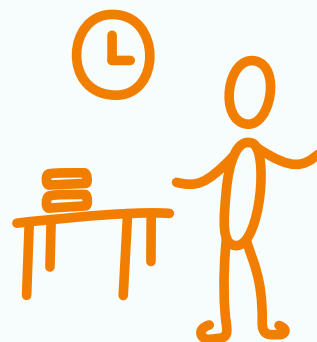


Учебно-методические материалы для тренера

« Игры в книги »

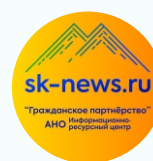
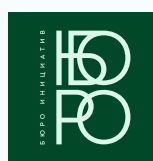
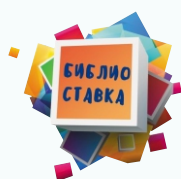
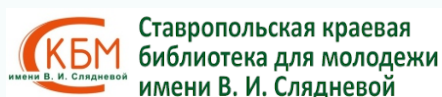
Интерактивные занятия с детьми
и подростками



Содержание:

1. Вступительное слово	3
2. Про принципы книгоигр	4
3. Про мягкие навыки	5
4. Про возрастные особенности участников	6
5. Книгоигры по теме «Многообразие и толерантность»:	
- «Мария и я» (Мигель Гаярдо)	8
- «Пока нормально» (Гэри Шмидт)	16
- «Категориум» (Комикс Респект)	24
- «Моя семья и другие цыгане» (Комикс «Респект»)	28
- «Соня из 7 «Буээ» (Алексей Олейников)	33
- «Рыбный день» (Комикс «Респект»)	35
- «Правдивая история Федерико Рафинелли» (Антон Сой)	40
- «Скажи мне здравствуй» (Алексей Олейников)	44
- «Транссиб, поезд отправляется» (Александра Литвина и Аня Десницкая) ..	49
- «Враг» (Давид Кали)	53
6. Книгоигры по теме «Историческая память и семейные ценности»:	
- «История старой квартиры» (Александра Литвина и Аня Десницкая)	58
- «Сурвило» (Ольга Лаврентьева)	69
- «Сахарный ребенок» (Ольга Громова)	76
- «Дневник из убежища» (Анна Франк)	80
- «Хрестоматия дневников блокадников» (под ред. Полины Барсковой)	88
- «Дневник Вишенки Том 1. Каменный зоопарк» (Нейре Шамблен)	92
- «Блокада Ленинграда» (редактор Григорий Пернавский)	96
- «Мой дедушка был вишней» (Анджела Нанетти)	102
- «Когда бабушка и дедушка были маленькими» (Екатерина Мурашева и Наталья Майорова)	105
7. Книгоигры по теме «Экологическое просвещение»:	
- «Ася и пластиковый мир» (Ася Мицкевич)	110
- «Превращения. Из чего делаются привычные вещи?» (Билл Слевин)	110
- «Вкусная история. Путешествие фруктов и пряностей из далеких стран» (Димитри Делма, Гийом Рейнар)	129

- «Могут ли коровы повлиять на глобальное потепление? И ещё 122 вопроса о климате и окружающей среде» (Матильда Мастерс).....	132
- «Мусорная революция. Свалка о двух концах» (Эрик Файви)	136
- «Большая маленькая планета. Экосистемы, или Как всё живое взаимосвязано» (Рэйчел Игнотоски)	140
8. Книгоигры по теме «Человек в обществе:»	
- «Что такое демократия» (группа «Плантель»).....	145
- «Женщины и мужчины» (группа «Плантель»).....	150
- «Социальное неравенство есть!» (группа «Плантель»)	154
- «Знакомьтесь, диктатура» (группа «Плантель»).....	158
- «Сыр ваш» (Дикон Алексис).....	162
9. Глоссарий	167
10. Полезные ссылки	169



Идея проекта «Книгоигры: образовательно-культурный досуг в библиотеках Ставрополья» возникла в 2019 году после нескольких небольших коллабораций Ставропольской общественной организации «Бюро инициатив» и «Библиотеки для молодежи им. В.И. Сягнуевой». Прежде всего - это обучение библиотекарей края новым методикам работы с книгами.

