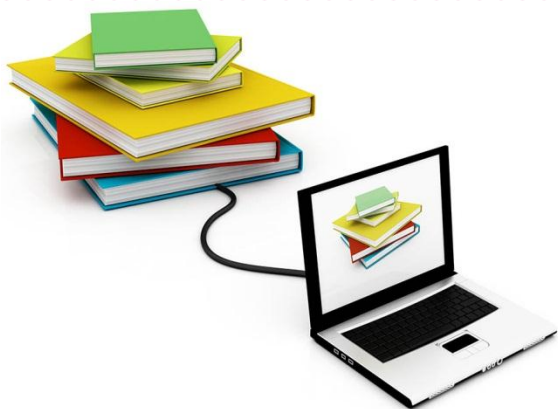


*Муниципальное бюджетное учреждение культуры г. Иркутска
Централизованная библиотечная система
Организационно-методический отдел
по работе с детьми и юношеством.*

Интерактивные формы работы с подростками в библиотеке *рекомендательный дайджест*



Иркутск, 2020

ББК 78.374

И73

Составитель: Е.С. Данилова

Интерактивные формы работы с подростками в библиотеке:
рекомендательный дайджест / сост.: Е.С. Данилова.
Иркутск, 2020.-26 с.

Данный дайджест имеет рекомендательный характер и призван помочь библиотекаря при подготовке к мероприятиям, в которых участвуют подростки. Это поможет разнообразить мероприятие и сделать его интересным и привлекательным для читателя.

Оглавление

<i>Предисловие</i>	5
<i>Брифинг</i>	6
<i>Агитационная бригада</i>	7
<i>Ролевая игра</i>	12
<i>Деловая игра</i>	13
<i>Библиокешинг</i>	16
<i>Мозговой штурм</i>	18
<i>«Метод шести шляп или метод параллельного мышления»</i>	21
<i>Драматизация</i>	24
<i>Рецепт успешного «блюда» работы</i>	26

Предисловие

Библиотеки – творческие учреждения культуры, которые работают в режиме поиска не только информации для читателей, но и новых форматов мероприятий, способствующих привлечению в них читателей, организации их досуга. Известно, что человек мыслит образами, запоминая 10% прочитанного, 20% услышанного, 30% увиденного, из одновременно увиденного и услышанного в памяти остается 50–70%, а то, в чём он принимал участие – 90%. Поэтому более эффективным способом привлечения внимания к библиотеке служит живое общение с читателем, вовлечение его в разные виды действия, то есть интерактивные модели коммуникаций.

Слово «**интерактив**» пришло к нам из английского от слова interact (inter — **взаимный**, act — **действовать**). Интерактивность означает способность взаимодействовать или находиться в режиме беседы, диалога с чем-либо (например, компьютером) или кем-либо (человеком).

Взаимодействие и беседа (диалог) делают любое мероприятие интересным и запоминающимся для участников. Суть интерактивных форм работы заключается в совместной деятельности, в обмене знаниями, идеями. Интерактивная деятельность предполагает организацию и развитие диалогового общения, которое ведёт к взаимопониманию, взаимодействию, а также стимулирует развитие и навыки творческой деятельности. Читательская аудитория охотно принимает интерактивные формы работы и участвует в них.

По сравнению с традиционными формами, в интерактивных меняется взаимодействие: активность ведущего уступает место активности ребят, а задачей ведущего становится создание условий для их инициативы. Ведущий отказывается от роли своеобразного фильтра, пропускающего через себя информацию, и выполняет функцию помощника в работе, одного из источников информации.

Брифинг

Брифинг (от англ. brief – краткий, недолгий) – аналог пресс-конференции, отличающийся от нее тем, что обычно посвящен одному вопросу, новости, событию, и длится не более получаса. Сообщения выступающих на брифинге носят односторонний, оповещательный характер, иллюстрируются конкретными фактами и примерами.

Так, сотрудники библиотеки №4 города Михайловки разработали молодежный брифинг «Вся мудрость знаний – для тебя». Библиотекари разработали вопросы и ответы, посвященные библиотеке, ее информационным ресурсам, услугам, возможностям. Их «брифинг» состоял из кратких информационных сообщений, которые делаются обычно официальным лицом (в данном случае – библиотекарем) с целью информирования журналистов (учащиеся). После прослушанных сообщений журналисты (учащиеся) могли задать волнующие их вопросы. В ходе брифинга прозвучала информация о правилах пользования библиотекой, ее информационных ресурсах, платных и бесплатных услугах и т.п.

https://bibliokompas.blogspot.com/2016/09/blog-post_15.html?m=1

В Тамбовской областной универсальной научной библиотеке им. А.С. Пушкина провели литературный брифинг «Классики и современники».

