

Игры в рамках реализации комплекса мероприятий по формированию трудовых и социально-бытовых навыков и умений детей и молодежи

1. Направление «УБИРАЮ».

1.1. Игра «Кухонный крокодил».

Игра строится по «мотивам» известной игры «Крокодил».

Для игры потребуется комплект карточек, на каждой из которых написан какой-либо полезный совет по уборке кухни. Перечень советов представлен в Приложении № 1. Можно для одной игры использовать сразу все советы либо использовать советы одного из трех разделов: «Общие советы по уборке», «Мытье посуды», «Как избавиться от неприятного запаха в холодильнике?».

Ход игры:

1) Участники игры читают эти советы. Это можно сделать разными способами:

а) Кто-то один из группы может прочитать их вслух. При этом, приветствуются комментарии, связанные с практикой применения озвученных советов («У нас дома мама всегда так делает», «Я пробовал так – хорошо получилось» и т.п.).

б) Каждому члену группы выдается листок с советами по уборке кухни, которые изучаются самостоятельно.

в) Перечень советов выводится на экран. Участники их читают и комментируют либо отвечают на вопросы ведущего («Как вы думаете, почему обычная сода обладает таким сильным очищающим эффектом?», «Попробуете ли вы дома применить эти советы?»).

Ведущий игры выбирает тот или иной вариант, в зависимости от конкретной ситуации и имеющихся возможностей.

2) На сцену (на площадку перед группой) приглашается один из членов группы – «крокодил». Он вытягивает (не глядя) одну из карточек. Либо ведущий тихо называет ему номер, под которым определен совет указан в списке.

Задача этого игрока – жестами и мимикой (без слов и звуков) объяснить остальным членам группы суть выбранного совета. Здорово, если есть возможность надеть на этого игрока наушники – так, чтобы он не слышал комментарии и ответы остальных игроков.

Здесь также есть варианты проведения игры:

- а) игроки называют номер, под которым данный совет идет в списке;
- б) игроки приносят ведущему карточку, на которой написан данный совет;
- в) кто-то из игроков озвучивает данный совет, прочитав его вслух.

Важно, чтобы члены группы не просто выкрикивали с места варианты, а предварительно обсудили их и только потом выбирали и озвучивали тот вариант, который они считают верным. У команды может быть только одна попытка на определение правильного варианта.

Если команда верно определила показываемый совет, то ведущий засчитывает поощрительный балл.

3) На смену первому «крокодилу» на сцену выходит следующий игрок. Хотя, по усмотрению ведущего игры, «крокодил» может остаться и показывать следующий совет. Можно выделить несколько вариантов определения итогов игры, но все они зависят от того, как определяется победитель. Варианты определения победы команды в игре:

а) Если команда правильно угадала, к примеру, семь из десяти советов, показанных «крокодилами», то ей засчитывается победа.

б) Если команда правильно определила заданное количество советов, уложившись, при этом, в конкретное время - к примеру, надо было верно угадать 5 советов за 5 минут.

в) Если команда смогла не просто правильно угадать советы, но и сделать это несколько раз подряд, ни разу не ошибившись. Например, если команда пять раз подряд дала правильные ответы, то ей засчитывается победа.

Вариант игры с участием нескольких команд:

Чтобы активизировать игру, можно делать не одну, а, допустим, две-три или больше команд.

В таком варианте на сцену выходят не один, а несколько «крокодилов» – по количеству команд.

Они могут вытягивать из колоды ведущего разные карточки с советами. Их задача – максимально точно, используя только жесты и мимику, показать своей команде суть совета, написанного на карточке.

Но, как показывает практика, лучше, если всем «крокодилам» ведущий дает один совет, который они и должны показать своим командам. В этом случае побеждает та команда, которая первой принесет ведущему карточку с правильным советом.

Такой вариант сделает игру более азартной, экспрессивной. Как показывает практика, при этом варианте команды более ответственно подходят к тому, чтобы изучить до начала игры карточки с описанием советов, ведь их знание напрямую скажется на итогах игры. Также участники игры в командах могут заранее договориться о том, как будут показывать определенные слова – укус, микроволновка и т.п.

