результатах деятельности.

Любой портрет великого человека (а великим мы называем личность, развитие которой достигло крупного масштаба, и деятельность которой принесла человечеству значительные результаты, внося изменения в ход истории) становится толчком для постановки проблемы и размышлений о ней. Выливается обращение к Великому в форме монологической речи вопроса и предполагаемого ответа, рассказа о себе и своих трудностях, воспоминания факта из жизни Великого и высказывания суждения по поводу этого факта.

Предварительно можно предложить группе учеников мысль Гете о том, что великий ум заставляет склонить голову, великое же сердце - колени. Но что есть "великое сердце"? И отчего предпочтение отдается ему, а не великому уму? Впрочем, вряд ли все ребята согласятся с великим мыслителем Гете, стоящим со склоненной головой перед великим умом и на коленях перед великим сердцем.

Иногда, чтобы облегчить начало беседы, всем участникам предлагается общая начальная фраза: "Если бы я встретился с Пастором, я бы сказал ему...", "Мне бы хотелось спросить у Сократа...", "Я поговорил бы с Марксом о...", "Мы с Шаляпиным, наверное бы...".

Разговору "запросто" предшествует, разумеется, определенная информация о чертах личности, взглядах, эпизодах, достижениях Великого, так, чтобы образ человека, достигшего высот развития, предстал зрительно-наглядно в сознании детей.

Великого лучше представить через образ его Дела. Но в том случае, когда имя выдающейся личности хорошо знакомо группе, достаточно одного - двух фактов из его жизни, отражающих сущностные характеристики личности. И далее позволено вести общение "запросто", на равных, как бы игнорируя, что Великий жил в другом веке, в другой эпохе.

ДЕНЬ ДОБРЫХ СЮРПРИЗОВ

Появление этой формы деятельности детей связано с распространением житейского взгляда на знаки внимания: лучше один цветок каждый день, чем огромный букет раз в год.

День добрых сюрпризов - это этическое упражнение в умении оказывать знаки внимания, это пробуждение жажды доставлять окружающим благо, это веселый, добрый розыгрыш, итог которого заведомо приятен. Его проводят при условии благоприятного психологического климата в школе, но и для наибольшей гуманизации взаимоотношений в школе. Это веселое дело укрепляет дружеские отношения, развивает симпатии, повышает психическое состояние отдельных детей, содействует психологической раскрепощенности. В нем обязательно участвуют педагоги наравне с детьми. Субъектом добрых сюрпризов в этот день выступает не учитель или ученик, не первоклассник, десятиклассник, директор, а человек. Социальная роль в этот день у всех единая - быть человеком, доставляющим радость другому человеку.

О Дне добрых сюрпризов сообщается задолго, так, чтобы у детей было время реализовать творческую задумку. Время от времени педагоги напоминают детям о приближении этого дня, но скорее репликой, мимоходом, как если бы и сам педагог вспомнил о приближении веселого праздника.

Инициативу утром этого дня берут педагоги: они первыми представляют свои заготовленные сюрпризы так, чтобы открыть детям путь к добрым актам. Очень часто ребенок, принеся в школьной сумке сюрприз, стесняется его вручить, боясь насмешек в адрес скромного своего знака внимания. Педагоги, открыв этот день, демонстрируют все разнообразие добрых сюрпризов: от необычного костюма до веселой песенки, от простой открытки до остроумного рисунка на дверях учебного класса.

В этот день оценивается сам акт доброго расположения, принимается все, что несет в себе пожелание добра другому, что сделано своими руками и сотворено собственной душой. Родительские деньги не имеют признания. Хотя не исключается участие родителей: они тоже имеют право в этот день доставить школе какой-либо сюрприз, на их сюрпризы не накладывается материальный запрет, ибо они профессионально и экономически обеспечены.

Сюрпризы для группы, для коллектива сочетаются с индивидуальными знаками внимания. Это вносит в методику веселого праздника некоторые сложности: педагоги должны предвидеть ситуации оставленного без внимания ребенка и корректировать их немедленно, внося дополнительные проявления симпатии в новых сюрпризах. Понятно, что педагог наряду с одним сюрпризом, который раскрывает сразу в начале дня, заготавливает два - три запасных, которые могут и не быть предъявлены, если ситуация сюрпризов по всей школе складывается благоприятно.

Предотвращая нежелательные формы сюрпризов, можно объявить о главном законе этого дня, например: "Сюрприз - это добрые движения доброго сердца" или "Сюрприз не разрушает жизнь, а возвышает ее". Но тут важно соблюсти меру, не перейти к нравованию, предоставив детям свободу их фантазии и творческой смелости.

В мозаике добрых сюрпризов должно быть очень мало товарных сюрпризов, то есть таких, которые куплены на деньги, а не являются продуктом духовных и физических усилий самого ученика. Единственным позволением устраивать сюрпризы-подношения обладают взрослые, так как они зарабатывают деньги и вправе их тратить по собственному усмотрению, - к ним относятся родители и учителя. Но и они же не могут злоупотреблять таким позволением. Сюрприз не должен "пахнуть" деньгами, если его основное назначение в упражнении души ребенка.

ТЕЛЕГРАММА

Игра "Телеграмма" родилась неожиданно в ходе обсуждения с детьми удивительного поведения великого физика Резерфорда, который в 1931 году, когда его удостоили титула баронета и званием лорда, первое, что сделал, - отправился на телеграф, чтобы послать матери телеграмму: "Итак, лорд Резерфорд. Заслуга более твоя, чем моя...".

Назначение игры в осмыслении своих реакций на неожиданные подарки жизни, когда происходит что-то "вдруг", когда не успеваешь сообразить, как именно было бы достойным отреагировать на происшедшее, но когда в этой неожиданной реакции и проявляется суть личности. В процессе игры развивается способность детей воспринимать другого человека по его отклику на совершающиеся события, - жизненно необходимое образование для выбора товарищей, друзей, любимой, создания семьи, подбора кадров, а также общего понимания людей.

Вся фабула игры укладывается в одну фразу: "Вдруг приносят телеграмму... и я...". Далее разворачиваются два этапа: первый - когда "почтальон" достает из сумки телеграмму и вручает одному из участников, а тот читает текст, вставляя его в предложенную фразу; второй - когда сами участники, создавая текст воображаемой телеграммы, поочередно подходят к одному из участников и говорят: "Вам телеграмма следующего содержания...". А он продолжает: "... и я...".

Двухэтапность игры может осуществляться с перерывом на пять минут, на неделю. На месяц. Если первый этап проходит очень хорошо, то, пожалуй, лучше всего отложить продолжение игры на некоторый временной период. Правда, при этом необходимо детям назвать сроки.

Немаловажным моментом игры является соучастие всех присутствующих в отклике на телеграмму. Это делается таким образом. Ведущий предлагает открытой ладонью сообщить, когда реакция на телеграмму прозвучала, о совпадении своего отклика на телеграмму с откликом играющего. Если такого совпадения нет, ладонь не поднимается.

Приведем примеры текстов, используемых в игре:

- Приехать не могу. Болен. Твой брат Иван.
- Немедленно выезжайте выяснения породы проданной собаки. Покупатель Сидоров.
- Жду весной Люксембурге. Сообщи выезде. Одноклассник Дмитрий.
- Купил три шубы. Продай втридорога. Высылаю. Колян.
- Очень занят. Неприятности службы. Письмом подробности. Дядя Максим.
- Сообщите адрес прабабушки Настасьи. Ожидается наследство. Следите. Зинаида.
- Гастроли итальянской оперы. Беру билеты. Вылетай. Бабуля.

Вероятно, игра "Телеграмма" имеет множество вариантов. Укажем лишь на один из них. Участникам сообщают о свершившемся в их жизни событии. В ответ на это они посылают телеграмму. Алгоритм игры сохраняется - меняется лишь содержательное наполнение, да и тяжесть ролевая перемещается с почтальона на Ведущего: именно он избирательно и неожиданно сообщает играющим о происшедшем. Например: "Вы окончили школу", "Вы будете выступать на телевидении", "Вы переехали по другому адресу", "Вы отправляетесь в длительное путешествие" и т. д.

ПРОБЛЕМА НА ЛАДОШКЕ

Прологом к описанию и проведению этой формы работы с детьми может быть цитата из книги Льюиса Кэрролла "Алиса в стране чудес": "Не скажите ли мне, по какой дороге мне отсюда идти?"

- Это сильно зависит от того, куда вы хотите прийти, - сказал Кот.
- Мне, в общем-то, все равно... - сказала Алиса.
- Тогда неважно, какой дорогой идти, - сказал Кот.
- ...Лишь бы прийти куда-нибудь, - добавила Алиса как объяснение.
- О, туда вы наверняка придете, - сказал Кот, -если только будете идти достаточно долго".

