Шмонова Александра Михайловна

ГБОУ СОШ № 1378, город Москва

Социальный педагог

**Деловая метафорическая игра на примере 5 класса.**

**Описание метода:**

В деловой метафорической игре ведущий выступает как фасилитатор: он не дает новую информацию, рецепты и советы участникам игры, а организуя их работу в определенном формате, побуждает их самих решить эту проблему, ответить на те вопросы, на которые до проведения игры у них не было определенного ответа. Мы выступаем не как учителя, а как организаторы учебного процесса.

В деловой метафорической игре от преподавателя требуется четко сформулировать инструкцию, следить за временем, стимулировать творческую активность, грамотно проводить анализ и обобщение результатов игры. Быстро, кратко и понятно писать на доске. Самому быть собранным и мобильным. От того, в каком ритме работает ведущий игры, зависит и ритм деловой игры. Нет ничего хуже вялой и нудной деловой игры. Тогда участники могут устать, упустить общую смысловую нить, забыть, чем они здесь занимаются.

Это может привести к развалу работы.

Есть определенный алгоритм действий в данном методе.

**Алгоритм составления деловой метафорической игры.**

1. Четко записать проблему из реальной жизни.
2. Четко выделить субъектов действия.
3. Сконцентрировать внимание на отношениях между субъектами, их интересах и желаниях.
4. Подобрать по аналогии пример из сказки, притчи, анекдота, истории, в котором бы главные герои были бы связаны похожими взаимоотношениями, мотивацией, интересами, желаниями.

5.Определить количество команд и их название.

6. Сформулировать задания для каждой команды.

Почему именно сказки, притчи, легенды рекомендуется использовать. Почему нельзя взять реальную проблемную ситуацию из практической жизни участников?

Связано это с тем, что участники не видят путей выхода из своей проблемной ситуации, либо не уверены, что смогут ими воспользоваться и добиться результата, значит, они уже думали над проблемой, но так ни к чему и не пришли. Заново (только в несколько иной форме) проходить этот путь - процедура не очень эффективная. Участники слишком зацеплены эмоционально за свою проблему, слишком скованы шаблонами и стереотипами. Творческая энергия в них заблокирована фиксацией внимания на преградах.

Сказки, притчи, анекдоты, былины, исторические сюжеты - это прекрасные метафоры. Рецепты решения проблемной ситуации остаются теми же, только выражены они иносказательно, через метафору.

Только такой метафорический прием помогает участникам игры на время отвлечься от своей проблемы, вжиться в роль сказочных героев и помечтать. Это высвобождает огромный потенциал творческих сил. Обычно участники придумывают целую кучу рецептов, как помочь своим сказочным героям. И уже задача ведущего игры провести параллель между сказкой и былью.

**Процедура проведения деловой метафорической игры.**

1. Преподаватель формулирует группе проблему, ситуацию, которую надо решить и проводит сбор мнений по этому вопросу.
2. Ведущий формулирует тему деловой игры.
3. Ведущий делит участников на команды, дает им названия и рассаживает по разным углам класса.
4. Ведущий формулирует задание-вопрос каждой команде.

**Процедура работы команд следующая:** команды должны в течение 10 минут придумать как можно больше способов, позволяющих справиться с задачей. Это похоже на мозговой штурм. Принимаются все идеи участников, даже самые странные и самые комичные. Затем в течение 10 минут участники каждой команды должны подготовиться к презентации своих идей - для этого отобразить все на ватмане. Приветствуются зрелищные рисунки. Затем наступает презентация - представители каждой команды по очереди докладывают обо всех решениях проблемы сказочного персонажа, которые они придумывали.

1. **Презентация команд.**Здесь учитель сначала приглашает ту команду, которая олицетворяла субъекта с проблемой.
2. **Сравнение полученных решений***.*

Что совпало? Что нет?

По мере сравнения ведущий постепенно переходит от сказочной ситуации игры к реальной проблеме в жизни. Важно, чтобы он проводил параллели и мог перевести язык метафоры-сказки на язык реальности.

Перемежая язык сказки с языком реальности, ведущий добивается того, что уже вся группа видит параллели между сказкой и жизнью и получает реальное понимание решения проблемы.