Соответственно, если участвует несколько команд, то необходимо заранее подготовить комплекты карточек с советами по количеству команд. То есть, количество команд = количество комплектов карточек с советами + 1 комплект (для ведущего и «крокодилов»).

Игра позволяет эффективнее запоминать информацию, так как текст советов по уборке кухни дополняется очень сильными и яркими визуальными образами. Кроме того, чтобы правильно показать определенный совет и правильно «расшифровать» его, необходимо не просто прочитать, но и понимать данную информацию, что, опять же, положительно сказывается на запоминании и возможности дальнейшего практического использования этих советов.

Данную игру можно использовать также и при изучении практически любой другой темы.

1.2. Игра «Конструктор кухонной уборки».

Для игры используется текст из Приложения № 2.

В данном тексте информация об уборке кухни расположена в определенной последовательности – описывается, что и за чем необходимо делать, совершая уборку кухни.

Перед началом игры ведущий нарезает текст по линиям, которыми разграничены отдельные фрагменты текста. Все получившиеся фрагменты тщательно перемешиваются.

В таком нарезанном виде текст выдается команде игроков из 5-7 человек. Если участников игры больше, то целесообразнее будет разделить их на несколько команд, выдав каждой команде по комплекту с фрагментами текста.

Задача игроков – изучив предложенный текст и обсудив его, расставить все фрагменты в правильной последовательности.

Если участвует одна команда, то победой в игре считается правильная расстановка всех фрагментов.

Если участвуют две или больше команд, то они оцениваются по таким критериям, как «скорость» и «точность»:

– скорость выполнения задания: команда, первой выполнившая задание, получает 3 балла, вторая команда получает 2 балла и третья - 1 балл;

– точность выполнения задания: любые два фрагмента текста, правильно поставленные рядом, приносят команде 1 балл.

1.3. Игра «Планирование уборки на кухне».

Для игры используется текст из Приложения № 3.

Информация в тексте разделяется на 3 группы: «Ежедневные задачи», «Еженедельные задачи», «Ежемесячные задачи». До начала игры ведущий разрезает весь текст на отдельные выделенные фрагменты. Получившиеся карточки перемешиваются. При этом, не должно быть отмечено, к какой из групп задач относится тот или иной фрагмент. Это должны будут сделать сами участники.

Таких комплектов с карточками необходимо подготовить по количеству команд, участвующих в игре.

Если участвует несколько команд, то ведущий учитывает скорость выполнения задачи: команда, первой выполнившая задание, получает 3 балла, вторая команда получает 2 балла и третья - 1 балл.

Точность выполнения задания: за каждый фрагмент, правильно выделенный в свою группу задач, команда получает 1 балл; за каждый фрагмент, определенный не в свою группу, группа штрафует на 3 балла.

1.4. Игра «10 секретов чистоты в ванной комнате».

Участникам игры предлагается внимательно просмотреть видеоролик с различными лайфхаками по наведению порядка в ванной комнате. Предлагается во время просмотра ролика делать себе в тетради какие-то пометки и записи. Затем каждой команде предлагается вспомнить содержание увиденного ролика и выделить 10 самых главных (действительно полезных, применимых, довольно простых, оригинальных) советов (из увиденных в ролике), следование которым позволит соблюдать, оперативно и качественно наводить порядок в ванной комнате.

Ссылка на видеоролик с лайфхаками по данной теме – https://www.youtube.com/watch?time_continue=235&v=9MIzcFJAA2Q

Выбрав 10 советов, каждая команда готовит краткое представление десяти советов-секретов, выбранных ребятами, возможно, по-своему, оригинально интерпретируя увиденное в ролике.

На такую работу внутри команды можно выделять 20 и более минут.

Ведущий (или группа экспертов) оценивает командные презентации данных советов, учитывая точность и оригинальность подачи, ориентированность на реальную практику, применимость и т.п.

После проведения всех презентаций ведущий и участники могут обсудить то, какие советы совпали у всех или нескольких команд, а также на то, как по-разному эти советы были представлены разными командами.