На брифинг были приглашены учащиеся школ г. Тамбова. Наиболее активными участниками стали ученики МАОУ СОШ №9 и МАОУ гимназия №12 им. Г.Р. Державина. В качестве интервьюируемых во встрече приняли участие заведующая кафедрой русской и зарубежной литературы Института филологии Наталия Леонидовна Потанина и тамбовский писатель Татьяна Олеговна Маликова. В ходе встречи было еще много интересных вопросов и не менее интересных ответов. Общение проходило в теплой, дружеской атмосфере. В заключение брифинга было проведено открытое голосование. Каждый из присутствующих выразил свое мнение в поддержку чтения классической литературы или современных жанров. В ходе голосования за классическую литературу было отдано

28 голосов, а за современную — 25. Таким образом, с незначительным перевесом победили классики.

Необычная форма встречи позволила многим школьникам узнать мнение компетентных лиц и библиотечных специалистов, поучаствовать в мини-дискуссии и порассуждать о том, чем на их взгляд отличается современное произведение от классического.

<http://www.tambovlib.ru/?id=reports.item.178>

Агитационная бригада

Агитбригада является действенной формой воздействия, так как она органически соединяет в себе высокое идейно-нравственное содержание с необычайно яркими формами его выражения. Она близка и понятна каждому, потому что в ней есть доступность творческого выражения.

Программа агитбригад – не просто развлечение: это большой разговор со зрителями о жизни, о делах, о том, что радует каждого, что мешает жить.

Участниками агитбригады может стать читательский актив вашей библиотеки.

От участников агитбригады требуется особая мобильность и точность в подаче агитационного материала, динамичное решение всей программы в целом. Необходимо применение лаконичного образного языка, то есть в небольшой интермедии, пантомиме надо о многом сказать, но так, чтобы не потерять образное начало.

Составляя сценарий, вы должны учитывать **принципы** агитбригадного жанра:

- Принцип творчества
- Принцип нравственности
- Принцип злободневности
- Принцип целостности

Тематика выступлений: *календарные даты, тематические (за здоровый образ жизни, экология, правила дорожного движения, правила пожарной безопасности, профилактика асоциального поведения среди детей и подростков).*

В жанре агитбригады скрыт огромный потенциал.

Преимущества в том, что в названии жанра не обозначены средства исполнения. Поэтому для агитбригады «все средства хороши»: театральные инсценировки, в том числе и кукольные, «живые газеты», выступления с трибуны, пластические композиции, агитационные массовые акции с использованием различных средств информации (листовки, плакаты и другие средства пропаганды). Возможно применение фокусов, видеофильмов, интермедий, монологов, сенок, куплетов, частушек, танцев и т.д.

Компоновка сценария из отдельных кусочков и даже реплик, которые вовсе необязательно связаны между собой не только логикой действия, но и логикой вообще, – тоже достижение жанра агитбригады.

Лишь удачное сочетание многообразия выразительных средств сможет удивить зрителя, привлечь его внимание, заинтересовать. Однако важно за шоу-эффектами не потерять суть выступления.

Обязательное и главное условие в выступлении агитбригады – *наглядность (декорации, плакаты, растяжки) и музыкальное сопровождение.*

https://studopedia.ru/10_97801_что-зhe-такое-аgitbrigada.html

Агитбригада «Обрати свое сердце книгам»

Ведущий 1.

Сколько звезд в небесах,
Сколько цвету в лесах,
Сколько капель в реке -
Столько книг на земле!

Ведущий 2.

Есть с ладошку одна.
Есть большие тома.
Проживают они
Вместе с нами в домах.

Ведущий 1. Книги рассказывают нам о нашей родине, ее лучших людях. Книга - помощник в труде и для рабочего, и для колхозника, врача и учителя, агронома и ученого.

Ведущий 2. Чтобы понимать и знать все то, что в книге написано, надо читать думая, не спеша, не пропуская страницы. Книги надо беречь!

Сценка «Две книжки»

Ведущий 1.

Однажды встретились две книжки,
Разговорились меж собой.

1-я книга. Ну, как твои делишки?

Ведущий: Одна спросила у другой.

2-я книга.

Я? Эх, милая, мне стыдно перед классом:

Хозяин мой обложки вырвал с «мясом».

Да что обложки... Оборвал листы!