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

Предлагаемая форма работы "Проблема на ладошке" призвана помочь ребенку исполниться, стать Человеком, субъектом, стратегом собственной жизни.

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

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

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

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

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

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

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

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

ПРОБЛЕМЫ И АРГУМЕНТЫ

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

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

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

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

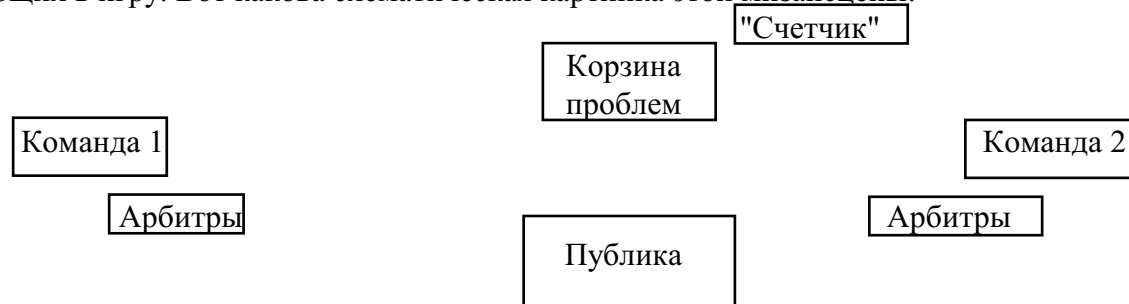
Главный арбитр жюри начисляет баллы за число и качество аргументов, а также за число и качество предложенных решений. Конечно, такой подход кажется несправедливым, пока не вводится смена ролей команд. Первый тур состязания в своем завершении означает и смену названий команд: та, что выступала под именем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

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

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

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

Мизансцена данной игры выстраивается четко, способствуя легкому вовлечению всех присутствующих в игру. Вот какова схематическая картинка этой мизансцены:



"Проблемы и аргументы" - очень гибкая форма, позволяющая беспредельно варьировать содержание деятельности. В эту форму можно "вливать" любое проблемное содержание, как только педагоги фиксируют внимание детей на одном из явлений действительности. Например, если вдруг педагогов стало волновать поведение детей по отношению к людям неординарным или странным, по отношению ко всему нетрадиционному, непривычному, то они могут воспользоваться игрой "Пробле-

мы и аргументы", развернув перед детьми палитру самых различных проявлений "странного" человека. Тогда игра приобретает особое название, скажем, она может получить тему "...А не странен кто?".

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

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

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

Следует тщательно продумывать формулировки проблем, так, чтобы их лексическое содержание было понятно детям, не включать в формулировки термины малознакомые либо модные, но малопонятные.

Не исключено, что карточки для игры заготавливают сами учащиеся, но из числа болельщиков.

ТЕРЕМ-ТЕРЕМОК

В этой игре есть интрига, поэтому она относится к самым веселым и увлекательным формам групповой деятельности. Ее используют для гуманизации групповых взаимоотношений, для диагностирования нравственных отношений, для формирования некоторых поведенческих привычек детей.

Игра строится на воспоминании школьников о всем известной сказке "Теремок". Сюжет сказки переворачивается: мышка-норушка всем зверюшкам, просящим пристанища в теремке, отказывает, говоря: "Нет, не пушу, мне и без тебя хорошо!" Активные участники игры, получившие роли зайца, лисы, волка, ежа, козлика, петуха и т. д., исполняют, скорее, роль статистов: они только произносят слова: "Кто, кто в теремочке живет?" и "Пусти меня к себе жить". Основная нагрузка падает на всех наблюдателей происходящего: они обращаются к мышке-норушке ("Уважаемая мышка-норушка!" или "Дорогая мышка!" или "Сударыня мышка!") и приводят разнообразные аргументы в пользу иного решения, прося пустить в теремок сказочного персонажа. Например: "Пусти его, пожалуйста, он тебе другом станет" или же "...он станет мести двор". Мышку уговаривают, пока она не согласится, либо герой-проситель остается "на улице".

Интересно наблюдать, какие аргументы станут приводить дети и какие из них окажут решительное воздействие на главную героиню. В итоге, как правило, все звери поселяются в теремке; финалом завершается общая игра: жители теремка, взявшись за руки, ведут хоровод.

Затем все участники размышляют о том, что они извлекли из игры, не напрасно ли прожиты ими эти минуты, что было для них главным в прослеживании хода игры.

СВОБОДНЫЙ РАЗГОВОР

Данному разговору предшествует следующий эпиграф:

- Поговорим?
- О чем?
- О разном и о прочем.
- О том, что хорошо.
- И хорошо не очень.
- Чего-то знаешь ты.
- А что-то мне известно.
- Поговорим?
- Поговорим. Вдруг будет интересно.

Тематика и содержание такого разговора почти не определяются. Каждый участник приносит с собой замысел темы и предложения по содержанию беседы. Но выбор вопросов для обсуждения непредсказуем: все зависит от настроения, положения дел, взаимоотношений и намечающихся перспектив группового содружества.

Здесь многое зависит от педагога, как он поведет первое общение, сможет ли каждый из школьников раскрыться и высказать свое отношение к предлагаемому содержанию разговора. Но конечно же, педагог всегда имеет наготове проект такой свободной беседы, реализует свой замысел в случае, удобном психологически и этически.

Предположим, в начале беседы, когда еще нет решительных предложений и дети неуверенно произносят что-то и тут же отвергают ими сказанное, педагог выдвигает идею: "...нарисуем жизнь, как мы себе ее представляем...". Он объясняет, что рисунок может включать в себя символы, картинку, слова-все, с помощью чего можно было бы сказать о существенном в жизни. Дети поочередно подходят к доске или приближаются к большому листу картона (чтобы никого рядом не было) и наносят на поверхность знак как одну из характеристик им представляемой жизни. И само по себе "Мы рисуем нашу жизнь" могло бы стать отдельным групповым делом, но в контексте свободного разговора это интересное и увлекательное дело выполнит свою большую роль в вовлечении их в свободную беседу о собственной конкретной жизни с конкретными болями, горестями, радостями, недоумениями, открытиями.

Свободный разговор может со временем стать традицией коллектива, а несколько позже все члены коллектива приобретают право на объявление "свободного разговора": если кому-то нужна помощь в решении проблемы, но он не хочет обнаруживать свои личные трудности, то вполне можно "спрятаться" за форму свободной беседы, попутно поставив свой личный и мучительный для тебя вопрос.

В ЧЕМ СОЛЬ?

Вопрос "В чем соль?" предполагает, что говорящий хочет доискаться до сущности явления, события, действия, факта.

Малая толика соли, входящей в состав употребляемого блюда, делает эту соль незамечаемой, невидимой, как если бы, ее не было. Оценивая блюдо, мы совсем не помним про соль туда положенную. Сущность, так же как соль, "упрятана" глубоко и не видна поверхностному глазу. До сути докапываются, суть ищут, суть обнаруживают благодаря духовному усилию.

Групповая работа с детьми под названием "В чем соль?" проходит легко, просто, радостно. Интеллектуальное усилие по выявлению "соли" предмета доставляет всем большое наслаждение. Предметом же может служить многое: песня, диалог, рисунок, вещь, случай, поведение, история жизни, правило, норма, закон.

Такого рода занятия поднимают детей до уровня социально-ценностного. Они ищут суть ценностей, существующих в современной культуре: книг, столовых приборов, уважения старости, денег, приветствия. Красной книги, футбола и стихов, генеральной уборки и конфликтов.

Можно принести домашний веник на эти занятия, можно посвятить их разглядыванию рисунка инвалидной коляски, можно рассказать о великой жизни А. Швейцера и при этом столь же правомерно отыскать "соль" в шутках Б. Шоу, афоризмах Ларошфуко или, представив ряд художественных портретов (через слайдпроектор), попытаться определить "соль" прекрасной череды прекрасных лиц.

После таких занятий дети не раз спросят друг друга: "В чем "соль" того, что ты делаешь?". И педагогу легче убедить их в необходимости тех или иных усилий, обратясь к спасительной "соли": "Видите ли, "соль" нашей деятельности...", или "Я вижу "соль" происходящего в том...", или же "Тут надобно выяснить "соль вопроса", а затем приступить к поискам ответа...".

Разумеется, как и во всем, нужна мера, и опасно превращать живых детей в холодных резонеров-аналитиков. Одного занятия в год бывает обычно достаточно, чтобы потом в дальнейшей повседневной жизни вместе с детьми производить поиск сущности развертывающиеся перед школьником событий, фактов, поступков.

СМЕШИНКА

Когда человек начинает неожиданно и безудержно смеяться, говорят, что ему смешинка в рот попала. Неожиданность, добрая, юмористическая направленность и сравнительная непродолжительность и являются основными характеристиками формы воспитательной работы, которая получила название "Смешинка".