По сути, это игра, направлена на развитие внимания и памяти, умение выделять главное из большого объема информации, умение взаимодействовать и договариваться в групповой работе и т.д.

1.5. Игра «Волшебная схема».

Участникам, разделенным на команды, показывается картинка ванной комнаты с цифрами, расставленными на разных местах картинки (Приложение № 4).

Задача команд – обсудить и расставить цифры в той последовательности, в которой необходимо наводить порядок в ванной комнате.

После этого командам необходимо представить и обосновать свой вариант. После каждого представления ведущий и другие команды могут задавать уточняющие вопросы и делать комментарии.

Команды оцениваются по таким критериям как обоснованность, аргументированность, убедительность, логичность, целесообразность.

1.6. Игра «Немое кино».

До начала игры ведущий просматривает и выбирает один из роликов, в которых домохозяйками-видеоблогерами рассказывается о том, как надо наводить порядок в ванной комнате. Ролики отличаются содержанием, формой подачи и продолжительностью, поэтому ведущий игры выбирает тот, который в конкретном контексте будет оценен им как наиболее подходящий.

Ссылки на видеоролики:

https://www.youtube.com/watch?time_continue=450&v=kr1DuQBj3Kk

https://www.youtube.com/watch?time_continue=461&v=h2Oby7Bj3NA

https://www.youtube.com/watch?time_continue=156&v=LrJN9rrwVjw

https://www.youtube.com/watch?time_continue=350&v=uHIM9Xk tkQ

Необходимо учитывать, что при трансляции ролика непосредственно из интернета возможны рекламные вставки, что нежелательно при работе с детской аудиторией. Поэтому необходимо рассмотреть возможность скачивания ролика из интернета и демонстрации его с компьютера.

Игра начинается с того, что выбранный ролик показывается участникам, но без звука.

Задача игроков: озвучить данный ролик.

Если будет выбран довольно продолжительный ролик, то его можно разделить на несколько фрагментов и распределить их между командами. К примеру, если ролик продолжительностью 10 мин., а в игре участвует 5 команд, то логично распределить между командами фрагменты по 2 минуты. При этом, ведущий может дать участникам ссылку на ролик и они могут готовиться к озвучиванию своего фрагмента, просматривая выделенный им фрагмент на своих смартфонах, планшетах или ноутбуках. Это позволит значительно оптимизировать процесс подготовки к выполнению игрового задания.

Затем ведущий снова включает видео-ролик без звука, а команды озвучивают свои фрагменты.

После этого ведущий вновь демонстрирует ребятам данный ролик, но уже со звуком.

Озвучивание команд оценивается здесь не только по критерию точности, но и по таким критериям как оригинальность, артистизм и др.

1.7. Игра «Как часто убираться в ванной комнате?».

Каждой команде выдается таблица «Как часто убираться в ванной комнате?» (Приложение № 5).

Задача игроков: напротив каждого действия (строчки) поставить значок «+» в соответствующей колонке: «1 раз в день», «1 раз в неделю», «1 раз в месяц», «1 раз в сезон», «1 раз в полгода».

После того, как команды проставят соответствующие значки напротив каждого пункта, ведущий выводит на экран таблицу с правильными отметками (Приложение № 6).

Эксперты оценивают таблицы, заполненные командами. Каждое «попадание» в правильный ответ оценивается в 1 балл.

1.8. Игра «Воображаемая экскурсия».

Данную игру рекомендуется проводить в аудитории, где есть достаточно много открытого пространства, чтобы участники могли свободно, не мешая друг другу, передвигаться по игровой территории. Для этого подойдет холл, спортзал, актовый зал или аудитория, где столы и стулья раздвинуты в стороны.

Участникам игры предлагается разделить по парам. При этом, ведущий рекомендует делиться по парам так, чтобы в одной паре не оказались люди, которые бывали в гостях друг у друга. Если количество участников игры нечетное, то ведущий (педагог, кто-то из экспертов) также может стать участником.