Из них он делает кораблики, плоты и голубей...

Боюсь, листы пойдут на «змей»,

Тогда лететь мне в облака!

А у тебя целы бока?

1-я книга.

Твои мне не знакомы муки.

Не помню я такого дня,

Чтобы, не вымыв чисто руки,

Сел ученик читать меня!

А посмотри-ка на мои листочки!

На них чернильной не увидишь точки.

Про кляксы я молчу, о них

И говорить-то неприлично....

Зато и я его учу не как-нибудь,

А на «отлично»!

2-я книга.

Ну, мой, на «тройках» едет еле-еле

И даже двойку получил на той неделе.

Ведущий 2.

В басне нет загадки: расскажут напрямик

И книжки, и тетрадки, какой ты ученик.

Ведущий 1. А как вы думаете, ребята, что надо знать, чтобы стать умелым читателем? Прежде всего, надо знать, как обращаться с

книгой. А вы знаете, как обращаться с книгой? Сейчас мы это проверим!

Игра «Да - Нет»

Ведущий 1. Хотим мы вам задать вопрос,

А вы над ним всерьёз подумайте!

Одно из двух; «да» или «нет» - скажите вслух.

Если ответ «да» - поднимите руки вверх и кивните головой,

Если «нет» - вы протянете руки вперед и качаете головой.

Итак, слушайте наши вопросы:

Ведущий 2.

1. Книга боится дождя?

2. Книга любит снег?

3. Книга любит путешествовать в портфеле в библиотеку?

4. Книга боится грязных рук?

5. Закладкой для книг может быть карандаш? Пирожок?

Закладка?

6. Книга любит, когда её читают во время еды?

7. Книга любит, когда её разрисовывают или расписывают?

8. Книга боится быть порванной?

Ведущий 1. Молодцы, ребята, вы хорошо знаете, как обращаться с книгой.

Ведущий 1.

Книга все тебе покажет,

Книга все тебе расскажет:

Почему садится солнце,

Где прибой о берег бьется,

Где тепло, а где мороз

Листья все смахнул с берез.

Ведущий 2.

Если книгу прочитаешь,

Знаний множество получишь,

Лучше Родину узнаешь

И сильнее ее полюбишь.

Ведущий 1. Чтобы учебной или художественной книгой смогли пользоваться многие ребята, чтобы книжки всегда были чистыми, не забывайте, что нужно очень бережно к ним относиться.

Ведущий 2. Мы Вам дарим памятку, чтобы в вашем классе не было обиженных книг.

<https://infourok.ru/vistuplenie-agitbrigadi-obrati-svoyo-serdce-knigam-584746.html>

Хочешь интересно жить – читай!

Чтец 1: Внимание! Внимание!

Агитбригада 5 «А» класса проводит агитацию
По привлечению подрастающего поколения
К книгам и чтению.

Чтец 2: В эпоху развития компьютерных технологий,
Когда ритм жизни – скоростное движение,
За знания книге мы обязаны многим.
Книга – величайшее из достижений.

Чтец 3: Даже самые великие из самых великих,
Даже самые известные из известных самых
За знаниями обращались, конечно же, к книге,
И у книги опыта набирались.

Чтец 4: «Книга – есть жизнь нашего времени,
В ней все нуждаются – и старые и малые»
Виссарион Григорьевич Белинский

Чтец 5: «Шагайте смелее к свету и любите книгу всей душой!
Она не только ваш лучший друг, но и до конца верный
спутник»

Михаил Александрович Шолохов

Чтец 6: «Книги – это маяки в океане времени»

Александр Иванович Герцен

Чтец 7: «Люди перестают мыслить, когда перестают читать»
Дени Дидро

Чтец 8: Мы дружны с печатным словом

Если б не было его,
Ни о старом, ни о новом
Мы б не знали ничего.

Продолжение на <https://freedocs.xyz/docx-438093211>

Ролевая игра

Ролевая игра – способ расширения опыта участников посредством предъявления им неожиданной ситуации, в которой предлагается **принять позицию (роль) кого-либо из участников** и затем выработать способ, позволяющий привести эту ситуацию к достойному завершению (игра).

Сущность ролевой игры заключается в том, что человек временно «принимает» определенную роль и демонстрирует поведенческие модели, которые, как он считает, соответствуют ей. Она не сводится к разыгрыванию дословно описанных действий персонажа, как при игре пьесы. Задается только роль, конкретные же действия, подразумеваемые ею, участники определяют сами.