Смешинка - это веселый сюрприз, который готовится втайне одной группой ребят от других. Смешинку могут подарить ученики одного класса ученикам других, старшеклассники - малышам, ее могут подготовить для учителей или гостей, прекрасным воспитательным мероприятием является Смешинка, созданная самими учителями, так как учителя обычно демонстрируют хороший юмористический вкус, оригинальность в выборе средств, высокий исполнительский уровень.

К первому апреля может быть приготовлен целый "мешок" со Смешинками, в котором будет много самых разнообразных остроумных и веселых шуток и забавных розыгрышей.

В отличие от КВН, где состязаются в остроумии команды. Смешинка является не соревновательной формой, где всем весело и нет проигравших.

Конкретное содержание Смешинки зависит от фантазии ребят, от их художественных и организаторских возможностей, а также от тех традиций, которые сложились в школе.

Это может быть забавная линейка, с которой начинается Праздник смеха. На такой линейке все должно быть веселым и необычным: костюмы, распоряжения, ритуалы, может быть прочитано смешное расписание уроков на день, сообщены невероятные новости, введены "новые" правила поведения...

Если в школе есть технические средства, можно подготовить радиопередачу или видеоповести; если такой возможности нет, их может прекрасно заменить рисованный фильм.

Кадры этого фильма зарисовываются на листах ватмана, озвучивают же их сами ребята во время демонстрации. Тематика фильмов может быть самой разнообразной: "От серьезного до смешного один шаг", "Смеяться, право, не грешно...", "Забавные приключения..." и т. д.

Но, что бы ни готовилось, важно, чтобы каждый класс или группа ребят занимались своим особенным делом, чтобы не было конкурса рисованных фильмов или радиопередач.

Смешинка может быть поэтической или музыкальной. Так, на поэтической Смешинке школьные поэты могут прочитать свои стихи забавного содержания, может быть показан мини-театр абсурдного стиха, предложены интересные игры со словом (сочинение буриме, акrostихов, стихов на заданную смешную тематику, поэтической рекламы ненужных вещей, несуществующих достоинств, забавных поэтических портретов и т. д.).

На музыкальной Смешинке может выступить веселый оркестр с необычными инструментами, малыши могут исполнить смешные инсценированные песенки, старшеклассники провести не соревновательные музыкальные игры. Может быть предложено провести "час оперы", когда все школьники и учителя должны будут петь обо всем, о чем они хотели бы сказать, могут быть даже подготовлены небольшие оперные или балетные спектакли на сюжеты сказок, можно также использовать "салаты" из разных сказок, "сказки наизнанку", биномы фантазии (по Дж. Родари), а также сюжеты из школьной жизни и т. д. Прекрасная возможность продемонстрировать свои таланты появится у школьных певцов-пародистов.

Один из классов может подготовить фото-Смешинку. Так, например, фотографы могут предложить каждому классу сняться на память в виде большой и дружной семьи, где есть мама, папа, дяди, тети, бабушки, дедушки, а также дети всех возрастов. Рядом с фотоателье может работать гримерная и костюмерная, где "самым старшим" и "самым маленьким" членам "семьи" окажут помощь в том, чтобы они выглядели наиболее естественно. Очень весело проходит фотографирование, если фотографы готовят специальные сюжетные рисунки на большом картонном полотне с прорезанными отверстиями, в которые должны выглядывать фотографирующиеся. Так, класс может сфотографироваться в виде дракончика, у которого столько голов, сколько учеников в классе, все ученики могут стать участниками футбольного матча, циркового представления, высокогорного похода, мультипликационного фильма и т. д.

Прекрасно поднимают настроение, сдруживают ребят, дают возможность ученикам разных классов познакомиться поближе игры в кругу. Класс, который готовит игровую Смешинку, должен подобрать действительно веселые игры, в которых может принимать участие как можно большее ко-

личество ребят, подготовить расторопных, находчивых и остроумных игроков, а также место проведения игровой Смешинки. В хорошую погоду такие игры лучше проводить на свежем воздухе. При выборе игры важно учитывать возраст играющих. Так, с малышами хорошо проходят веселые подвижные игры ("Путаница", "Улитка", "У дядюшки Абрама", "У оленя дом большой", "Белки - орехи - шишки" и т. д.). Ученикам среднего и старшего возраста можно предложить игры посложнее, хотя старшеклассники с удовольствием принимают участие в играх для малышей. Со старшеклассниками можно поиграть в "Забавные перемещения". Участникам игры "Забавные перемещения" предлагается собраться в команды, которые формируются по самым различным признакам: по цвету глаз, по цвету обуви, по желанию съесть яблоко, грушу или апельсин (выбрать необходимо что-то одно), по желанию подружиться с носорогом, бегемотом или крокодилом и т. д. Главное, чтобы одно задание быстро сменяло другое. Весело проходит игра "Перебрасывание предметов". Ведущий держит в руках воображаемый предмет и, называя имя одного из участников, говорит: "Я бросаю тебе мяч" (цветок, слона, бабочку и т. д.). Названный участник должен "поймать" брошенный ему предмет и "бросить" следующему игроку что-то другое...

Возможности разнообразить Смешинку практически неисчерпаемы: демонстрация забавной одежды, необыкновенные концерты, пресс-конференции с великими юмористами, встречи с докторами курьезных наук, экскурсии в музеи парадоксов, выставки смехоживописи.

Дни, в которые в школу приходит Смешинка, могут стать традиционными и проводиться не только первого апреля. Это могут быть и сентябрьские, и январские Смешинки, они могут иметь тематическую направленность, например: осенняя Смешинка - в день Праздника урожая, математическая Смешинка - во время проведения недели математики и т. д.

Важно только, чтобы ребята хорошо усвоили: если хочется, чтобы Смешинка была по-настоящему смешной, к подготовке нужно отнестись очень серьезно!

ЛИСТАЯ СЛОВАРЬ...

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

Дети "заглатывают" все и усваивают таким образом дикарски искаженный вариант русского языка. Критичное отношение к языковой среде им не свойственно. Все, что они слышат, принимается ими как допустимое и ценностно-значимое. Вот малыш, спускаясь по длинной лестнице, говорит: "Боже мой, сколько ступенек!" - целиком заимствовав бабушкин оборот речи.

Внимание к слову как социально значимому явлению следует развивать и культивировать, чтобы дети научились отбирать, подбирать слова и произносить их со смыслом, так чтобы речь их становилась интеллектуальной деятельностью, а не рефлексорным актом.

"Листая словарь..." как форма групповой работы с детьми ставит именно эту задачу - пробудить интерес к слову и развить внимание к речи, предъявить вербальный язык как ценность. Опустим другие воспитательные влияния, которыми богато это простое по форме групповое дело: развитие мышления и внимания, формирование способностей логических, пробуждение интереса к индивидуальным особенностям личности, выдвижение интеллектуального лидера, формирование культуры общения и пр. Остановимся лишь на воспитании ценностного отношения к слову.

Извлекая из словаря (толкового, этического, философского, иностранных слов, энциклопедического...) одно слово в его лексическом значении, педагог предлагает участникам обсудить как слово, так и жизненное явление, отраженное в слове. Чтобы лексическое значение не искажалось, слово выписывают на доске либо через проектор экспонируют запись на экран. Обсуждение ведется свободно, без жесткого алгоритма.

Кто-то вспомнит случай из своей жизни и обозначит этим словом ("...это и был конфликт!"); кто-то даст оценку явления, отраженного в слове ("...очень полезная вещь - рефлексия"); а кто-то признается: "никогда не задумывался над "амортизацией души"; иногда сообщают о том, что не понимали значения слышанного ранее слова ("...все говорят "нувориш", а никто не объясняет, что это такое, я думал, что это "бандит").

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

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

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

Можно организовать словарную работу с двумя группами. Тогда она принимает форму "Мы хотим вам подарить хорошее (полезное, веселое, нужное и т. д.) слово", и сюжет свободной беседы теперь свертывается в компактное сообщение о значении, содержании, употреблении и стилистике предъявляемого слова. Иногда такого рода преподнесение театрализуется.

Ни в коем случае нельзя ограниченно предписывать такого рода групповое дело учителю-словеснику. Педагогическая соль предлагаемого дела в формировании уважительного отношения к речи каждого современного человека любой профессии и трудовой ориентации. Нельзя превращать эти занятия в лингвистический анализ либо дополнительное обучение за пределами урока. Здесь нет "учителя" и "учеников" - а только лишь "человек" и "слово" в их взаимодействии.

Этический тренинг представляет для учителя один из наиболее эффективных способов нравственного развития школьника. Часто этические рассуждения и убеждения превращаются в морализирование, нравственные представления остаются незакрепленными. Эффект достижения нравственной культуры школьника можно увеличить путем облачения этического содержания воздействия в увлекательную форму тренинга.