Когда игроки разберутся по парам, ведущий предлагает им провести друг для друга небольшие воображаемые экскурсии по своим комнатам. Для этого один из напарников как бы проводит экскурсию по своей комнате (разумеется, оставаясь, при этом, в аудитории), а второй игрок закрывает глаза (чтобы проще было представить себе рассказываемое). «Экскурсовод», поддерживая своего напарника за руку или плечо, ведет его по своей воображаемой (но реально существующей) комнате, рассказывая о том, как у него расставлена мебель, разложены вещи, оценивая степень порядка. Второй игрок, оставаясь с закрытыми глазами, может задавать уточняющие вопросы: «Для чего здесь висит веревка?», «Почему рубашки висят на стуле?», «Есть ли в комнате корзина для ненужных бумаг?», «Когда последний раз протирали пыль с компьютера?» и т.п.

Рекомендуемое время одной такой «экскурсии» – 2-5 мин. Проведя первую «экскурсию», участники меняются ролями – теперь тот, кто был «экскурсоводом», закрывает глаза и путешествует по комнате своего напарника.

До начала проведения таких воображаемых экскурсий необходимо обратить внимание участников на соблюдение правил безопасности:

не толкаться, помнить, что один из пары ходит по комнате с закрытыми глазами (предупреждать его о возможных столкновениях и т.п.).

После проведения «экскурсий» участники делятся впечатлениями, в том числе, обращая внимание на то, насколько, по их мнению, разумно, целесообразно организовано пространство комнат их напарников.

1.9. Игра «Родители - эксперты по уборке игрушек».

До начала игры группа разделяется на 5 микрогрупп.

Ведущий представляет участникам следующую вводную: «Представьте, что прошло много лет, вы выросли и стали родителями. Вы пришли на родительское собрание в детский сад (школу) и вам предложили изучить статью, взятую из интернета. Эта статья посвящена тому, как правильно прибирать игрушки в детской комнате. Каждой группе (команде) дается один из фрагментов этой статьи. Ваша задача - внимательно изучить свой фрагмент, чтобы потом представить его остальным. Во время представления рекомендуется дополнять этот фрагмент своими идеями. Если же вы не согласны с какими-то из рекомендаций, данных в статье, то можете привести свои убедительные контраргументы».

Затем участникам выдаются фрагменты статьи (Приложение № 7) и дается время на изучение и подготовку представлений своих фрагментов (от 10 минут).

Рекомендуется, представляя свои фрагменты, отыгрывать роль взрослых людей, родителей. Например: «Здравствуйте. Меня зовут Андрей Петрович, я – папа Анечки Ивановой. Что я могу сказать? Мы в нашей семье примерно так и делаем. В статье говорится о том, что... Но я бы обратил внимание, что... От себя и от нашей группы может посоветовать еще вот что...».

Как правило, такие небольшие театрализации, проигрывание ролей при изучении и представлении какого-либо материала, позволяют значительно лучше не только запоминать, но и понимать ее, а также корректно применять в дальнейшем полученные знания.

1.10. Игра «Вредные советы».

Участники делятся на несколько творческих групп по 5-7 человек в каждой. Их задача: придумать, написать, подготовить творческое представление и показать несколько так называемых «вредных советов» (по примеру известных «Вредных советов» Григория Остера), каждый из которых – анти-полезная рекомендация по сохранности и наведению порядка в своей комнате. В самом начале ведущий может прочитать несколько примеров таких «вредных советов» из книг Григория Остера.

Команды оцениваются как по количеству «вредных советов», подготовленных ими, так и по критериям оригинальности, остроумия, артистичности.

1.11. Игра «Сортировочные углы».

Участникам предлагается самостоятельно разделиться на 4 группы. Группу участники выбирают в зависимости от того, какой способ сортировки вещей в шкафу они считают наиболее подходящим для себя. Ведущий предлагает им следующие варианты:

- по сезонам (зимние к зимним, летние к летним);
- по типу (брюки к брюкам, платья к платьям);
- по цвету;
- по случаю (на работу, для занятий спортом, для дома, для дачи, для особых случаев).

Даже если кто-то из участников считает, что ему подходят сразу несколько вариантов, он, тем не менее, должен выбрать только один из них.