Ролевые игры для подростков – это миниатюрные спектакли, заседания политиков, консилиумы и т.д. Но есть и более веселые игры, например, известный многими «Крокодил». В нее играют даже взрослые люди. Суть игры состоит в том, что ведущий загадывает остальным игрокам слово или фразу, при этом используя исключительно жесты. Он может загадать название фильма или строчку из песни, поговорку или название города. Главное, ведущий не может произносить звуки, указывать на предметы и рисовать буквы руками в воздухе. На разгадку дается определенное время. Если никто не успеет отгадать, ведущий выдает ответ и загадывает заново. Эта очень веселая игра для подростков. В помещении ли, на улице в нее могут играть долго, т.к. она совсем не надоедает.

Ролевая игра «Дискуссия со скрытыми ролями».

Цель: развить умение определять стили поведения при взаимодействии, их эффективность при принятии решений.

Количество участников: до 20 человек.

Время проведения: 30-50 минут.

Ход занятия:

Из группы приглашаются для участия пять участников, которые располагаются внутри круга, образуемого группой. Остальные участники наблюдают.

Участники дискуссии получают карточки с записанными на них инструкциями. Показывать инструкции нельзя. Группа должна догадаться о роли, которую исполнял участник.

Роли:

«Организатор» – обеспечивает выявление всех позиций. Побуждает высказаться еще не высказавшихся. Задает уточняющие вопросы, заинтересован ходом дискуссии. Подводит промежуточные и окончательные итоги. Свою позицию высказывает последним.

«Спорщик» – «я спорю потому, что я спорю». Встречает «в штыхы» любое предложение, любое высказывание.

«Оригинал» – иногда, время от времени, выдвигает неожиданные, парадоксальные, одному ему понятные предложения, связь которых с существом предложения не всегда ясна. Вмешивается в общий ход разговора не менее трех, но не более пяти раз. В общем споре участвует вяло.

«Заводила» – с самого начала стремится захватить инициативу в обсуждении и склонить группу к своему мнению. Не склонен кого-либо слушать, если чужое мнение не совпадает с его собственным. Эмоционален, напорист. Эмоции, хотя и чрезмерные, но в основном положительные.

«Соглашающийся» – соглашается со всеми. Первым поддерживает любое высказывание. Для него главное – не поиск лучшего решения, а мирное, бесконфликтное общение участников дискуссии.

Тему для обсуждения можно предложить любую, например:

- Нужны ли в библиотеке компьютеры?
- Какие книги должны быть в библиотеке?
- Какой должна быть библиотека для подростка?

И другие...

<https://multiurok.ru/files/sbornik-rolievykh-ighr.html>

Деловая игра

Деловые игры моделируют реальные жизненные ситуации (например, поход в банк), «проживая» которые, участники получают

опыт. Условия в деловых играх приближены к настоящим, что делает их эффективным средством усвоения информации.

Такие игры позволяют подросткам самостоятельно принимать решения, искать наиболее продуктивные стратегии поведения, а затем анализировать свои ошибки и успехи.

Деловая игра «Выборы»

Цель: создать работающий орган самоуправления.

Игра проходит в 10 этапов:

1. Старт игры «Выборы».

На старте игры ребятам объявляется о её правилах. В игре участвуют все «граждане», имеющие документ, который удостоверяет их личность (бейдж, выданный при регистрации). Любой «гражданин» имеет право объединяться в инициативные группы (блоки и партии), право быть избранным и голосовать.

2. Создание избирательной комиссии.

Избирательная комиссия создается из ребят пожелавших принять участие в организации игры «Выборы». Функции избирательной комиссии: регистрация инициативных групп и кандидатов, выдача удостоверений кандидатов, выдача и регистрация подписных листов, информирование и работа с «избирателями», проведение процедуры голосования подсчет голосов и инаугурация.

3. Создание и регистрация инициативных групп – блоков, партий.

4. Выдвижение и регистрация кандидатов от партий, блоков.

Каждая инициативная группа может выдвинуть только одного кандидата. Не запрещается выдвигаться самостоятельно, единолично.

5. Агитационная компания и сбор подписей в поддержку кандидата.

Агитировать можно любыми способами, которые не причиняют неудобства жителям «города». «Черный» пиар и порча агитационных материалов запрещена.

6. Шоу «Выборы» – представление кандидатов.

Шоу начинается с творческой визитки о кандидате, созданной инициативной группой. В рамках шоу каждый кандидат проходит проверку на честность, интеллектуальную проверку и проверку

деловых качеств. Каждый кандидат готовит программу и выступление на тему «Город мечты», в которой отражает план своей работы по улучшению жизни в городе.