Этический тренинг предлагается для школьников 13 - 16 лет. Возможен и для более младшего возраста с учетом возрастных особенностей и знаний учащихся.

Этический тренинг преследует несколько воспитательных целей. Этическая состоит в том, чтобы привить умения, выработать навыки этического общения с людьми, закрепить имеющиеся нравственные представления и довести до осознания учащихся общие правила, закономерности этического общения с людьми, что определило бы их подготовленность к определенным реальным жизненным ситуациям, снизило бы усилия, психологические барьеры (боязнь выглядеть неприлично, быть осужденным или осмеянным).

Психологическая задача заключается в следующем: развить логическое мышление, способность реагировать; развить способность к рефлексии, к объективной оценке самого себя и других людей; выработать устойчивую систему мотивов нравственного поведения и снять стереотипы, барьеры в сознании по отношению к окружающим людям.

Собственно педагогическая задача - формирование нравственных форм поведения, коррекция отношений учащихся к тем или иным этическим явлениям, а также повышение морально-психологического климата в коллективе.

При организации этического тренинга необходимо учитывать различие в полноте и уровне контактности каждого школьника, существование в сознании учащихся психологических социальных барьеров, наличие семейных стереотипов поведения и недостаточность морально-этической культуры к моменту проведения тренинга.

Педагог, приступая к этическому тренингу, должен быть терпим и терпелив. Содержание этического тренинга определяется актуальными проблемами общения в учебном коллективе или создавшейся конфликтной ситуацией. Тематика тренинга предлагается самими учащимися, а также определяется по усмотрению педагога, его профессиональной направленности, способности соотносить цели воспитания и реальный воспитательный результат.

Этический тренинг - это форма идеального представления ситуаций взаимоотношений людей, путем ролевой игры воссоздаваемых "здесь и сейчас" и анализируемых с позиций нравственных норм.

Подобные идеальные формы поведения могут быть составлены для тренингов на темы: "Разговор по телефону", "Переписка", "Семья", "В гостях", "У постели больного", "Во время спора", "Дарю сувенир", "Потерял книгу" и т. д.

Все ситуации тренинга составляются с учетом формирования уступчивости, такта, доброжелательного отношения к людям, принятия их позиций, точек зрения, то есть с учетом сочувствия другому человеку.

Укажем на ряд помогающих организации этического тренинга положений.

Перед началом тренинга руководитель предлагает договориться об основных принципах работы в группе.

Для повышения мотивации у участников тренинга и перед проигрыванием ситуаций необходимы разъяснения, что есть этический тренинг, для чего он необходим людям, что может дать он участникам.

Оптимальное количество участников 15 - 20 человек. Это обеспечивает возможность общения руководителя тренинга, участие в проигрывании ситуации большего процента от числа присутствующих.

Большое значение имеет сама профессионально-педагогическая, нравственная культура руководителя этического тренинга.

ЧЕЛОВЕК ВЕЗДЕ

Наряду с тренингом этического поведения существует тренинг более сложный, более тонкий. Его можно было бы назвать тренингом духовной ориентации, но для детей он выступает как серия легких, изящных дел: "Человек везде".

Социальные обстоятельства, в которые сегодня поставлен школьник, не могут не оказывать негативного влияния на его личностное развитие. Поэтому необходимо специальное психолого-педагогическое воздействие для более интенсивного культивирования духовности ребенка.

Основная доминирующая задача тренинга - научить детей "вочеловечить" (А. Блок) окружающий мир, то есть видеть Человека там, где непосредственно он не выступает. Кроме этого, тренинг духовной ориентации расширяет эмоциональный опыт детей, содействует накоплению богатых эмоциональных связей ребенка с окружающей реальностью.

В начале тренинга чрезвычайно важным является создание атмосферы доверия, взаимной доброжелательности, деликатного отношения друг к другу.

Детям вполне доступно выполнение тренингового упражнения "Человек в вещах и предметах". Каждый ребенок получает карточку с изображением или записанным названием предмета: "Карандаш", "Чашка", "Диван", "Кактус", "Пуговица", "Щетка" и т. д.

Цель этого упражнения - увидеть "человеческое присутствие" в вещи; рассмотреть предмет сквозь призму Человека. В этом случае предмет выступает не как внешний объект, не как "безгласная вещь", а наоборот, он представляет собой "выразительное и говорящее бытие" (М.М. Бахтин).

Но Человек присутствует не только в окружающих нас предметах; идеей Человека должно быть пронизано и каждодневное, будничное общение людей друг с другом.

Упражнение "Человек рядом" построено в проективной технике "недописанный диалог". При создании этого упражнения мы руководствовались утверждением М.М. Бахтина о том, что подлинная жизнь личности доступна только диалогическому проникновению в нее.

Цель упражнения "Человек рядом" - научиться вслушиваться, вглядываться в другого человека, понимать его, откликаться на его проблемы, придавать обыденным, повседневным ситуациям гуманистическую окраску.

Так, на реплику, записанную на карточке "Я плохо себя чувствую, голова болит", дети - участники тренинга могут дать многообразие ответов:

- Я провожу вас до дому?
- Тебе нужно лекарство?
- Давай я вызову врача.
- Сейчас я приготовлю тебе чай.
- Присядь на этот стул, а я открою форточку.
- Хочешь яблочко?

"Увидеть Человека рядом" можно и в ходе беседы двух людей (в диадах) на различные темы. Выбор тем не ограничен: "Весна", "Яблоки", "Кофе", "Свечи", "Гвозди", "Собака", "Шахматы" и т. д. Главное - в ходе беседы поддерживать неподдельный интерес к человеку, проникнуться миром собеседника, "сделать центром тяготения Другого" (А.А. Ухтомский). Очень важно, чтобы в ходе тренинга ребята имели возможность после каждого упражнения провести короткий обмен мнениями, поделиться своими чувствами, осуществить обратную связь. Когда тренинг заканчивается, участники благодарят друг друга за доброжелательность, искренность, внимание.

Хотелось бы предостеречь педагогов от оценки "Хорошо", "Правильно" и т. д.; от сравнений детских высказываний. Нет правильных и неправильных ответов, есть неповторимая индивидуальность каждого ребенка, есть право каждого на свою точку зрения, право быть выслушанным. Однако одно требование тренинга является безусловным - ориентация на Человека, стремление "вочеловечить" мир.

КОНВЕРТ ДРУЖЕСКИХ ВОПРОСОВ

"Конверт дружеских вопросов" - свободный обмен мнениями на самые различные темы в особо созданной дружеской обстановке. Приготавливается большой красивый конверт, в него вкладываются на отдельных карточках множество (числом, равным количеству присутствующих) вопросов: житейско-обыденного, философского, морально-этического, экономического, гигиенического, гастрономического и прочего характера, но формулировка вопроса программирует выход отвечающего на уровень духовности. Например: "Когда ты разозлишься, то учитываешь ли в это время состояние того, на кого разозлился?", "Задумывался ли ты над тем, что доставляет тебе счастье?", "Если тебя угощают лакомством, которое ты не любишь, то что ты думаешь и делаешь?"

Пакет с вопросами передается из рук в руки. Причем ответивший на вопрос преподносит пакет тому, чьи суждения ему особенно интересны. После ответа на вопрос карточка в пакет уже не вкладывается.

Момент передачи "Конверта" может быть обставлен музыкально.

Видоизмененный вариант "Конверта дружеских вопросов" с успехом используется во время чаепитий, "огоньков" и "русских посиделок": на стол для каждого гостя кладется карточка или открытка с вопросом, перевернутая текстом вниз. Поочередно участники прочитывают вопрос, отвечают. Это служит хорошим началом духовного общения за столом.

В заготовленный конверт дети могут заранее вложить ими написанные вопросы, даже могут указать имя адресата. Их вопросы отпечатываются на карточках для сохранения анонимности. При этом педагог должен быть гарантом тайны.

"Конверт дружеских вопросов" может быть использован и при организации учебной деятельности группы, когда проводятся зачет, коллоквиум, фронтальная проверка готовности детей к изучению новой учебной темы.

Вариации использования этой формы бесконечны, методические модификации беспредельны.

Исключаем лишь одну вариацию, ныне практикуемую некоторыми педагогами, а именно "Конверт откровений". Мы полагаем, что детей следует учить сдержанности, нельзя эксплуатировать открытость и наивность ребенка, устраивать "душевный стриптиз". Не может быть "откровенности" в большой аудитории, где присутствуют двадцать - тридцать человек. Помимо запрета тем "Зарплата", "Болезнь", "Возраст" и "Интимные отношения", который накладывает современный этикет, существует негласное нравственное предостережение: не спрашивать о сокровенном, не выслушивать тайн, секретов и не провоцировать распахнутость души.

"Конверт дружеских вопросов" - это дружеское приглашение к обсуждению вопросов жизни, поведенческих и отношенческих проблем. Не более того.