Книгоигры - это интерактивные занятия для школьников, направленные на развитие критического мышления, культуры диалога и многообразия, а также серии «мягких навыков».

Содержательно образовательная программа для библиотекарей была ориентирована на формирование навыков в области организации «умного» досуга для молодежи и интерактивных методик работы с книгами, (социальными) комиксами и т.д.

В результате годовой работы проекта, онлайн- и офлайн-взаимодействия сотрудников и участников проекта, родилось методическое пособие. Здесь мы собрали как теоретическую базу методики, так и практические сценарии. Интересно, что большая часть сценариев разработана именно участниками-библиотекарями под чутким руководством тренеров. Часть сценариев разработана тренерами проекта.

Темы игр:

- Многообразие и толерантность
- Историческая память и семейные ценности
- Экологическое просвещение
- Человек в обществе

«Методика «Книгоигры: уроки диалога» разработана двумя красноярскими организациями: Музейным центром «Площадь Мира» и Красноярской региональной общественной организацией поддержки и развития альтернативных образовательных технологий и межкультурных коммуникаций «ИНТЕРРА». При их методическом сопровождении мы адаптируем методику на Ставрополье».

Проект реализуется в 2020-2021 гг. при поддержке Фонда президентских грантов.

Мы надеемся, что данное методическое пособие будет полезно библиотекарям, учителям, педагогам дополнительного образования, и всем, кто так, или иначе работает с подростками и неформальным образованием!

ПРИНЦИПЫ КНИГОИГР

Книгоигры - это интерактивные занятия для подростков, направленные на развитие критического мышления, культуры диалога и многообразия, а также серии «мягких навыков».

Книгоигры - это технология, которая позволяет работать с любой книгой интересно, просто добавив в него элементы игры.

Это возможность через работу с книгами или комиксами обсудить важные социальные темы и потребности детей или подростков (инклюзия, поиск друзей, травля, родители, история, сохранение семейной памяти и т.д.)

КАК ПРОХОДИТ КНИГОИГРА?

1. Знакомим участников с историей (выбранной красной нитью) и героями книги.
2. Разбираемся в ситуации (обсуждение проблемы).
3. Обсуждаем, как история из книги соотносится с жизнью участников, или что они бы делали в подобной ситуации, чтобы решить проблему.

КАК ПРИДУМАТЬ КНИГОИГРУ?

1. Выберите книгу современных авторов.
2. Определите «красную нить». Выберите проблему, с которой хотите работать и определите основную мысль, которую вам хочется транслировать участникам.
3. Разработайте игру. Подберите методы, с помощью которых можно максимально точно донести основную мысль. Подбирайте интерактивные методы.
4. Протестируйте игру с коллегами.
5. Проведите занятие. Задавайте открытые вопросы. Дайте пространство для рефлексии.

В современной мире навыки принято разделять на «мягкие» и «жесткие» (soft skills и hard skills). Под жесткими навыками понимают способность работать с техникой и выполнять конкретную работу, результат которой проверяем и измеряем. К мягким навыкам относятся навыки, проявление которых сложно отследить, проверить и наглядно продемонстрировать, например, управление временем и способность эффективно взаимодействовать с людьми. В отличие от жестких навыков с их узкой сферой применения мягкие навыки применимы в широких контекстах и не ограничиваются профессиональной деятельностью.