7. Час тишины.

Час тишины объявляется за час до процедуры голосования. В этот час запрещается новая агитация, а старая должна быть убрана кандидатом и инициативной группой.

8. Процедура голосования.

Проголосовать можно в свободной форме в течении выделенного времени.

9. Подсчет результатов.

Избирательная комиссия подсчитывает результаты.

10. Инаугурация мэра города и совета города.

Избирательная комиссия оглашает результаты голосования и вручает «ключи» от города мэру.

Можно разработать сюжетно-ролевую игру «Библиотекарь».

<https://edu.pacc.ru/shkolniki/articles/Delovye-igry/>

Деловые игры также можно разнообразить литературно-финансовыми викторинами. Викторина — формат игры, известный своей лаконичностью и разнообразием заданий. Такой формат хорошо подходит для разминки или для заполнения короткого промежутка времени на мероприятии.

Викторина «Хорошо быть генералами!»

В сатирических сказках М.Е. Салтыкова-Щедрина персоналии и сюжеты максимально приближены к реальности. Так, например, «Повесть о том, как один мужик двух генералов прокормил» полна любопытных деталей о финансовом положении и финансовых отношениях ее героев. А помнишь ли ты их? Ответь на несколько вопросов и узнай, внимательно ли ты читал эту сказку.

Викторина «Буратино и его золотой ключик»

Буратино появился на свет в доме бедного шарманщика Карло, а в конце сказки он уже давал представления в собственном кукольном театре. Неплохо, не правда ли? И все же нужно признать,

что с деньгами Буратино обращался не всегда грамотно и ответственно. Вспомним его приключения и проверим, кто лучше умеет считать деньги: ты или Буратино?

Эти и другие викторины можно посмотреть на <https://edu.pacc.ru/shkolniki/articles/Viktoriny/>

Библиокешинг

А вы слышали про библиокешинг? Чтобы понять, что это такое, нужно вспомнить об одном новомодном социальном развлечении, которое появилось на волне популярности Интернета, наряду с буккроссингом и флешмобами. Имя этому явлению – геокешинг, под которым понимают туристическую игру с применением спутниковых навигационных систем, с помощью которых находят тайники, спрятанные другими участниками игры. Проще говоря, геокешинг – это современное кладоискательство.

В библиотеках геокешинг превратился в библиокешинг, который может проходить как в помещении, так и за его пределами.

Библиокешинг – это игра, путешествие в поисках книжных сокровищ. Участники игры должны пройти по отделам библиотеки, выполняя задания и отыскивая ключи к заветному кладу.

Также путешествовать можно и по одной единственной книге, главное – не ограничивать свою фантазию.

Отвечаем на вопросы по содержанию книги. А если, есть затруднения, то пользуемся подсказками для каждого вопроса. ***Суть подсказок такова, что надо отгадать номер страницы, на которой расположен ответ к вопросу.*** Но отгадать страницу не так-то просто. Её номер может быть зашифрован в виде рисунка, ребуса, загадки, фразы, примера, уравнения, пословицы и т. п. Здесь просто огромный выбор всевозможных способов. Лишь бы было интересно, привлекало внимание.

Например, **по произведению А.И. Куприна «Гранатовый браслет»** можно использовать следующие вопросы:

1. Чьим боевым товарищем был генерал Аносов? (напишите фамилию).

Подсказка: Номер гелия в периодической таблице Менделеева.

2. Где впервые увидел Желтков княгиню Веру?

Подсказка: В этот день марта СССР объявил о наличии атомной бомбы.

3. Какого цвета был камень в середине браслета?

Подсказка: Количество медвежат на картине И. Шишкина?

4. Кто произнес слова «Любовь должна быть трагедией»?

Подсказка: Минимальная удовлетворительная оценка в Молдавии.

5. На что были похожи окна в комнате Желткова?

Подсказка: Число чудес света?

По произведению А.С. Пушкина «Барышня-крестьянка»:

1. Чем богата русская осень?

Подсказка: Столько должно быть сапог, чтобы получилась пара.

2. Дерево, в дупле которого была учреждена почтовая контора.

Подсказка: Количество холодных цветов в радуге.

3. «А имение, как бог свят! продам и промотаю, и тебе ... не оставлю». Чего не оставит Берестов сыну?

Подсказка: Количество ответов, которые можно дать на вопрос «Мы пойдем сегодня в парк?»