Одна из модификаций отличается тем, что карточки в "Конверте" содержат не вопросы, а недописанные фразы, отражающие какую-либо ситуацию в жизни человека: "В свой день рождения я обычно...", "Если у меня плохое настроение, а ко мне пришел друг...", "Иногда утром я просыпаюсь с чувством...", "Когда мне бывает особенно одиноко, я обычно...", "Когда я вспоминаю свое раннее детство, то особенно ярко...", "Когда мне в общественном транспорте наступают на ногу..." или "Очень часто на вечеринке я оказываюсь...". Разумно в таком случае назвать "Конверт" иначе - "Конверт жизненных ситуаций" или "Конверт дружеских общений".

ДОРОГИ ЖИЗНИ

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

Три набора карточек: один набор - ситуации жизни, проверяющие способность играющего быть ориентированным на Добро; второй набор - жизненные ситуации, проверяющие ценностное отношение участника игры к Истине; третий набор карточек скрывает в себе ситуации, выявляющие отношение участника игры к Красоте. Таким образом, программируется прохождение трех дорог жизни. Их может пройти один участник, если ему это удастся, но возможен и вариант группового преодоления жизненных препятствий.

Арбитрами выступают все участники, наблюдающие за прохождением дороги: если препятствие пройдено, как полагают участники, то сообщается об этом открытой ладонью, поднятой вверх. Ведущий учитывает число положительных м пений .

Карточки с заданиями лучше изготавливать из цветного картона, так, чтобы цвет обозначал содержательность избранной игроком дороги. Цветные карточки раскладываются в три цветные линии, и первый участник обретает право свободного выбора дороги, по которой пойдет. Дорога, на которую стал участник игры, должна быть пройдена до конца либо его усилиями, либо усилиями сменяющих его игроков. Азарт игре придает условие поочередного прохождения дорог, и, пока не завершено движение по одной линии, исключается "сворачивать" на другую дорогу.

Для игры нет возрастных ограничений, поэтому трудно рекомендовать содержание заданий, педагог сам составляет такого рода задания, исходя из обстоятельств развития школьников .

Обратимся лишь к иллюстрации.

Вот, скажем, задачи из цикла "Дорога добра".

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

- Посмотри, как печально лицо девочки (на слайде)...

А это задачи цикла "Дорога истины":

- Прочти "Per aspera ad astra"...

- Товарищ жалуется, что его никто не любит. Ты знаешь, что это действительно так. Что отвечаешь?

Вот задачи цикла "Дорога красоты":

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

- Пройди по залу красиво...

- Посмотри, красиво ли это лицо (на слайде)...

Заданий не должно быть больше пяти и меньше трех. По прохождении сложного пути ведущий поздравляет всех и благодарит за духовный труд.

ЭСКУЛАП И ГИГИЕЯ

Гигиеническая культура школьников, к великому сожалению, до сих пор мало волнует школьных педагогов в контексте формирования личности. Гигиену и духовность редко связывают в какую-то зависимость. А между тем, уход за организмом, обуславливающий здоровье человека, составляет часть духовного развития личности, гармонизирующей форму и содержание личностного "Я".

Игра "Эскулап и Гигиия" направляет усилия школьника на освоение системы умений по уходу за своим телом, по укреплению здоровья. Разумеется, игра не оснащает детей набором умений - ее задача лишь в направлении физических и духовных усилий на самого себя, на свой психофизический аппарат.

Фабула игры строится на диалоге бога врачевания Эскулапа и богини здоровья Гигиия, когда перед ними поочередно со своими проблемами предстают участники игры (зубы болят; плохо сплю; устаю на уроках; часто простужаюсь; нет аппетита; кажется, плохо вижу; болит живот; мерзну; воспалился порезанный палец и т. д.), боги размышляют, кто из них должен решать представшую перед ним проблему: чей клиент этот человек, жалующийся на свое здоровье?

В итоге, оказывается, что все (или почти все) участники игры нарушают гигиенические нормы ухода за своим телом, поэтому им приходится обращаться к богу врачевания Эскулапу. Последний заявляет, что любит одиночество и ему не нравится, когда к нему потоком идут ленивые люди, не ухаживающие за своим телом. Богиня Гигиия берет всех страждущих под свое попечение: протягивает руку, давая наставления, кладет руку на голову приклонивших колена участников игры и т. п. Каждый обещает приложить новые усилия в заботе о своем здоровье.

Хорошо, если игра кончается договором встретиться еще раз с богами, чтобы поделиться с ними успехами в укреплении здоровья.

Сложность игры прячется в ролях богов: они должны успевать соотносить жалобы больного и имеющиеся гигиенические средства.

ПОДАРОК СУДЬБЫ

Игра "Подарок судьбы" знаменует выход педагога с детьми на уровень символического языка, когда с помощью знаков передается информация идеологического плана, отражающая вполне определенную духовную ценность социального значения и личностного смысла. Обращение к символическому языку имеет глубокое педагогическое основание: современная культура стремительно обретает систему ценностных символов, расширяя рамки национальных языков и, наряду с интернациональным языком искусства, создавая способ интернационального общения.

"Подарок судьбы" обращает внимание детей и на то, что человек волен распорядиться случаем жизни: если он осознает случившееся, то становится господином судьбы; если не понимает происшедшего, то упускает возможность использовать подарок судьбы.

Фабула игры: из мешка с подарками (карточки, на которых написано, какой подарок подобрал человеку случай) ведущий достает и вручает поочередно каждому из играющей группы некоторый подарок; получивший дар судьбы должен прочитать символическое значение врученного; если ему удастся разгадать символику, заложенную в предмете, то он становится обладателем данного подарка судьбы.

Для игровой интриги участники разбиваются на группы, между которыми завязывается легкое состязание: какая из групп станет полным обладателем посланного судьбой? При разбиении на группы подарки из мешка может доставать представитель группы, кому группа поручит такую почетную роль. А ведущий лишь следит за ходом игры, корректирует ритмичность, контролирует символическое прочтение знака.

Вывод игры: каждому человеку судьба посылает случай стать счастливым, только не каждый достойно распоряжается посланным.

Перечислим слова, обозначающие подарок судьбы: "свеча", "топор", "дом", "блокнот", "мяч", "мыло", "звезда", "настольная лампа" и др.

Средством воспитательной работы с детьми может стать любой предмет (карандаш, очки, ножницы, телефон, фотоаппарат, цветок, лампа и т. д.), любая ситуация, увиденная в жизни или прочитанная в книге. Педагогу необходимо совершить лишь небольшое усилие для обобщенного взгляда. чтобы за предметом или событием увидеть явление и затем представить его детям в игровой интерпретации.

Проиллюстрируем это положение следующим примером. Пожалуй, каждому из нас, взрослому или ребенку, хорошо знаком персонаж В. Драгунского Дениска Кораблев. Помните, история под названием "Тайное становится явным"? Мама кормит Дениску на завтрак манной кашей, которую он терпеть не может. Чтобы хоть как-то проглотить эту кашу, ведь ему обещана прогулка в Кремль. Дениска разбавляет кашу кипятком, солит и сластит ее, добавляет даже хрен, но в итоге выбрасывает содержимое тарелки за окно на голову прохожему, идущему фотографироваться. История занятна и поучительна, так как тайна в конце концов вскрывается и всем достается по заслугам.

Этот рассказ может стать основой для игры "Судебный процесс". Дети без труда обозначают роли и функциональные обязанности прокурора и адвоката, судей и присяжных заседателей, обвиняемого и свидетелей и т. д. При необходимости каждому персонажу можно дать парадигмы их речей. например: "Встать, суд идет...", "Суд удаляется на совещание...", "Внимательно изучив содержание дела...", "Подсудимый виновен, потому что...", "Взгляните на моего подзащитного и вам станет ясно, что...". Для большей убедительности выстраивание речей можно вести в соответствии с логическое триадой (тезис - аргумент - иллюстрация), с которой заря нее необходимо познакомить детей.

Если содержание рассказа известно не всем детям, то в начале игры следует провести "следственный эксперимент" и тогда добавляется роль следователя, который разыгрываем своеобразный театр-экспромт, с участием всех действующих лиц рассказа и даже наделяя голосом неодушевленные предметы, как в нашем примере - кашу, ложку, хрен и т. д.

Роль ведущего (судебного секретаря), как правило, берет на себя педагог, чтобы, участвуя в действии, координировать его изнутри, устанавливать регламент речей и последовательность выступлений.

Сценарий игры определяется следующим образом. Вначале на доске обозначается мизансцена, в соответствии с которой дети, выполняющие соответствующие роли, занимают свои позиции. Следователь получает текст рассказа и, читая или пересказывая его, проводит следственный эксперимент. В это время адвокат и прокурор составляют свои речи и, решают, кого им вызвать в качестве свидетелей и какие вопросы им задать. Затем каждый из них произносит обвинительные и оправдательные вердикты, следя за тем, чтобы оппонент не переусердствовал в умении защитить или обвинить и в каждом таком случае заявляет о протесте. Главный судья принимает или отклоняет выдвигаемые протесты. Секретарь суда во время допроса свидетелей берет с них присягу: "Говорить правду, только правду, ничего кроме правды".