Условно все мягкие навыки можно разделить на несколько групп:



1. КОММУНИКАТИВНЫЕ НАВЫКИ. Сюда относятся:

- Умение договариваться с другими людьми
- Умение работать в команде
- Умение аргументировать свою позицию
- Эффективные устные и письменные коммуникации
- Лидерские качества
- Сотрудничество
- Эмоциональный интеллект (способность понимать чужие чувства и контролировать свои)



2. НАВЫКИ САМООРГАНИЗАЦИИ:

- Тайм-менеджмент (умение эффективно организовать свою работу и грамотно распоряжаться временем)



3. КРЕАТИВНЫЕ НАВЫКИ (способность нестандартно мыслить сейчас нужна не только дизайнерам и представителям прочих творческих профессий, но и многим другим специалистам, бизнесменам и руководителям. Современный мир чрезвычайно изменчив, поэтому каждый из нас всё чаще сталкивается с нестандартными задачами, которые требуют нешаблонного подхода):

- Инициатива и предпринимательство



4. УМЕНИЕ РАБОТАТЬ С ИНФОРМАЦИЕЙ (искать её, анализировать и делать выводы):

- Критическое мышление



5. СТРЕССОУСТОЙЧИВОСТЬ (серьёзные изменения — это стресс, а когда их много, способность справляться с ними и сохранять работоспособность особенно важна. Без высокой стрессоустойчивости не получится долго и хорошо выполнять свою работу):

- Адаптивность и гибкость

Книгоигры - методика, которая позволяет работать с участниками разных возрастов. Но сложно придумать такое занятие, которое одинаково бы хорошо подходило и для 8-летних участников и для 15-летних.

При планировании занятия, необходимо учитывать возрастные особенности участников и понимать, что их влечет в том или ином возрасте.

Ниже кратко приведены основные особенности возрастов участников.

8-10 лет

Основное:

- Развлечения

Что нового появляется в жизни?

- Обязанности и советы
- Отношения с новыми сверстниками

Что увлекает?

- Игры
- Приключения

13-15 лет

Основное:

- Переходный период

Что нового появляется в жизни?

- Заниженная самооценка
- Противоречия между требованиями и способами их исполнения
- Желание реализовать себя и неумение этого сделать

Что увлекает?

- Самостоятельные решения
- Постановка целей
- Взаимоотношения

10-12 лет

Основное:

- Независимость и негативизм

Что нового появляется в жизни?

- Обязанности и советы;
- Отношения с другими;
- Перестройка организма и новые гормональные непривычные реакции организма

Что увлекает?

- Собственная личность
- Большие цели и масштабы
- Сопротивление, преодоление
- Приключения, героизм

Книгоигры по теме «Многообразии и толерантности»



БЮРО ИНИЦИАТИВ



ФОНД
ПРЕЗИДЕНТСКИХ
ГРАНТОВ

Книгоигра по книге «Мария и я»

Разработчики: КРОО ПР АОТ МК «ИНТЕРРА»

Темы:

Толерантность, принятие других

**Возраст
участников:**

8-14 лет. Занятие адаптируется
под возраст участников

Цель:

- Развитие толерантности и эмпатии
- Развитие умения принимать себя таким, какой ты есть
- Развитие навыка рефлексии

Аннотация:

«Мария и я» - это автобиографическая рисованная история о каникулах двенадцатилетней девочки Марии и ее отца. В ней воссозданы бытовые случаи, с которыми сталкиваются сотни семей с ребёнком-аутистом. Но на самом деле это целое приключение, где приходится преодолевать трудности оттого, что мир вокруг нас плохо приспособлен для таких, как Мария, и далеко не все, кого она встречает на своем пути, готовы ее понять.



Материалы:

Книгоигра. Знакомство:

1. ПРИВЕТСТВИЕ.

Представиться и кратко рассказать о себе.

2. ПРО МЕТОДИКУ КНИГОИГРЫ.

Пример вступления: «Это интерактивное чтение книг современных авторов, с помощью которого можно посмотреть на проблемы современного общества и подумать, как их можно решить».

3. ЗНАКОМСТВО.

Игра «Ассоциация»: предложите участникам по кругу назвать свое имя и ассоциацию на первую букву своего имени. Например, Ирина - игривая, Сергей - спортивный.

Книгоигра. Работа с темой и книгой:

1. ПРЕЗЕНТАЦИЯ ТЕМЫ И КНИГИ.

Пример вступления: «Сегодня мы с вами будем работать с темой принятия себя и других и познакомимся с графическим романом Мигеля Гаярдо «Мария и я».

2. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

Игра «Грецкие орехи». Пример вступления: «Давайте с вами попробуем понять, в чем ваша уникальность и чем вы интересны для других?».

Участники сидят в кругу. Попросите каждого взять по одному грецкому ореху из сумки, а потом, в течение минуты, внимательно рассмотреть и запомнить свой орех (ставить на нем метки и раскалывать нельзя). Через 1 минуту все орехи складываются обратно в сумку. Перемешайте их и высыпьте в центр круга.

Книга

Сумка,
грецкие
орехи по
количеству
участников

Проектор
или экран,
ноутбук,
колонки

Попросите каждого участника найти свой орех. Когда это выполнено, попросите ребят рассказать, по каким признакам им удалось найти именно свой орех, чем он так отличается от других. Дайте возможность сказать каждому участнику. Подведите итог.

Пример подведения итога: «Если сравнить грецкие орехи с людьми, то можно сказать, что и те, и другие в куче или в толпе, на первый взгляд, выглядят одинаково, а для того, чтобы увидеть особенности, нужно потратить время, приглядеться. О ценности ореха, как правило, судят по тому, что находится у него внутри. Орех может быть очень красивым, но внутри — абсолютно пустым. И наоборот. Так же бывает и с людьми, поэтому не надо судить о человеке по каким-то внешним признакам. У ореха очень жесткая скорлупа, и она нужна ему для того, чтобы защитить нежное ядрышко. Многие люди тоже часто прячутся в скорлупу, чтобы чувствовать себя в безопасности, и не сразу открываются другим, для этого им требуется время».

3. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ, ПРОСМОТР ВИДЕО.

Просмотр мультфильма «Кастрюлька Анатоля».

Ссылка на мультфильм:

<https://www.youtube.com/watch?v=objjK5o09-Y>

Обсуждение. Вопрос для обсуждения:

- Что мне нравится в Анатоле, что меня отталкивает?
- Что отличает Анатоля от других?
- Как бы вы поступили, если бы у вас была такая кастрюлька?
- Как вы думаете, о чем этот мультфильм?

Книги,
проектор,
ноутбук,
экран

4. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ. РАБОТА С ИЛЛЮСТРАЦИЯМИ КНИГИ.

Заранее выберите те иллюстрации, с которыми хотите работать. Прочтите и покажите на экране или в книге эти иллюстрации. Примеры иллюстраций:

- Знакомство с Марией
- Бытовые случаи с Марией
- Прогулки по улице с Марией

Книги
или копии

5. ИНДИВИДУАЛЬНАЯ РАБОТА ИЛИ В ПАРАХ С ИЛЛЮСТРАЦИЯМИ КНИГИ.

Предложите участникам выбирать одну ситуацию из книги, прочитать ее и выбрать главную фразу, которая их зацепила. Каждый участник или пара презентуют выбранную фразу и объясняют почему выбор пал именно на эту фразу.

Рефлексия и обратная связь:

Маркеры,
листы бумаги,
открытки,
газеты,
салфетки

- Предложите каждому участнику создать записку-напутствие «Что делать со своими мечтами и желаниями».
- Участники создают записки на открытке, газете, автобусном билетике, салфетке и скидывают в общую коробку/шапку. Каждый участник по кругу достает записку и читает ее вслух.
- Предложите участникам взять понравившуюся записку с собой и оставить ее в автобусе написать на зеркале в ванной, прицепить к воздушному шару и отправить по ветру, закопать, сделать заставкой на компьютере, пришить внутрь своей сумки и т.п.
- Прощание. Поблагодарить за работу.

