

Методические рекомендации к организации игры

Игра начинается с установочного доклада руководителя игры, в котором он задает рамку предстоящего действия, пытается актуализировать мотивационный план участников, объясняет правила, демонстрирует образцы работы.

Установочный доклад должен носить личный характер и предъявлять игрокам самоопределение руководителя и разработчиков игры по отношению к предлагаемой работе (почему выбран именно этот текст, кто его предложил, в чем личный интерес, какую задачу предполагают решить организаторы игры, в чем особенности предстоящей работы, в чем состоит игра и т.д.). Все это может быть обсуждено, участники игры могут задать вопросы, высказать свои предложения и пожелания. Заканчивает руководитель тем, что дает первое игровое задание. Оно заключается в том, чтобы ответить на вопрос «О чем этот текст?».

Затем начинается групповая работа (первый этап). Но групповая работа ни в коем случае не начинается с выполнения задания! Чтобы перевести детей из ученического отношения в игровое, необходимо восстановить установочный доклад и создать пространство для актуализации интереса детей, кроме того, наметить стратегию и тактику действия группы в игре, функционализировать членов группы в отношении к игровому действию. И в этом состоит первый такт групповой работы.

Второй такт работы состоит в чтении текста. Очень часто в процессе обсуждения ребенок доуточняет и оформляет свои отношения с текстом. Первоначальные индивидуальные впечатления детей должны быть зафиксированы. Они задают точку отсчета для измерения приращения индивидуального понимания к концу игры, и они же задают основания для выстраивания индивидуальной траектории движения каждого ребенка внутри игры.

И только после этого (третий такт) группа может перейти к выполнению первого задания. Версия ответа на вопрос «О чем текст?» должна быть представлена в виде формулировки и в виде схемы. Это правило игры. Схематизация сама по себе имеет определенные правила и опирается на категориальный уровень мышления.

Очень важно с самого начала культивировать правильное отношение к версии. Ни в коем случае нельзя отождествлять версию и понимание текста. Как схематизация, так и версия служат лишь средством организации процесса понимания. Нельзя относиться к ответу на вопрос «О чем текст?» как к ответу в решении задачи. Мы культивируем отношение к пониманию текста как к процессу принципиально бесконечному и не имеющему исчерпывающего решения.

На пленарном заседании разворачиваются три взаимосвязанных процесса. Самым естественным процессом оказывается соревнование групп в том, чья версия окажется наиболее убедительной и чье представление окажется наиболее интересным.

Второй процесс связан с критикой версии, представленной группой, и разворачивается в процессах коммуникации по поводу доклада группы. Критика

ведется по нескольким направлениям: соответствие версии и схемы друг другу, соответствие того и другого тексту. Очень важным на этом этапе является появление смысловых вопросов.

Третий процесс связан с актуализацией полноты мыследеятельности. Задача руководителей игры на этом этапе заключается в том, чтобы, с одной стороны, осуществлять рефлексию и восстанавливать план действия, который стоит за теми коммуникативными текстами, которые дети произносят. Должно быть выявлено, что каждая группа с текстом делает, какие процедуры осуществляет и какими средствами при этом пользуется. С другой стороны, руководители обязаны выстраивать общее мыслительное пространство, в котором может себя обнаружить каждый участник игры и начинать самоопределяться и наращивать свою позиционность по отношению к тексту. На втором этапе игры каждая группа разворачивает и уточняет свою версию, во-первых, с учетом критики и, во-вторых, с учетом результатов работы других групп. На пленарном заседании может продолжаться соревнование, обязательно должно прорисовываться общее пространство понимания, возможна также рефлексия из фокуса влияния употребленных средств анализа на процессы понимания. На третьем этапе игры актуализируются процессы индивидуального понимания. Здесь нет необходимости привязывать результаты понимания к формулируемой версии и схемам. Необходимо вернуть игроков к их первоначальным впечатлениям и зафиксировать сдвигу в отношениях с текстом. Важно подчеркнуть, что полученные результаты нельзя считать исчерпывающими в отношении понимания текста. В заключение может быть предложено творческое задание либо задание рефлексивного характера. Обычно на образовательной сессии эти этапы совпадают с игровыми днями.