В конце слушания дела предоставляется последнее слово обвиняемому. После этого высыпают присяжные заседатели, поочередно объявляющие "виновен" или "невиновен" подсудимый. Суд удаляется на совещание и выносит приговор.

ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ СТУДИЯ

Ее еще нет как педагогического явления, вошедшего в систему воспитания школьника. Но психологическая студия уже существует в виде эпизодических занятий, отдельных уроков в курсе психологии общения, разовых встреч детей с психологами.

На наших глазах рождается еще одна новационная форма групповой деятельности детей, призванная повысить педагогическую культуру воспитательного процесса.

Предметом изучения на психологической студии ("студио - старание, изучение) и субъектом этого изучения выступает школьник, направляющий свои интеллектуальные силы на самого себя. Ему необходимы такого рода занятия: они помогают ему в понимании других людей ("Счастье - это когда ты понимаешь окружающих людей"), они углубляют его представления о себе ("Счастье - когда сам себя понимаешь"), учат его выстраивать отношения с людьми ("Счастье - когда тебя понимают"), гармонизируют его отношения с миром ("Счастье - это когда весь мир во мне").

Безусловно, методика психологической студии такова, что самопознание протекает опосредованно, через интересные формы разнообразной деятельности, через познание "другого" как человека. Работа группы происходит как общение добрых друзей, объединенных любознательностью и психологической пытливостью.

Проводит психологическую студию, как правило, педагог- психолог. Его особая профессиональная подготовка позволяет ему не нарушить психологической точности и холодности объективных закономерностей, не разрушая при этом воспитательных со-зидательных влияний.

Вероятно, при достаточной психологической подготовке школьный педагог мог бы практиковать психологическую студию как форму групповой работы с детьми.

Так же, как и все представленные в сборнике формы, нижеописанные занятия проверены на практике, исследованы в их влиянии на личность школьника, проверены в своей многовариативности формы и содержания на школах разных регионов: Карелии, Тюмени, Казахстана, Подмосковья, Москвы. Свердловска (Екатеринбурга). Они могут быть организованы и проведены школьным педагогом, школьным психологом, имеющим педагогическое образование, воспитателем детского сада, воспитателем детского дома или интерната.

КОГДА ГОВОРЯТ ПРЕДМЕТЫ

Предлагаемая форма работы направлена на формирование языковой культуры и воссоздающего воображения школьников, а также способствует обогащению их коммуникативного опыта путем использования предмета как средства общения.

С самого рождения ребенок начинает взаимодействовать с миром. Сначала это взаимодействие осуществляют взрослые посредством предметов. Мать кормит ребенка из чашки, надевает на него одежду, дает в руки игрушки разной величины, цвета, конструкции. Через предметы уже с колыбели идет общение с миром и раскрытие мира в его человеческой сущности. Правда, если взрослые помогают обнаруживать человеческую сущность.

Со временем ребенок учится называть вещи, а вместе с этим постепенно осуществляется переход от конкретного способа мышления к абстрактному.

Предметы нам "говорят" тогда, когда они связаны с человеком, с определенным отношением к нему. Если же мы не видим за предметом другого человека, то он остается для него знаком, объектом, не заслуживающим особого внимания ("безмолвным" предметом). Так, цветок, растущий в саду или цветущий на клумбе, остается простым знаком, говорящим об определенном времени года, природных условиях.

Один и тот же предмет может нести разную информацию. Например, тот, кто дарит розу, должен знать, что в зависимости от цвета она может говорить о любви, печали, разлуке. Принять ее можно тоже по-разному. Мимикой, жестами, позой и пластикой мы можем сказать следующее: "Мне приятно ваше внимание" или прижав розу к груди: "Я счастлив в этот момент". Всем известно, что стул - это то, на чем сидят. Но стул, уважительно пододвинутый к вам, уже говорит об отношении одного человека к другому. Носовой платок также может нести разную информацию. Заметив страдание и слезы на лице другого человека, незаметно положим платок, выражая сочувствие и разделяя страдание.

Важно познакомить детей с историко-этнографическими традициями разных народов. Можно рассказать детям о том, что во многих странах женщины обвязывают кисти рук красной ниткой, чтобы они не болели и никто "не сглазил".

Красное обозначает также власть, величие. В Византии только императрица имела право носить красные сапожки. Император подписывался красными чернилами, восседал на пурпурном троне.

В Венгрии юноша в знак любви к девушке сажает молодое деревце у ее дома.

Итак, все в нашей работе с детьми будет зависеть от того, насколько мы готовы увидеть в богатстве окружающих предметов богатство человеческих отношений.

Можно предложить следующее: ведущий предлагает выбрать любой предмет и с помощью таких средств, как мимика, жест, пластика, поза, вложить в эти предметы смысловую характеристику.

КАЛЕЙДОСКОП

Каждый из нас с детства помнит эту незамысловатую игрушку: трубка, три зеркальца и несколько разноцветных стекляшек. Но как увлекала она своими узорами, сколько радостных впечатлений дарила. И мы, осторожно передавая калейдоскоп из рук в руки, старались сберечь этот неожиданно получившийся хрупкий узор, ибо знали - он не повторится, а нам так хотелось, чтобы удивившее нас порадовало и наших друзей.

Вырастая, мы забываем и перестаем играть в детские игрушки (они становятся нашим прошлым), но мы не забываем счастливых минут, когда, восхищаясь, открывали для себя мир, представший перед нами во всем своем многообразии, как узоры калейдоскопа.

В школьном возрасте во время игры у детей особенно ярко проявляются умения видеть, восхищаться, запоминать и обмениваться впечатлениями. Учитель может и должен применять эти умения в своей воспитательной работе с ними.

Для того, чтобы помочь ребятам войти в игру, можно использовать калейдоскоп (или какую-либо символическую трубку). Здесь все будет зависеть от того, какое вступление сделает педагог, вручая этот немного волшебный предмет ученикам.

Через маленькое отверстие этой игрушки мы можем увидеть не только узоры, но и страницы интересных книг, кадры любимых кинофильмов. Можем побывать в театре, на выставках и концертах, встретиться с интересными людьми, отправиться в путешествие, слетать на другие планеты. Калейдоскоп поможет вспомнить забавные истории и посмотреть на самих себя со стороны, когда мы находимся дома, в школе или гуляем во дворе.

Калейдоскоп передается из рук в руки. Заглядывая в его глазок и любуясь пестрым, многоцветным и фантастическим рисунком, дети поочередно сообщают, что им привиделось за чудесными узорами. Они говорят: "Я вижу...", или "Мне кажется...", или "Я сразу вспомнил...". Но они имеют право сказать и следующее: "Я ничего не вижу, кроме цветных стеклышек" или "Я вижу сменяющие друг друга мозаичные картины".

Педагог первым "заглядывает" в волшебную трубу или просит это сделать кого-то из ребят (важно, чтобы первым учеником оказался тот, кто умеет свободно высказывать свое мнение в присутствии аудитории). Пример сверстника, сам калейдоскоп, занимающий руки, и возможность "спрятаться" за него (т. е. говорить как бы не от своего имени) - все это снимает психическое напряжение ребят, и они открываются друг перед другом в этом игровом общении.

Иногда дети все же могут останавливаться в замешательстве, не зная, кому передать эстафету. Педагог помогает такому ребенку, предлагая подойти к тому, чье мнение ему лично небезынтересно.

Передавая калейдоскоп, ученики порой увлекаются: мальчики отдают его мальчикам, а девочки - девочкам. В этом случае учителю необходимо тактично напоминать ребятам, чтобы они проявляли галантность по отношению к девочкам, а те, в свою очередь, не обходили вниманием мальчиков.

Впечатления, которыми делятся дети (а такая возможность должна быть предоставлена каждому), наполненные содержанием или состоящие всего лишь из одного предложения, ценны сами по себе, так как духовное усилие совершается ребенком не только в момент собственного высказывания, но и во время обдумывания суждений товарищей. Поэтому здесь неуместны такие реплики учителя, как "Хорошо", "Правильно", "Неправильно", "Молодец" и т. д. Нужно также избегать и общих оценочных выводов по окончании подобных мероприятий.

Завершая калейдоскоп, следует поблагодарить всех участников за высказанные мнения, и нет ничего страшного в том, если в первый раз он "покажет" нам то, что мы еще не умеем делать (понятно изъясняться, выслушивать других, проявлять заботу не поучая и т. д.), - все равно будет результат: с одной стороны диагностирующий уровень воспитанности, а с другой - позволяющий планировать дальнейшую работу с детьми.