Книгоигра по книге «Мария и я»

Разработчики: Бреева Татьяна, Голубева Елена, Кацуба Елена,
Пономаренко Ольга, Яковлева Вера

Темы:

Эмпатия, толерантность, принятие других

Возраст участников:

8-14 лет. Занятие адаптируется под возраст участников

Цель:

- Развитие эмпатии
- Развитие умения принимать и понимать внутренний мир другого человека

Аннотация:

«Мария и я» - это автобиографическая рисованная история о каникулах двенадцатилетней девочки Марии и ее отца. В ней воссозданы бытовые случаи, с которыми сталкиваются сотни семей с ребёнком-аутистом. Но на самом деле это целое приключение, где приходится преодолевать трудности оттого, что мир вокруг нас плохо приспособлен для таких, как Мария, и далеко не все, кого она встречает на своем пути, готовы ее понять.



Материалы:

Книгоигра. Знакомство:

1. ПРИВЕТСТВИЕ.

Представиться и кратко рассказать о себе.

2. ПРО МЕТОДИКУ КНИГОИГРЫ.

Пример вступления: «Это интерактивное чтение книг современных авторов, с помощью которого можно посмотреть на проблемы современного общества и подумать, как их можно решить».

3. ЗНАКОМСТВО С УЧАСТНИКАМИ.

а) Предложите участникам по кругу называть свое имя и любимое занятие.

б) Игра на знакомство «Вопрос – ответ»: Задайте вопрос одному из участников, после ответа попросите других участников, у которых ответ на этот вопрос окажется таким же, встать или сделать шаг вперед.

Примеры вопросов:

- Кто забирал тебя чаще всего из детского сада?
- Кто читал сказки на ночь?
- Кто научил плавать?
- Кто научил кататься на велосипеде?
- С кем из родственников у тебя похожие жесты?
- На кого из родственников ты похож/а?

Книгоигра. Работа с темой и книгой:

Книга

1. ПРЕЗЕНТАЦИЯ ТЕМЫ И КНИГИ.

Пример вступления: «Сегодня мы с вами будем работать с темой принятия себя и других и познакомимся с графическим романом Мигеля Гаярдо «Мария и я».

Картинки,
разрезанные
на количество
частей по
количеству
участников.

Книги или
части текста
из первой
части книги
по количеству
команд

Ватманы,
старые
журналы,
маркеры,
стикеры,
ручки

2. РАБОТА В ГРУППАХ.

- Объедините участников в команды с помощью игры «Мозаика». Раздайте участникам части текста или изображения и попросите их найти тех, у которых есть другие части текста или изображения.
- Раздайте командам заранее подготовленные копии фрагментов из первой части книги (заранее выберите фрагменты).
 - а) Задание для работы в командах: найти в текстах моменты, в которых говорится о любви и заботе папы к Марии.
 - б) Презентация: каждая команда презентует выбранные моменты другим.
 - в) Обсуждение. Примерные вопросы для обсуждения:
 - Какие эмоции вы испытывали, когда читали этот отрезок?
 - Как бы вы повели себя на месте папы?
 - Как бы вы вели себя на месте случайных людей, которые встретились с этой семьей?

3. РАБОТА В ГРУППАХ.

- Продолжение работы в тех же командах. Задание для работы в команде: создайте портрет папы и Марии через 20 лет в технике коллажа. Обязательно отразить в портрете:
 - характер
 - внешность
 - увлечения
 - какие цвета в одежде предпочитают?
 - что едят на завтрак?
 - с кем живут?
 - где живут?
 - кто друзья?
- Презентация. Каждая команда презентует свой портрет.

Книги или
части текста
из второй
части книги

4. РАБОТА В ГРУППАХ.

- Продолжение работы в тех же командах. Раздайте отрезки из 2-ой части книги. Каждая команда читает отрезок и презентует его другим.
- Обсуждение. Примерные вопросы для обсуждения:
 - Что изменилось?
 - Каким было ваше представление и что на самом деле?
 - Какие эмоции вы испытываете?
 - Чему научилась Мария?
 - Какие новые увлечения появились?

