



*С виду-то размышлять учатся все, но не всегда это проверишь.
Герман Гессе. "Игра в бисер"*

Игра в Бисер

Методика проведения

(версия для школьников 181108 **полная**)

ОГРАНИЧЕНИЯ и ОГОВОРКИ

Максимальное количество игроков = 28. 7 столов по 4 игрока за каждым.

Возраст игроков 10+ лет.

Игра происходит в одном помещении (классе).

Результаты игры подлежат последующей обработке и анализу.

Длительность игры = 44 минуты.

В игре: Думают, Смеются, Коммуницируют, Действуют. Мыслят. Составляют текст. Выступают перед аудиторией.

ПОДГОТОВКА (до начала урока)

Вариант 1: Расставляем столы. В хаотическом порядке. За каждый стол ставим по 4 стула.

Вариант 2: Ученики (через один ряд) разворачивают свои стулья на 180 градусов, образуя столы с 4-мя игровыми местами.

Положите на стол ведущего: Поля, Правила, Наборы ручек, Наборы для голосования, Тетрад(и) школьные в линейку. Из тетрадей выньте скобы.

Игроки садятся в свободном режиме за столы.

ВСТУПЛЕНИЕ (3 минуты)

"Вы видите кто сейчас за столом вместе с Вами?"

"Теперь встаньте, и сядьте за стол с совсем другими игроками. Мальчики садятся за стол вместе с девочками."

За каждым столом сидит **4** (Четыре) ученика или **3** (Три) ученика. Игра на двоих - не допускается (это обусловлено математикой голосования). Игра на 5 (Пять) игроков - не допускается (это обусловлено низкой динамикой игры на пятерых и математикой голосования).

Раздаём Поля на каждый стол. Говорим: "Прочтите правила, кто не знает."

Раздаём ручки: за каждый стол кладём по одному набору ручек (чёрный, синий, красный и зелёный цвета). Упаковку набора ручек надо приоткрыть. Когда кладём ручки на стол, произносим: "Свои ручки НЕ используем. Возьмите каждый ручку из набора." (При использовании "своих" ручек: если шариковые - плохо видно, что написано на поле и низкое качество изображения поля при сканировании, при использовании "альтернативных" цветов (серебряного,

ярко-зелёного и т. д.) - низкое качество изображения поля, не видно, что написано). Используйте только гелевые ручки в наборе: чёрный, синий, красный, зелёный цвет.

Говорим: "Вы можете пользоваться учебниками, тетрадями, конспектами."

НАЧАЛО ИГРЫ (2 минуты)

"Внимание, внимание! Игра начинается!"

"Возьмите ручку своего цвета. Напишите в верхнем левом углу поля (показываем) своё Имя и Первую букву Фамилии ручкой своего цвета."

"Наверху справа (показываем) напишите Сегодняшнюю дату."

"Вверху посередине (показываем) на линейке напишите Тему игры."

"Тема Игры:"

"Тот, кто написал своё Имя в самом верху, ходит Первым."

"В верхнем среднем кружочке (показываем) он пишет название Темы."

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ. ИГРА (20 минут)

ПОДОЙТИ за КАЖДЫЙ стол.

"Кто ходит вторым? Ок, Лена. (Лена должна сделать второй ход) Лена, Вы ходите. Предложите свой ход. Он связан по смыслу с первым. Нет, нет, НЕ пишите. Сначала назовите его. И все (за столом) должны с Вами согласиться, сказать "Да". После этого Вы пишете свой ход в кружочек."

"Каждый игрок может сказать "Нет" без объяснения причин. У Вас есть право на ОДИН аргумент в защиту своего хода. Если опять звучит "Нет" - Вы меняете свой ход."

Лена делает ход. Теперь на поле заполнено Два кружочка.

"Теперь, если вы делаете ход сюда (показываете на кружок рядом с ДВУМЯ заполненными полями), он должен быть связан по смыслу и с этим ходом (показываете на первый ход) и с этим (показываете на второй ход)."

"Можно писать любые слова и словосочетания. Можно даже смайлики рисовать. Важно, чтобы все согласились с Вашим ходом."

ИГРА ЗАПУЩЕНА

После запуска Игры следим за всем пространством, и оперативно подходим и отвечаем на возникающие вопросы. Движение преподавателя по классу является обязательным. Смотрим, как идёт игра, подсказываем.

Возможные вопросы:

"В чём смысл игры?" - ответ: "В вашем вопросе есть ответ на него. Давайте сначала сыграем..."

"Кто побеждает в игре?" - ответ: "Есть специальная процедура определения победителя."

“А можно писать прилагательные?” - ответ: “Да, прилагательные, наречия, имена, словосочетания. Всё, что хотите. Даже смайлики рисовать. Важно, чтобы все за столом согласились с вашим ходом.”

Через некоторое время (как правило, около 17 минут) внимательно обходим столы, и смотрим, кто (какая команда) уже почти закончила (осталось два или один незаполненный кружочек).

Возьмите в руки “набор для голосования”.

Как только у команды заполнен последний кружок, начинается “голосование”.

ГОЛОСОВАНИЕ

Вы около стола, только что закончившего Игру.

“Теперь узнаем, кто победил в Игре.”

Раздайте карточки.

Если играют 4 игрока, каждому раздаётся **три** карточки: 3 балла, 2 балла, 1 балл.
Если играют 3 игрока, каждому раздаётся по **две** карточки: 2 балла и 1 балл.

“Возьмите карточки в руки. У каждого из вас по ТРИ карточки: три балла, два балла и один балл. Три балла - лучше всего.”