Лукошком обычно называют маленькую корзинку, предназначенную для сбора ягод или грибов. Для того, чтобы играть в "лукошко", совсем не обязательно отправляться в лес, ведь его можно наполнить интересными высказываниями идеями, занимательными историями, спорными вопросами - словом, тем, что увлекает детей.

В последнее время мы замечаем, как повышается в обществе интерес к языку телодвижений, когда принимаемая одним человеком поза бессознательно прочитывается другим, но в конечном итоге такая визуальная информация определяет степень доверия (или недоверия) между нами, усиливает (или снижает) значимость произносимых слов. Специальные тренинги, проводимые с детьми, помогают им научиться принимать оптимальную позу при разговоре и понимать, что выражают жесты собеседников.

Необходимость подобных занятий, кроме того, что они увлекательны, обуславливается еще и тем, что, специально обучаясь речи, которая, по мнению ученых, в словесном общении занимает менее 35%, мы совершенно никакого внимания не уделяем невербальным средствам общения (мимике, пластике, жестикуляции и т. д.), а именно с их помощью передается более 65% информации.

Восполнить этот пробел можно, играя с детьми в обычное "лукошко", которое иногда украшают разноцветными ленточками или цветной бумагой (ведь детей привлекает все яркое и пестрое). В эту корзинку учитель кладет карточки, вырезанные из плотной бумаги, на которых изображены различные позы людей. Ученикам, достающим карточки из лукошка, предлагается принять соответствующую позу и составить какой-либо монолог (или диалог, если изображены два человека). Остальные ученики класса внимательно наблюдают за разыгрываемым этюдом, а затем обсуждают, насколько та или иная поза соответствует произносимым словам и их интонационной окраске.

Для первых тренинговых занятий следует подбирать не очень сложные задания, которые будут дополняться и усложняться по мере усвоения учениками. Например, поза "замок" (перекрест рук или ног) хорошо известна ученикам, и каждый из нас много раз использовал ее, не задумываясь над тем, какую информацию она в себе несет. Анализируя этюд с "замками", ученики приходят к выводу, что перекрестное положение рук и ног используется людьми, когда они хотят уйти от разговора, поставить барьер, отгородиться от собеседника или выразить свое несогласие.

Усложнение этой позы происходит, если кисти скрещенных рук сжимаются в кулаки. На языке телодвижений это означает выраженную враждебность. Еще одним вариантом скрещенных рук служит поза, когда кисти обхватывают плечевую часть руки, что свидетельствует о твердости занимаемой позиции.

Ярким и увлекающим детей примером может быть поза "когда ребенок обманывает". На карточке изображается ребенок, глаза которого расширены, а обе ладони прикрывают рот. Школьники очень быстро распознают эту позу и приводят примеры собственных наблюдений. Затем учитель показывает ученикам усложняющиеся с возрастом варианты этого "обманывания": подростки как бы обводят рот и подбородок рукой, но не закрывают его полностью; взрослые же люди прибегают к отвлекающим жестам - потирают нос, пощипывают подбородок и т. д.

Говоря с ребятами о языке нашего тела, необходимо предостерегать их от поспешных разоблачений: всякий жест должен рассматриваться в контексте словесной информации и сопровождающих его дополнительных движений. Поэтому излишняя категоричность в оценках и суждениях может привести к ошибочным выводам.

Подтвердить справедливость высказанного суждения можно следующим примером. На карточке человек изображается в позе "петуха" (руки образуют "замок" сзади). Подобная поза придает уверенность облику, человек как бы "открывает" всего себя (лицо, шею, грудь) навстречу опасности, не боится ее, готов отразить любой "удар судьбы".

Однако стоит лишь незначительно изменить положение рук ученика, находящегося в этой позе (кисть за спиной обнимает запястье), как образ "отличника" тут же омрачается неуверенностью. Если же поднять эту руку еще выше и обхватить локоть, то мы увидим, как ученик пытается "взять себя в руки", стремясь скрыть свою нервозность.

Подобным образом могут разыгрываться и изучаться другие позы ("льва", "воина", "мыслителя" и др.). Для этого необязательно знать конкретные разъяснения той или иной позы, поскольку психологические жесты уже содержат в себе информацию, и наша задача заключается в том, чтобы научиться вместе с учениками прочитывать ее.

Французскому философу и писателю Ж.П. Сартру принадлежит изречение: "Человек не есть то, что он есть; человек есть то, что он не есть". Согласно этой формуле, человек постоянно порывается выйти за пределы своего "я".

Вольноотпущенник природы, находясь среди бушующего человеческого мира, он отчаянно ищет пути и средства быть сопричастным сообществу людей, семье, исторической реальности, гармоничному природному мирозданию. И в то же время боится потерять свою индивидуальность, неповторимость, стать как все.

Если мы заглянем внутрь себя, то увидим, что неистовый поиск своей "самости" есть по сути ежедневно создаваемый нами контекст сложных духовных связей и отношений с окружающей социальной действительностью. Это постоянно зановорождающийся в мыслях, чувствах, поступках жизненный мир каждого из нас. Оказывается, на протяжении всей жизни для осуществления важных жизненных планов нужны "соучастники". В этом смысле мы все как бы связаны одной веревкой, имя которой "Другой", "Общество", "Культура", "Человечество". Поэтому, устанавливая отношения "я - ты", мы всегда имеем возможность развернуть их в двойную реальность человеческого "мы". Проблема в том, умеем ли?

Для проведения занятия "В одной связке" необходимы набор ситуаций и обыкновенная веревка. Ведущий вызывает столько участников, сколько их необходимо для решения ситуации. Дает им в руки веревку, которая выступает символом реальной человеческой взаимозависимости и зримо, наглядно выражает эту связь. Определяются ролевые позиции каждого. Задача: максимально реализуя свою цель, выработать и принять один из вариантов решения и осуществить его. При этом участникам категорически запрещено выпускать веревку и тем самым выбыть из "связки".

Например. Ситуация: А. хочет продолжить занятия; В. все надоело, он хочет уйти; С. устал, хочет пойти в столовую выпить чай. Но так как все участники "связаны" одной веревкой и бросить ее нельзя, каждый аргументирует свою позицию и пытается склонить других на свою сторону. Ценно то, что веревка дает наглядное представление динамики развития отношений. Она провисает там и тем больше, где выше проявляемое сопонимание одним другого и наоборот, чем нетерпимее высказываемое мнение, тем сильнее ее натяжение. Решение ситуации - кульминация, а веревка - индикатор сложившихся отношений, показатель степени учета мнения и позиции другого человека.

Или возьмем еще ситуацию. В отличие от предыдущей она предполагает наличие групповой деятельности. Например, две "связки" по три человека. Каждый участник держит в руке свою часть веревки и мел. Задача: какая триада быстрее начертит на доске геометрические фигуры?

Мы привели в качестве иллюстрации общие ситуации. В то время как форма занятия может охватывать детей возраста от шести до семнадцати лет. В содержательном отношении это может быть проигрывание запретов взрослых, традиций школы, требований и норм культуры поведения, конфликтные ситуации и т. п.

Независимо от характера и содержания предлагаемой ситуации основное внимание сосредоточивается на анализе. И участники, и зрители анализируют не только способы решения ситуации, но и способы взаимодействия друг с другом. То есть предложенные варианты решения оцениваются в первую очередь с точки зрения их "очеловеченности".

В ходе самоанализа занятия его участниками ведущему представляется возможность классифицировать объяснения причин успешности или неуспешности деятельности участников по следующим группам: 1) причины межличностного характера. Исход ситуации объясняется изменчивыми характеристиками поведения: прилагаемые усилия, использование специфической тактики, метода, способов и форм поведения. Эти объяснения должны способствовать формированию убеждения, что в будущем можно достичь лучших результатов, если изменить поведение; 2) причины психологические: исход ситуации объясняется неизменными чертами личности, такими, как способности и индивидуальность.

Результаты анализа могут служить базисом для понимания ребенка, класса. Они полезны также для понимания личностного развития человека и значения всевозможных столкновений, достижений, конфликтов, разочарований личности.

В этом смысле предлагаемая форма занятия может являться прологом или составной частью последующих психолого-педагогических тренингов.

Известно, что "последняя вещь, которую открывает рыба, это вода". Так и человек "вдруг" открывает, что нет человека "выше" или "ниже" его. Только когда я постигаю другого во всей его инаковости, как себя, как человека, и, руководствуясь открывшимся мне постижением, прорываюсь к этому, другому, лишь тогда я выхожу за пределы своего "я". Мера приобщения к сообществу людей, ценностям человеческой культуры есть мера моего становления как Человека.