Каждая группа располагается в одном из углов аудитории, где проходит игра. Их задача: подготовить как можно больше убедительных, обоснованных аргументов в пользу именно своего варианта сортировки вещей.

Ведущий игры отслеживает регламент подготовки, выступлений и задаваемых вопросов.

После защиты каждой командой своего варианта сортировки, участники обсуждают, какие варианты, по их мнению, действительно были убедительны и какие варианты используют они сами.

1.12. Игра «Шкаф-квест».

Каждому участнику игры предоставляется алгоритм наведения порядка в своем шкафу (Приложение № 8). Его можно распечатать и выдать каждому по листку с алгоритмом. Либо сбросить его в какой-то общедоступный ресурс (общая группа в социальных сетях или в общую беседу в мессенджер).

Основная часть выполняется дома. Ребятам предлагается как бы «пропустить» вещи, хранящиеся в домашнем шкафу, через выданный им алгоритм. То есть, каждая вещь проходит своеобразный квест, в конце которого она получает один из трех статусов: «выбросить», «подарить или отложить (благотворительность)», «вернуть в шкаф и использовать дальше». Очевидно, что рекомендуется организовать подобный «шкаф-квест» совместно с родителями (особенно, младшим ребятам). На выполнение данного задания может быть дано 1-2 недели.

Затем, на очередной встрече (уроке, классном часе, тематическом занятии) ребята рассказывают о результатах проведенного ими «шкаф-квеста». К примеру, они могут использовать процентное соотношение: 70% вещей вернулось в шкаф, 20% выбросили и 10% отложили в чулан, чтобы потом отвезти в пункт приема старых вещей. При этом, они делятся и своими впечатлениями, ощущениями: «Стало больше свободного места», «Мне понравилось!», «Хочу через несколько месяцев повторить такой «шкаф-квест».

Самые интересные и содержательные отчеты о проведенном «шкаф-квесте» оцениваются игровыми баллами.

1.13. Игровой конкурс «Супер-склад».

Ведущий конкурса предлагает ребятам посмотреть дома различные видео-ролики и иллюстрированные статьи (найти их в интернете), в которых описываются различные (оригинальные, эффективные) способы складывания различных видов одежды. В интернете сегодня можно найти огромное количество интересных видео-роликов по соответствующим запросам в поисковых системах: «как быстро складывать вещи», «как сложить футболку», «как красиво (компактно, оригинально) складывать одежду» и т.п.

Каждому из участников предлагается выбрать один или несколько понравившихся способов и попрактиковаться дома, складывая одежду в своем шкафу с использованием этих способов. При этом, рекомендуется сделать фотографии шкафа, в котором вещи сложены с использованием выбранных способов.

Затем, на одном из занятий ребята могут представить то, как они овладели этими способами, используя свои вещи (футболки, брюки, рубашки), специально принесенные из дома. Во время показа каждого из способов остальные участники могут не просто смотреть, а пробовать эти способы на своих вещах (принесенных ими из дома).

Жюри конкурса оценивает выступления ребят по таким критериям как мастерство выполнения (точность, быстрота), оригинальность способа, его эффективность (целесообразность), артистизм и остроумие (элемент шоу при показе способа).

1.14. Игровой конкурс «Визуализируем порядок в шкафу».

Участники делятся на шесть команд. Каждой команде выдается один из фрагментов статьи, посвященной организации правильной уборки в шкафу (Приложение № 9). Задача участников - изучив данный фрагмент, подобрать к нему различные средства визуализации. То есть, когда они через какое-то время (через 1-2 недели) будут командой представлять этот текст, им необходимо сопроводить его каким-то количеством соответствующих визуализаций:

- фотографии (сделанные собственноручно или скачанные из интернета);
- рисунки (сделанные собственноручно или скачанные из интернета);
- видео (снятое своими силами или взятое из интернета);
- мини-театрализация (участники артистично изображают вещи и ситуации, описанные в статье);
- мини-мастер-класс (участники прямо в аудитории демонстрируют то, как необходимо складывать вещи и т.п., используя вещи и приспособления, специально принесенные ими из дома).