**Подведение итогов.**

 В выводах обязательно должна содержаться практическая ценность для участников. Вывод игры может служить информационным мостиком для перехода к объяснению теоретического материала, если у учителя есть новый материал по этой теме.

Иногда можно ограничиться просто выводами из деловой игры и перейти к новой теме, к новому этапу занятия. Либо, наоборот, подвести итог занятия.

**Предлагаю вашему вниманию деловую метафорическую игру для 5-х классов.**

В данной ситуации решается такая проблема, как непринятие 1 ребенка всем классом.

В качестве метафоры я использовала сказку Г.Х. Андерсона «Гадкий утенок».

Наше занятие строилось следующим образом:

1. После уроков я собрала учащихся 5 «В» класса в кабинете, который заранее подготовила к проведению деловой метафорической игры.
2. Приготовила заранее сказку «Гадкий утенок», эмблемы для команды «Гадкие утята» и команды «Птицы» (которые не принимали гадкого утенка), ватманы, фломастеры, чистые листы форматом А4, ручки и карандаши.

Начали мы наше занятие с обсуждения проблемы, которая так часто встречается в нашей жизни.

 Проблема звучала следующим образом:

«Всем нам известно, что у нас очень разностороннее общество. Кого - то в этом обществе принимают, а кого-то нет. Наверное, каждый из нас оказывался в той или иной ситуации, когда нас отвергали. Как нам быть, когда мы оказываемся в такой ситуации? Что мы чувствуем при этом? Зачем люди так поступают с нами? По какой причине?»

Далее мы выделили тему нашей деловой игры - «Мы выслушали здесь разные мнения и рецепты. Что из них сработает, а что нет, покажет наша жизнь и общество, в котором мы живем. Но, чтобы нам не ошибиться, предлагаю следующее. Давайте вспомним сказку про Гадкого утенка Г.Х. Андерсана, где гадкого утенка не принимали остальные птицы. Давайте освежим эту сказку в нашей памяти, и я ее вам прочитаю»

Далее, я разделила класс на 2 команды и рассадила в разные углы.

* Команда «Гадкие утята»
* Команда «Птицы»

Каждой команде было дано задание - вопрос:

Команде «Гадкие утята» - подумать, посовещаться и ответить на вопрос:

1. Зачем «Птицы» ведут так себя в этой ситуации, для чего?
2. Что чувствуют птицы, когда так поступают?
3. Правильно это или нет?

Команде «Птицы» - подумать, посовещаться и ответить на вопрос:

1. Как чувствует себя гадкий утенок в этой ситуации?

2.Как ему быть, что делать?

3.Как вы считаете, правильно ли он поступил?

На нахождение ответа на заданные - вопросы каждой команде дается 10-15 минут.

В каждой команде мы выделили ребенка, который выйдет и будет представлять интересы своей команды.

Пока учащиеся 5 «В» активно обсуждали свои вопросы, я разделила доску на 2 части, прикрепила ватманы и приготовила фломастеры.

Первых к доске я попросила выйти команду «Птицы» и представить свои ответы на задание. Написать все, что они придумали, на ватмане.

.Далее к доске вышла команда «Гадкие утята» и написала свои мысли на второй части, на ватмане. Вот некоторые из них:

Мы начали сравнивать полученные ответы на задания:

Что совпало, что нет. Так ли чувствовали себя «Гадкие утята», как описывала команда «Птицы», правильно ли они поступили, как же себя ощущали «Птицы», мотив их действий и т.д.

После сравнения, мы подвели итоги и выделили мораль данной сказки – «Все люди одинаковые! Если кто-то отличается от нас – это еще не причина его пинать, оскорблять, отвергать. Не стоит вообще обращать внимание на внешность человека - она бывает очень обманчивой. Нужно относиться уважительно к окружающим, с любовью. И всегда уметь протянуть руку помощи». Сказка учит и показывает нам, что главное не внешность, а твой внутренний мир!

В процессе обсуждений я постепенно переходила от сказочной ситуации игры к реальной проблеме в жизни.

 «Ребята, а вы знали, что сказка о Гадком Утенке – это автобиографическая сказка?

Это становится очевидным, если сопоставить сюжет сказки «Гадкий утёнок» и факты реальной биографии Андерсена.