4. В какую игру забавлялся Алексей Берестов с дворовыми девушками?

Подсказка: День рождения Н.В. Гоголя по новому стилю.

5. На чем вернулся Берестов домой после неудачной охоты?

Подсказка: Сказочное число.

По повести В. Медведева «Баранкин, будь человеком»:

1. По какому предмету ребята получили двойки в начале учебного года?

Подсказка: Перед вами Юрий Алексеевич Гагарин. Он был ... космонавтом на Земле.

2. В какой нос может превратиться самый обыкновенный курносый нос, если чего-то очень сильно захотеть?

Подсказка: Сосчитай все буквы, обозначающие согласные звуки в названии книги, которую прочитал. А теперь раздели это число на 4. Сколько получилось?

3. «Бабочки и гнёзд не вьют, и кошки их не едят, и питаются они не овсом, а ...». Чем же питаются бабочки?

Подсказки: Какого числа весной могут прочитать такие стихи дети маме или учительнице?

В этот день, весной согретый

Все цветы, улыбки Вам!

Чтоб печали Вы не знали,

Даже легкой грусти тень,

Чтоб всегда глаза сияли,

И не только в этот день!

4. Какого цвета были мирмики?

Подсказка: Реши уравнение $(22 - x):3 = 1$

5. Куда отправились мальчишки после превращения в людей?

Подсказка: Рассмотрите плакат. Сосчитайте буквы “И” в предложении. Запомните это число. Сосчитайте буквы “Й” в предложении. Сложите числа. Результат запомните.

Сосчитайте буквы “А”. Сложите с предыдущим результатом.

Сосчитайте буквы “Р”. Сложите с предыдущим результатом.

Сосчитайте буквы “Г”. Сложите с предыдущим результатом.

Сколько получилось?

Это новый, очень интересный прием работы с книгой!

Главное помните – примеры и подсказки приведены для конкретной книги. Возьмете другую книгу, и ответ на страницах может не совпасть!

https://docs.google.com/presentation/d/1mHP-9vDj3cyHBIWWLSN1-FTNpr3ZPx8rHG2kA5h_iB0/edit#slide=id.p

Мозговой штурм

Метод **мозгового штурма** — оперативный метод решения проблемы на основе стимулирования творческой активности, при

котором участникам обсуждения предлагают высказывать как можно большее количество вариантов решения...

Основные этапы мозгового штурма и правила его построения:

1. Постановка проблемы

Этот этап считается предварительным. Он подразумевает чёткую формулировку проблемы, отбор участников и распределение их ролей (ведущего, помощников и т.д.). Распределение, в свою очередь, зависит от специфики проблемы и формы, в которой будет проводиться штурм.

2. Генерация идей

Это основной этап и именно от него зависит успех всего предприятия. По этой причине важно соблюдать следующие правила:

- Максимальное количество идей, без любых ограничений
- Принимаются даже фантастические, абсурдные и нестандартные идеи
- Идеи можно и нужно комбинировать и улучшать
- Не должно быть никакой критики или оценивания предлагаемых идей

3. Отбор, систематизация и оценка идей

Заключительный, но не менее важный этап, который почему-то часто упускается из виду. Нужно понимать, что посредством этого этапа становится возможным выделить по-настоящему эффективные идеи и привести весь мозговой штурм к общему знаменателю. В противоположность второму этапу, оценка и критика приветствуются. А то, насколько данный этап пройдёт успешно, зависит от согласованности работы участников и общего направления их мнений относительно решаемой задачи и предлагаемых решений.

Как правило, для мозгового штурма создаётся две группы. В первую группу входят люди – генераторы идей, предлагающие решения. А вторая группа состоит из так называемой комиссии, занимающейся обработкой предложенных решений.

10 правил эффективного мозгового штурма

<https://4brain.ru/blog/%D0%BC%D0%BE%D0%B7%D0%B3%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D0%B9-%D1%88%D1%82%D1%83%D1%80%D0%BC/>

Проблема Робинзона

Чтобы покинуть необитаемый остров, на котором он оказался в результате кораблекрушения, Робинзон месяц рубил огромное дерево. Еще несколько месяцев ушло на то, чтобы выдолбить из этого дерева лодку. Все это время Робинзон отгонял от себя мысль: а как же спустить эту лодку на воду? Когда же лодка была готова – а получилась она такая большая и надежная, что на ней смело можно было пускаться в плавание через океан – отгонять этот вопрос было уже некуда. Попытки сдвинуть лодку с места оказались безуспешными. Робинзон попробовал сделать «наоборот» – подвести к лодке воду. Но прикинул объем работы и отказался от этой попытки.