Ведущий (жюри) оценивает степень действительной и уместной наглядности, степень труда, вложенного ребятами в презентацию (очевидно, что здесь фотографии, скачанные из интернета, будут проигрывать фотографиям, которые специально сделают сами участники), оригинальность, артистизм, точность передачи информации, изложенной в тексте (в предоставленном им фрагменте).

1.15. Игра «Хит-парад нужностей-ненужностей».

Игра строится по принципу известных психологических игр-тренингов типа «Кораблекрушение», «Воздушный шар», «Катастрофа в пустыне» и т.п. Во всех этих играх участникам необходимо ранжировать предметы из предложенного им списка по степени значимости для выживания в тех или иных условиях: на плоту в океане, на падающем воздушном шаре, в пустыне после авиакатастрофы.

Сначала они такое ранжирование осуществляют индивидуально, потом в группах по 2-5 человек, потом всей группой. Получается, что каждый раз (минимум 2-3 раза) участникам приходится соотносить свой список (свой порядок ранжирования предметов по степени значимости) с теми списками, которые составили другие участники.

В этой игре предлагается составить список предметов, которые обязательно должны быть дома на рабочем месте (стол, полки, ящики рядом со столом) ученика ... класса. Каждый участник составляет такой список. Количество предметов в списке может быть любым (но, желательно, больше 10).

Затем участники делят лист на три колонки. В первую колонку они вписывают предметы из своего списка, расставляя их в порядке значимости, важности, необходимости. После этого они объединяются в микро-группы по 2-4 человека и составляют такой же список, но общий (на 2-4 человека), записывая его во второй колонке своих листов.

В третью колонку они записывают список, который составили, объединившись в группы по 2-3 микро-группы в каждой (4-12 человек).

Очевидно, что при составлении таких списков в группах, игрокам приходится убеждать, настаивать, уступать, договариваться, искать компромиссы. Ведь, если, к примеру, у одного участника на первом месте в списке стоит «набор шариковых ручек», у второго – «ноутбук», а у третьего – «настольная лампа», то им как-то надо договориться и решить, что же они все-таки поставят на 1-е место в своем общем списке.

В конце каждая группа предлагает, представляет свой вариант списка предметов, которые должны быть на рабочем месте школьника.

В принципе, предметы в списке можно и не ранжировать, расставляя по значимости, а просто составить список, состоящий только из самых необходимых предметов (по количеству тоже можно не ограничивать).

В процессе представления списков ведущий может фиксировать то, сколько раз был отмечен в итоговых списках каждый из предметов. Тогда в конце игры можно будет составить список предметов, выделенных несколькими группами и уже эти предметы расставить по степени значимости. К примеру, если комплект шариковых ручек был выделен у всех групп, то он ставится в самом начале итогового списка. Когда список будет составлен, ребятам предлагается переписать его и оставить на своем рабочем столе (рабочем пространстве) дома только предметы из этого списка.

При этом, можно предлагать участникам готовые списки, из которых они могут выбирать. Такой вариант целесообразен в работе с младшими ребятами или в ситуациях, когда время на игру ограничено. Но все-таки более полезным будет вариант, в котором участники игры сами составляют такие списки.

Игра направлена на то, чтобы ребята сами определили перечень предметов, действительно необходимых им для работы (выполнения домашних заданий и пр.). Кроме того, игра развивает навыки конструктивного взаимодействия, убеждения, продуктивного диспута, память и эрудицию участников.

1.16. Игра «Комментарии к видео».

Участникам предлагается посмотреть три коротких видеоролика, в каждом из которых рассказывается о том, какие условия необходимо соблюдать при организации своего рабочего пространства и о том, как оперативно и качественно наводить порядок в своем рабочем пространстве (в месте, где выполняются домашние задания).