“Теперь раздайте по одной карточке всем игрокам, кроме СЕБЯ.”

“Голосуем по очереди.”

Смотрим на имена, написанные на поле в верхнем левом углу. Называем игроков по ИМЕНАМ.

“Голосует Лена...” Лена раздаёт по одной карточке другим игрокам.

“Голосует Андрей...” Андрей раздаёт по одной карточке другим игрокам.

Следует следить, чтобы первоначально разданные карточки игроки держали в своей руке. Иначе всё бессмысленно перепутается.

“Голосует Маша...” Маша раздаёт по одной карточке другим игрокам.

“Голосует Олег...” Олег раздаёт по одной карточке другим игрокам.

“Открываем свои карточки! У кого сколько получилось?”

Считаем, сколько баллов получилось у каждого игрока. Записываем результат (цифру) справа от имени Игрока.

“Победила Лена! Ура!”

ИНДЕКСАЦИЯ ПОЛЕЙ

На поле ПЕРВОЙ закончившей команды поставьте Маркером индекс А1.

На поле ВТОРОЙ закончившей команды поставьте Маркером индекс А2.

На поле ТРЕТЬЕЙ закончившей команды поставьте Маркером индекс А3.

И так далее...

ЧАСТЬ ВТОРАЯ. ТЕКСТ (10 минут)

Кладём на стол обычный лист школьной тетради (**НЕ** используйте листы А4).

Напишите Маркером на тетрадном листе индекс (такой же индекс, какой стоит на сыгранном поле).

“Теперь - вторая часть Игры. Надо составить текст, на пол тетрадного листа, по полю смыслов игры. Один текст на команду.”

“Как это сделать? Очень просто! (ведущий “на ходу” составляет любой текст, используя несколько ходов из сыгранного поля.)”

На написания текста даётся до 10-ти минут.

Как только команда заканчивает свой текст, ведущий подходит к столу и спрашивает:

“Кто будет читать текст от вашей команды?”

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ. СЕНДАП (7 минут)

Последовательно выходят представители каждой команды (три выступления первых закончивших игру команд /определяется индексом, проставленным на поле: А1, А2, А3/) и громко зачитывают свой текст.

ЧАСТЬ ЧЕТВЁРТАЯ. ВЫХОД (2 минуты)

“Вам понравилась Игра?”

“Вы освоили способ написания связного по смыслу текста по сыгранному полю Игры в Бисер.”

“Немного о том, как можно использовать эту Игру.
Для подготовки к написанию любого текста: сочинения, доклада, выступления. Презентации, плана проекта, подготовке к школьному фестивалю или театральной постановке. Проектированию плаката или стенгазеты.”

Индивидуальные интервью:

“Ваше впечатление от Игры?” (три - четыре высказывания)

ИГРА ЗАКОНЧЕНА. Длительность Игры в Бисер 44 минуты.

ПОСЛЕ ИГРЫ

Попросите учеников поставить столы и стулья в исходное положение.

ОБРАБОТКА РЕЗУЛЬТАТОВ ИГРЫ

Дозаполнить поля ВСЕМИ обязательными атрибутами:
Тема, Дата, Класс, Предмет, Преподаватель, Школа, Индекс поля.

Отсканировать поля и тексты в высоком качестве.

Разместить сканы полей и текстов на непубличной странице.

Внести результаты каждой игры (баллы игроков) в таблицу Рейтинг.

Отранжировать Рейтинг и проставить актуальные места игроков.

Разместить Рейтинг на непубличной странице.

АНАЛИЗ РЕЗУЛЬТАТОВ ИГРЫ

Перейдите на страницу с опубликованными результатами игры (ссылка предоставляется координатором).

Для Преподавателя:

ПОЛЯ

Изучите (прочтите) каждое поле своего урока. По цвету ходов Вы можете проследить траекторию каждого игравшего ученика. Составьте представление о содержательном вкладе каждого ученика в игру. Обратите внимание на грамотность написанных ходов, "красоту" подчёрка ученика, на то, как ученик написал своё имя.

Изучите результат игры (количество баллов /верхний левый угол поля/). Узнайте, каков результат оценивания учениками друг друга в этой микрогруппе.

Ученик, получивший наибольшее количество баллов, "высоко" оценивается своей группой. (В следующий раз измените состав групп путём случайного пересаживания игроков.) Ученик, получивший 9 баллов, достоин пятёрки.

ТЕКСТЫ

Прочтите каждый текст, составленный по полю игры. Оцените: объём текста, связность текста, содержательную насыщенность текста, полноту содержания относительно темы урока.

"Достойные" тексты заслуживают положительной оценки.

ИТОГОВЫЙ АНАЛИЗ

Определите учеников, нуждающихся в дополнительной помощи и внимании. Выберите способ взаимодействия (дополнительные задания, необходимость разъяснений, помощь в развитии навыков коммуникации и т. д.)

ДЕЙСТВИЯ ПОСЛЕ ИГРЫ

Реализуйте выбранные способы взаимодействия с определёнными учениками.

ХРОНОМЕТРАЖ ПРОВЕДЕНИЯ УРОКА (всего 44 минуты)

Каждый этап игры имеет свой лимит времени. При исчерпании лимита времени каждого этапа участники переходят к следующему, вне зависимости от того, насколько полно они исполнили предыдущий этап.

Подготовка (до начала урока)

Вступление (3 минуты)

Начало игры (2 минуты)

Часть 1. ИГРА (20 минут)

Часть 2. ТЕКСТ (10 минут)

Часть 3. СТЕНДАП (7 минут)

Часть 4. ВЫХОД (2 минуты)

© Copyright 2018 BiserGame.ru