Вот варианты идей для решения проблемы «Как стащить тяжелую лодку в воду»:

1. Прорыть канал до лодки.
2. Использовать дождевую воду.
3. Сделать несколько ступенек-шлюзов и заполнять их дождевой водой.
4. Привязать лодку к дереву внатяжку мокрой веревкой. Когда она высохнет, длина веревки уменьшится и за счет сокращения длины подтянет лодку вперед. Потом опять привязать мокрой веревкой...
5. Привязать лодку к дереву сдвоенной веревкой. Потом вставить палку между веревками и закручивать их. Свиваясь в спираль, веревки станут короче и подтянут лодку вперед. Потом опять...
6. Сделать блоки и полиспасты, привязать их к дереву и тянуть лодку.
7. Привязать лодку к верхушке высокого дерева и срубить дерево так, чтобы, падая, оно тянуло лодку в сторону моря.
8. Привязать к лодке стадо коз и тянуть ее.
9. Выстелить дорогу к морю шкурами коз, чтобы уменьшить трение.
10. Смазать шкуры козьим жиром, чтобы трение было еще меньше.
11. Жир можно сбить из козьего молока, а не убивать коз.
12. Сделать «грязь» под лодкой, чтобы лодка могла «поскользнуться».

13. Сбить вокруг носа и кормы лодки два диска в виде колес и катить всю лодку.
14. Поставить лодку на катки и катить.
15. Поднять лодку можно рычагом.
16. Поднимать блоком.
17. Привязать лодку к верхушке растущего дерева, оно будет расти и само поднимет.
18. Сделать воздушный шар из козьих шкур или парусины, он поднимет лодку.
19. Сделать из парусины парус – при сильном ветре парус будет помогать тащить лодку.
20. Сделать водный парус – при отливе поток воды потянет его за собой, а вместе с ним и лодку.
21. Сделать большой плот и во время прилива через блок привязать его к лодке. При отливе плот опустится и потянет за собой лодку. При очередном приливе укоротить веревку...
22. Сделать ветряную мельницу с барабаном. На барабан будет наматываться веревка, и тащить или поднимать лодку.

И ряд других идей. На втором этапе мозгового штурма группа экспертов проводит тщательную экспертизу выдвинутых идей. Этап этот очень трудоемкий, он требует скрупулезной оценки каждой идеи как с точки зрения технической, так и экономической. При этом попытка реализовать каждую идею, создает целую группу дополнительных задач, которые в свою очередь требуют оценки и анализа. Возможно, что какая-то из 22 изложенных выше идей и дает возможность спустить лодку на воду, но какая именно – пока не видно.

http://www.0ck.ru/menedzhment_i_trudovye_otnosheniya/metod_mozgovogo_shturma.html

«Метод шести шляп или метод параллельного мышления»

Назначение метода

Применяется при проведении любой дискуссии как удобный способ управлять мышлением и переключать его. Один из инструментов развития творческого мышления.

Цель метода

Научить ребят лучше понимать особенности своего мышления, контролировать свой образ мыслей и более точно соотносить его с поставленными задачами с целью более эффективного использования процесса мышления при решении проблем.

Суть метода

Шесть шляп мышления – простой и практический способ, позволяющий преодолеть три фундаментальные трудности, связанные с практическим мышлением: эмоции, беспомощность, путаницу. Метод позволяет разделить мышление на шесть типов, или режимов, каждому из которых отвечает метафорическая цветная «шляпа». Такое деление позволяет использовать каждый режим намного эффективнее, и весь процесс мышления становится более сфокусированным и устойчивым.

Красная шляпа. Красный цвет наводит на мысль об огне. Красная шляпа связана с эмоциями, интуицией, чувствами и предчувствиями. Здесь не нужно ничего обосновывать. Ваши чувства существуют, и красная шляпа дает возможность их изложить.

Желтая шляпа. Желтый цвет наводит на мысль о солнце и оптимизме. Под желтой шляпой мы стараемся найти достоинства и преимущества предложения, перспективы и возможные выигрыши, выявить скрытые ресурсы.

Черная шляпа. Черный цвет напоминает о мантии судьи и означает осторожность. Черная шляпа - это режим критики и оценки, она указывает на недостатки и риски и говорит, почему что-то может не получиться.

Зеленая шляпа. Зеленый цвет напоминает о растениях, росте, энергии, жизни. Зеленая шляпа – это режим творчества, генерации идей, нестандартных подходов и альтернативных точек зрения.