Ссылки на видео:

<https://www.youtube.com/watch?v=zuDXx1pjzjQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=9xMPzBqaswE>

<https://www.youtube.com/watch?v=x9HTMDMzrcs>

В процессе просмотра роликов, участники игры могут реагировать на увиденное определенными жестами:

– если они увидят фрагмент, совпадающий с их ситуацией на рабочем месте (стол, заваленный ненужными вещами; используют такие же подходы при уборке рабочего пространства; подобным образом расположены стол и шкафчики рядом с ним и т.п.), то они поднимают вверх правую руку с поднятым большим пальцем (жест «во!»);

– если они услышат (увидят) совет (рекомендацию), которую, действительно, считают полезным и они планируют его применять при организации своего рабочего пространства, то они потирают руки (быстро трут ладонки друг о друга);

– если они увидят фрагмент, который точно не имеет к ним никакого отношения (показывается бардак на столе, а у них на столе всегда порядок), то они вытягивают вперед правую руку с большим пальцем, опущенным вниз.

Можно заранее договориться, что любой из этих жестов означает, что этот участник игры хочет высказаться. Либо желающие не только обозначить свое отношение, но и высказаться, могут, кроме жеста, еще и встать (положить левую руку на голову, сказать «стоп» и т.п.). После того, как участник игры высказался (привел свой пример, конкретизировал увиденное в ролике применительно к себе и т.д.), ведущий может продолжить просмотр ролика.

Можно и не прерывать ролик, а дать возможность участникам высказаться после его просмотра. Высказываясь, участники комментируют свои жесты, а также жесты других участников, отмечая в каких местах ролика, на каких фрагментах, тех или иных жестов было больше всего. К примеру: «Я обратил внимание, что почти все подняли руки с большим пальцем, когда в ролике женщина показывала, что у ее сына ящики стола битком набиты разным «хламом». Значит, нам всем нужно навести порядок в своих ящиках».

Ведущий также может отслеживать, какие жесты использовали ребята применительно к различным фрагментам просматриваемых роликов и потом задать персональные вопросы. Или ведущий может обратиться к отдельным ребятам с просьбой сделать комментарии. К примеру, кто-то из ребят во время просмотра ролика ни разу показал жест, означающий совпадение или, наоборот, показывал его чаще всех.

Как правило, после просмотра первого ролика участники бывают менее активны, чем после просмотра второго или третьего.

В конце игры ведущий может выдать участникам какое-то количество жетончиков (например, по 3 жетончика каждому). Сами участники могут оценить активность других ребят и вручить им эти жетончики.

1.17. Игра «15 идей. Кто больше?».

Для данного игрового конкурса ведущий использует материалы (фотографии и текст), изложенные в Приложении 10: «15 идей для хранения школьной канцелярии». Участники конкурса могут познакомиться с ними самостоятельно (для этого ведущий выкладывает данный файл в какой-то общедоступный файло-обменник или в общую беседу в мессенджере). Либо ведущий может организовать просмотр данных материалов в аудиторных условиях. Во втором варианте участники могут комментировать каждую из просмотренных идей: «Я такую штуку умею делать. Уже делал», «А я не понял, для чего эта идея нужна?» и т.п.

Затем участникам предлагается принять участие в конкурсе. Суть конкурса проста: необходимо, используя идеи, показанные в предложенном файле «15 идей...», за 2 недели (можно больше или меньше) сделать своими руками как можно больше из предложенных вариантов хранения школьной канцелярии.

На занятие, где планировалось представить итоги конкурса, ребята должны принести фотографии, на которых показано, что они действительно использовали некоторые из идей и сделали удобные приспособления для оптимального хранения и сортировки школьной канцелярии.

Возможно, кто-то из ребят вызовется провести на занятии небольшой мастер-класс, где он на практике покажет, как сделать то или иное приспособление.

Ведущий оценивает количество и качество приспособлений, изготовленных ребятами.

1.18. Игра «Замечательный человек».

Уборка во дворе дома (для тех, кто живет в своем доме) или дачи чаще всего осуществляется в межсезонье (весной или осенью). Это необходимо учесть, планируя проведение занятий с использованием данной игры. Если у кого-то из ребят нет дачи и они живут в многоквартирном городском доме, то их территорией для игры может стать двор и территория вокруг дома.

Для проведения игры необходимо, чтобы у участников была возможность сделать короткие видеоролики (наличие видеокамеры – в телефоне или отдельно).