ВЫПУСКНОЙ РИНГ

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

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

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

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

Вопросы задаются по правилу поднятой руки; право на вопрос предоставляется рефери; адресат, получивший вопрос, и адресат, получивший ответ, благодарят друг друга за общение; оскорбительная форма вопроса и вопросы интимного плана исключаются; посылаются вопросы могут как ко всему коллективу ("Уважаемый 11-й класс, ответьте..."), так и к отдельным ученикам ("Алеша! Я хочу тебя спросить..."); выпускники имеют визитные карточки, специально заготовленные для данного случая. По окончании ринга судейская коллегия выносит свое заключение о степени духовной подготовленности выпускников к самостоятельной жизни.

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

Эмоциональным аккордом завершеного ринга становится вручение сувенирных открыток каждому участнику Выпускного ринга: все школьники произвольно подходят по окончании к выпускникам и дарят им художественные открытки со своими бесхитростными пожеланиями.

Если успешно проведен Выпускной ринг, то высокое духовное содержание приобретает и Последний звонок, автором которого - так развивается сейчас школьная традиция - выступают сами выпускники. Последний звонок - последний аккорд в системе специально организованной групповой деятельности школьника.

НЕ ПОДВОДЯ ИТОГОВ

Воспитательный процесс-это быстротекущая река, в которую, как говорил Гераклит, нельзя войти дважды. Происходящее в школе сегодня преобразуется в нечто вариативное завтра, когда иные обстоятельства и иные условия разворачиваются как фон для деятельности подрастающих и меняющихся детей.

Жизнь педагогической новации чрезвычайно коротка благодаря особому восприятию детей, для которых новационная форма, уже в ходе ее практического внедрения перестает быть новацией, теряя блеск новизны, и порождает желание увидеть нечто новое, что придет на смену только что родившемуся. А это означает для педагога, что, как бы ни были эффектны, красивы, методически удобны для организатора формы, они живут лишь помещенные в контекст их быстрого отрицания. Готовя новое, педагог заранее подготавливает смену этому новому.

Мозаика групповых дел в постоянной динамике, и вряд ли предсказуема картина сменяемых картинок этой мозаики. Конечно, что-то становится традиционным - особенно полюбившееся детям, - но и эти традиции хороши лишь тогда, когда они нарушаются, чтобы преобразоваться в нечто непривычное. Короткий срок жизни мозаичной системы, характерный для одной школы или отдельного класса, вводит в заблуждение многих педагогов, принимающих многообразие интересных форм за воспитательную систему. Последнее остается длительное время неизменным как модель воспитательного процесса, первое же губит само себя при воспроизведении.

Заимствовать форму саму по себе, без творческого переосмысления существующих в конкретной школе обстоятельств, нелепо, бессмысленно и даже вредно-негативные последствия непредсказуемы. Выбрать из пестрого разнообразия готовую форму для соответствующего содержания при основательной продуманности всей специфики сложившихся в школе условий - это значит облегчить профессиональные усилия педагога, позволить ему направить силы в русло психолого-педагогического анализа и технологического решения.

"Полезно все, что кстати, а не в срок-все блага превращаются в порок", - замечено было еще Шекспиром.

Педагог, работающий с детьми, всегда созидает новые формы групповой деятельности детей. Часто не замечая этого и не осознавая того, что он в постоянном творческом напряжении, преобразуя формы работы с детьми то в деталях, то в сути, а то лишь в обрамлении.

Из огромного количества новаций мы избрали некоторые (не считая психологическую студию как форму, до конца не раскрытую в ее потенциях), самовольно отметая все остальные, потому что считаем, что не имеет принципиального значения число используемых форм и внедрение именно тех, которые появились в других коллективах. Формотворчество ежедневно и повсеместно и жесткой фиксации не подвластно. Веер предложенного выполняет роль иллюстрации того, что движение по новому руслу идет, что новое педагогическое мышление интенсивно развивается и нет конца, и нет остановки в его движении. Итоги нельзя подводить не потому, что еще не время, но потому, что итогов нет у вечного движения вперед, проявляющего себя в переливах формы.

МОЙ ДРУГ МАГНИТОФОН

Предмет увлечений, ставший значимым для большей части детей определенного возраста в проведении их досуга, может помочь воспитателю определить содержание воспитательной работы с детьми этого возраста.

Например, магнитофон. К сожалению, удивительно богатые воспитательные возможности этого хорошо известного нам ТСО (технического средства обучения) используются педагогами весьма в незначительной степени.

Магнитофонная запись может служить иллюстрацией того или иного воспитательного воздействия. Например: "А теперь послушаем, как об этом удивительном чувстве "радостного одиночества" нам рассказал в своей музыке П.И. Чайковский)".

Магнитофон - это универсальное средство получения обратной связи. "А на этой магнитофонной кассете я попрошу вас оставить свои пожелания для тех, кто будет сидеть за вашими партами на следующий год", - говорит педагог, обращаясь к выпускникам.

Магнитофон может быть использован как средство организации совместных духовных усилий взрослого и ребенка по овладению тем или иным истинным знанием. По кругу участники разговора записывают на магнитофон свои суждения по определенной теме: "Я думаю, что правда и ложь...", "Нравственный поступок - это когда...", "Самым трудным в этом учебном году для меня было...". Затем организуется обсуждение.

Воспитатель может передать адресованную ребенку магнитофонную запись. В этом случае магнитофонная запись становится средством коррекционного воспитательного воздействия на личность воспитанника. Например, такие записи, как: "Благодарна тебе за нашу совместную работу по подготовке вечера, спасибо тебе за твое понимание, неравнодушие, активность. Я хочу подарить тебе на память о нашей совместной работе эту песню Б. Окуджавы...".

Самый простой случай, когда дети приносят свои любимые аппараты и предлагают всем послушать некоторую запись, иногда сопровождая ее комментариями.

Понятно, что, как только предмет увлечения уходит в прошлое, новый интерес дает и новое название групповому делу: "Мой любимый велик", "Наши четвероногие друзья" и т.д.

МАСКИ

С целью развития детского воображения, развития коммуникативных навыков и умений могут быть использованы игры, в которых ребенок поставлен перед необходимостью принять на себя роль того или иного неодушевленного предмета, явления, с которыми ребенку уже доводилось вступать во взаимодействие в своей жизни. Использование этих форм работы особенно важно в процессе формирования таких умений, как умение "активного слушания" собеседника, умение поставить себя на место партнера по общению. Цель подобного рода предметных и ролевых игр - "одухотворение", "очеловечивание" предметов и явлений окружающего ребенка мира. В ходе собственных монологов от лица "Старого дедушкиного зонта", или "Маленького привидения, живущего на школьном чердаке", или "Первой весенней бабочки" ребенок развивает свою творческую индивидуальность, наделяет хорошо известные ему предметы и явления новым смыслом. Очень помогает при организации ролевого взаимодействия детей игра в "Театр вещей". Роли папы, бабушки, учителя, ученика дети придумывают сами и сопровождают свой рассказ манипуляциями овощами ("Конфликт овощей"), вязальными клубками, спицами ("Говорящие клубки"), варежками и перчатками ("Путешествие в Антресолию", "О чем рассказали перчатки") и т.д.

Остановимся подробнее на организации такой формы работы с детьми, как "Карнавал масок". Педагог рассказывает о богатстве и разнообразии окружающего нас предметно-вещного мира, о необходимости формирования умения замечать в обыденных вещах и явлениях присутствие личности создателя, конструктора той или иной конкретной вещи, присутствие многих и многих людей, вступавших во взаимодействие с этим предметом. В ходе беседы можно обсудить удивительные сказки-притчи Х.К. Андерсена "Трубочист и пастушка", "Старый газовый фонарь", "Кусок свиной кожи", "Стойкий оловянный солдатик". Задача этой предваряющей игру беседы: 1) расширение личностных смыслов участников игры, 2) изменение мотивационных установок, направленных на восприятие предметов и явлений окружающего мира, придание им новых смыслов (чашка - это не только сосуд для чая или кофе, но и память о бабушке, подарок и т.д.), 3) демонстрация опыта одухотворения предметов и явлений, которым обладают другие люди (писатели, поэты), 4) рефлексия своего опыта "одухотворения" предметно-вещной среды. Затем педагог раздает участникам игры карточки с краткой описательной характеристикой предметов ("Майская гроза", "Первый снег", "Портфель первоклассника в конце учебного года", "Старая школьная парта", "Радуга" и т.д.). Исполнителей ролей может быть 6 - 8 - 10 человек (четное количество).

1-й этап игры - Монологи. Необходимо за 30 - 40 секунд рассказать (очень кратко!) историю жизни данного предмета или явления. 2-й этап - Диалоги. Ведущий предлагает вступить в диалог 2 участникам игры. Задача: достигнуть ролевого взаимодействия, выслушать партнера по общению и, если в этом есть необходимость, оказать поддержку, помочь. 3-й этап - Мультилог. Общее обсуждение темы.