Белая шляпа. Белый цвет наводит на мысль о белом чистом листе. В этом режиме мы сосредоточены на той информации, которой располагаем или которая необходима: только факты и цифры.

Синяя шляпа. Используется в начале обсуждений, чтобы поставить задачу мышления и решить, чего мы хотим достичь в результате. Это режим наблюдения за самим процессом мышления и управления им (формулировка целей, подведение итогов и т. п.).

Например, использование метода по рассказу Носова «Кукла».

Для этого нужно хорошо знать произведение и заранее его обсудить. Затем ребят разделить на шесть команд, по количеству шляп. **Вопросы для размышления:**

Белая шляпа

Что мы знаем из рассказа? Охарактеризуйте систему образов рассказа.

Желтая шляпа

- Что в этом хорошего есть в рассказе? Найдите положительные моменты.

Черная шляпа

- В чем негативные стороны рассказа?

- Что здесь неправильно?

Красная шляпа

- Какие чувства вызвал сюжет?

- Герои произведения?

Зеленая шляпа

- Что можно предпринять в данном случае?

- Существуют ли альтернативные идеи?

- Каковы некоторые из возможных решений и действий?

- Как разворачивались события, если бы...

Предложите свои варианты возможных решений.

Синяя шляпа

Объяснить смысл названия произведения.

- Какой жизненный урок мы вынесли из прочитанного рассказа?

- Чему научились, прочитав рассказ?

На эту работу дается 5-7 минут

https://xnj1ahfl.xnplai/library/urok_s_ispolzovaniem_metoda_shest_shlyap_mishleniya_145346.html

Использование метода по рассказу Куприна «Чудесный доктор».

Белая шляпа: Какой мы обладаем информацией? Охарактеризуйте систему образов рассказа.

Красная шляпа: Какие чувства вызвал сюжет? Герои?

Жёлтая шляпа: Что есть положительного в рассказе? Найдите положительные моменты.

Черная шляпа: В чем негативные стороны рассказа? Что в рассказе неправильно?

Зелёная шляпа: Каковы некоторые из возможных решений и действий?

Как бы развернулись события, если бы... Предложите свои варианты возможных решений.

Синяя шляпа: Объясните смысл названия произведения. Какой жизненный урок мы вынесли из прочитанного рассказа? Чему научились?

<https://www.lurok.ru/categories/14/articles/3000>

Драматизация

Термин «драматизация» (производное от греч. «drama» – действие, точнее, переживание в действии). Драматизировать – значит придавать какому-либо произведению драматическую форму.

Поэтому драматизм — это эстетическая категория, характеризующаяся действием, отражающим противоречия и конфликты человеческой жизни.

Типы драматизаций:

- пантомима,
- импровизация,
- неформальная драматизация,
- формальная драматизация.

Например, при изучении темы «Моя семья» можно использовать **маски**. Ученики могут представить одного, двух (или больше) членов семьи с помощью маски, изготовленной из одноразовой тарелки. Это упражнение перерастает в мини-представление. Также с помощью масок можно представлять героев произведения (главных персонажей).

«Телеэкрэн» можно использовать при изучении разных тем.

Для работы потребуется большой кусок картона (60см на 80см), вырезать середину, чтобы можно было видеть в рамке двух людей, сидящих друг против друга. Сделать кнопки внизу или сбоку «экрана», а также укрепить «экран» на столе. Один участник – ведущий шоу, второй – интервьюируемое лицо (картинка или кукла с фотографией президента страны, писателя, библиотекаря, пожарного, врача и т.д.). Пусть каждый участник попробует себя в роли ведущего. Он, в свою очередь, выбирает из аудитории известное лицо для интервью. Таким образом, все ученики участвуют в импровизированном спектакле, основанном на одних и тех же структурах, но употребляя различные слова, в зависимости от вкусов каждого.

<https://nsportal.ru/vuz/filologicheskie-nauki/library/2012/12/26/dramatizatsiya-kak-effektivnyy-metod-razvitiya>

Рецепт успешного «блюда» работы

- ✓ **Актуальность** – поднимайте «жгучие» вопросы;
- ✓ **Креативность** – молодым читателям не должно быть скучно с вами;
- ✓ **Массовость** – активная читательская деятельность, интерактивные формы работы;
- ✓ **Видимость** – привлекайте руководство, партнеров, спонсоров;
- ✓ **Реклама и пиар** – пусть вы и ваши читатели расскажут всему миру, что вам есть чем гордиться.