Гадкого утёнка оценивают по его наружности и манерам. «Больно велик», «не удался», «несносный урод» — судят о нём. И ещё: «совсем рехнулся», всё делает не так. Нечто подобное приходилось слышать и самому Андерсену.
Говорили, что Андерсен странен, нелеп, смешон. Как будто даже внешне походил на гадкого утёнка: «Фигура его всегда имела в себе что-то странное, что-то неловкое, неустойчивое, невольно вызывающее улыбку. Руки и ноги его были несоразмерно длинны и тонки, кисти рук широки и плоски, а ступни ног таких огромных размеров, что ему, вероятно, никогда не случалось опасаться, чтобы кто-нибудь подменил его калоши. Нос его был тоже несоразмерно велик и как-то особенно выдавался вперёд».

Поскольку Гадкий утёнок был не похож на других, его «клевали, толкали и осыпали насмешками». Юному Андерсену было не легче. В школе для бедных его дразнили «полоумным» и «дурачком»; в среде подмастерьев травили грубыми шутками. Наконец, в течение трёх своих гимназических лет он подвергался изощрённым издевательствам тамошнего ректора. Изо дня в день тот твердил Андерсену: «Вы глупый юноша, из вас не выйдет ничего путного. Вы ещё поплачете, верзила эдакий!»; «Тупее вас я никого не встречал. Вы лентяй! Вы несносный болван, полоумный, глупая скотина и тому подобное!» По выходе из гимназии Андерсен обратился к своему мучителю со словами: «Я хочу попрощаться с вами и поблагодарить за то хорошее, что вы для меня сделали». И услышал в ответ: «Убирайтесь к чёрту!»

Не смирившись с жалкой участью отщепенца на птичьем дворе, Гадкий утёнок перемахнул через изгородь и был таков. Он скитался один; его преследовали опасности, голод и холод. Он чудом выжил в суровую зиму. В 14 лет Андерсен совершил поступок столь же отчаянный. Почти совсем без денег он отправился из своего родного Оденсе в столичный Копенгаген, где у него не было ни родственников, ни знакомых.
В Копенгагене мальчик первым делом пришёл в Королевский театр, чтобы тут же приступить к осуществлению своей мечты — танцевать в балете или петь в опере. Над ним поначалу сжалились и взяли учиться вокалу и танцам. Но вскоре уволили со словами, похожими на приговор: «дальнейшее пребывание его в театре признано бесполезным». Он попробовал писать пьесы — их вернули с суровой припиской: «ввиду полнейшей безграмотности автора дирекция просит его впредь никаких пьес не присылать». Первые годы, проведённые в Копенгагене, принесли Андерсену одни лишения и неудачи.

У Гадкого утёнка была мечта - он тянулся душой к недоступному — в круг гордых, величественных лебедей. Так же Андерсен боготворил артистов, художников и поэтов. Больше всего на свете он хотел быть с ними, одним из них. Ему доказывали: начинать нужно с малого — с ручного труда, с посильного ремесла. Он плакал, но не уступал: «Я буду служить искусству; только для этого я и живу». Его учили ставить перед собой разумные цели, он же стремился к несбыточному - «быть великим писателем». Их мечта сбылась – и Гадкого Утенка, и Андерсена.

Жизнь - не сказка. Вовсе не «вдруг» сбылась мечта Андерсена. Для того чтобы стать всеми любимым сказочником, ему потребовались годы упорной работы. Но всё это осталось за пределами сказки. В «Гадком утёнке» иной сюжет; здесь главное - чудо. А чудо несовместимо с постепенным созреванием, последовательным ростом - оно должно быть внезапным.

Чтобы чудо состоялось, необходим контраст. Тем сильнее ощущение чуда, чем до того страшнее и безнадёжнее положение героя. Поэтому прежде чем преобразить гадкого утёнка, автор заставил его замерзать в сжимающейся полынье, без чувств лежать на снегу, приготовиться к смерти.

Чудо случается в тот самый момент, когда герой и читатель его менее всего ожидают. Гадкий утёнок ждал самого худшего, а дождался такого счастья, о котором не мог и мечтать. Вслед за другими он считал себя самым уродливым, а оказался «прекраснейшей между прекрасными птицами».