Игра проходит в несколько этапов:

1) На одном из занятий ведущий дает участникам задание - снять короткий (1-2 минуты) видеоролик, в котором необходимо показать территорию своего двора. На это можно выделить 1-2 недели (чтобы те, у кого есть дача или дом в деревне, имели возможность туда выехать).

2) Когда видеоролики будут готовы, они просматриваются на занятии. В процессе показа своего ролика, участник игры комментирует показанное, объясняя назначение тех или иных сооружений, приспособлений, инвентаря и т.п. После просмотра остальные участники также могут дать краткие комментарии, обращая внимание на «запущенные» участки: груды мусора, сорняки, высохшие ветки деревьев, брошенные стройматериалы и техника и др. Задача игроков – не только заметить и обратить внимание на участки двора, нуждающиеся в уборке, но и постараться запомнить увиденное.

3) После просмотра видео-роликов участники совместно изучают материалы, изложенные в Приложении № 11 «Этапы наведения порядка во дворе». Способы изучения материалов могут быть разными (рекомендуется использовать второй вариант):

– самостоятельно изучить текст, выложенный в общем доступе, но обязательно каждому написать свои комментарии к увиденному;

– прочитать текст вслух прямо на занятии. Можно читать поочередно – один читает, а остальные внимательно слушают и поднимают руку, если

услышали в тексте информацию, совпадающую с тем, что было показано в каком-либо из видео-роликов. Если участник заметил такое совпадение (к примеру, в тексте говорилось об участке, заросшем травой и такой фрагмент был в одном из роликов), то он подняв руку, вслух обращает на это внимание. За каждое такое замечание участник может получить балл.

4) Участникам предлагается в ближайшие 1-2 недели навести (совместно с родителями или кем-то из близких) порядок возле дома. При наведении порядка следует учитывать рекомендации, данные в статье, а также замечания, сделанные в процессе просмотра первых роликов и изучения статьи.

На этом этапе игроки также снимают 1-2 минутные ролики. Причем, они могут делать это в процессе наведения порядка, после наведения порядка (сняв прибранную территорию) либо снять как процесс наведения порядка, так и его результаты – прибранный участок двора.

В процессе съемок участка необходимо сделать так, чтобы были засняты те же участки и фрагменты двора, что и в предыдущем ролике.

5) На очередном занятии участники игры вновь демонстрируют свои видео-ролики, но уже не комментируют их сами. Их комментируют остальные участники. В процессе показа ролика остальные игроки внимательно смотрят его и в любой момент могут поднять руку и, остановив показ, дать краткое замечание, которое может иметь два аспекта:

– какие из рекомендаций, данных в статье, были использованы и показаны в ролике? (Для этого надо помнить содержание статьи);

– что изменилось на территории двора, благодаря уборке? (Для этого надо помнить то, как эта территория выглядела в первом ролике - до уборки).

За каждый точный комментарий участники могут получить по 1-2 балла от ведущего (жюри). Таким образом, в конце игры будет определен самый «замечательный человек» – тот, кто больше всего заметил соответствий и изменений.

Отдельно ведущий игры назначает по 10-20 баллов за те ролики, что были подготовлены участниками. Оценивается качество съемки, детализация и конкретика, оригинальность сюжета и т.п.

1.19. Игра «Обоснованный ответ».

Для игры ведущий использует материалы, изложенные в Приложении № 12.

Участники игры делятся на команды.

Ведущий зачитывает Миф №1 (только то, что в тексте выделено жирным шрифтом). Задача игроков – обоснованно пояснить, почему зачитанное положение является мифом, заблуждением в современных условиях. На подготовку ответа дается 1-3 минуты. Запрещать ли при этом использование интернета – это решает ведущий.

После того, как все команды назовут свои варианты, ведущий зачитывает то, что написано в тексте приложения - объяснение того, почему данное положение является мифом.

Члены жюри оценивают ответ каждой команды: точность ответа, обоснованность, степень совпадения с контрольным ответом (тем, что зачитал ведущий), оригинальность, широта кругозора.

Победившей считается команда, набравшая в конце игры наибольшее количество баллов.