Рефлексия и обратная связь:

- Работа в пленуме. Предложите участникам представить себя через 20 лет. Пример вступления: «Закройте глаза и представьте себя через 20 лет. Чем вы занимаетесь, какой у вас цвет волос, что вы любите делать на выходных, как вы проводите свободное время, что вы любите есть на завтрак. Откройте глаза и расскажите о себе в одном предложении». Дайте каждому участнику рассказать о себе.
- Финальная рефлексия. Задайте участникам вопрос: «Что вы берете с собой из сегодняшнего занятия?». Предложите каждому участнику сказать 1 слово.
- Прощание. Поблагодарите участников за работу.

Книгоигра по книге «Пока нормально»

Разработчики: Баширова Елена, Коновалова Анна, Ибрагимова Жамиля, Манагарова Анна, Власова Елена

Темы:

Семья, семейные ценности

Возраст

участников:

От 12 лет

Цель:

Формирование представления о семье как части общества, о роли и месте семьи в жизни человека

Аннотация:

«Пока нормально» – вторая часть задуманной Гэри Шмидтом трилогии, начатой повестью «Битвы по средам». В этой части Гэри Шмидт исследует жизнь обычной американской семьи в конце 1960-х гг., в период исторических потрясений и войн, межпоколенческих разрывов, мощных гражданских движений и слома привычного жизненного уклада. Война во Вьетнаме и Холодная война, гражданские протесты и движение «детей-цветов», домашнее насилие и патриархальные ценности – это не просто исторические декорации, на фоне которых происходит действие книги. В «Пока нормально» дыхание истории коснулось каждого персонажа. И каждому предстоит разобраться с тем, как ему теперь жить дальше.



Материалы:

Маркер,
малярный
скотч

Карточки со
словами: изгой,
чужой, семья,
друг, кумир

Предметы:
каштан,
медицинская
маска, клей,
маркер, пустая
коробка,
камень, орех,
зеркало и т.д

Книгоигра. Знакомство:

1. ПРИВЕТСТВИЕ.

Представиться и кратко рассказать о себе.

2. ПРО МЕТОДИКУ КНИГОИГРЫ.

Пример вступления: «Это интерактивное чтение книг современных авторов, с помощью которого можно посмотреть на проблемы современного общества и подумать, как их можно решить».

3. ЗНАКОМСТВО С УЧАСТНИКАМИ.

а) Предложите каждому участнику назвать свое имя, написать его маркером на малярном скотче и наклеить на себя.

б) Игра «Ассоциации». Предложите участникам разложить предметы по категориям, которые указаны на карточках (изгой, чужой, семья, друг, кумир).

Пример вступления: «Рассортируйте предложенные предметы в соответствии с вашим представлением о том, какой предмет к какой категории ближе».

Обсуждение. Примерные вопросы для обсуждения:

- Почему вы сделали такой выбор?
- С какими словами с карточек вы чаще сталкиваетесь в жизни?

Книгоигра. Работа с темой и книгой:

Книга

1. ПРЕЗЕНТАЦИЯ ТЕМЫ И КНИГИ.

Пример вступления: «У Дуга Свитека и так жизнь не сахар: один брат служит во Вьетнаме, у второго криминальные наклонности, с отцом вообще лучше не спорить - сразу врежет. И тут еще переезд в дурацкий городишко Мэрисвилл. Но в Мэрисвилле Дуга ждет

Книги или части текста из второй части книги

Книга или ее копии, листы бумаги, ручки, карандаши

Стикеры со словами «ДА» и «НЕТ»

не только чужое, мучительное и горькое, но и по-настоящему прекрасное. Так, например, он увидит гравюры Одюбона и начнет рисовать, поучаствует в бродвейской постановке, а главное - познакомится с Лил, у которой самые зеленые глаза на свете. Сегодня мы с вами познакомимся с книгой «Пока нормально» автора Гэри Шмидта. Это книга рассказывает нам о событиях полувековой давности, но в первую очередь это книга для подростков о подростках. Эта книга о том, как найти самого себя и одержать первую настоящую победу».

2. РАБОТА В ГРУППАХ.

- Знакомство с книгой. Предложите участникам объединиться в команды. Используйте любой способ. У каждой команды есть своя глава для прочтения. Участники в командах самостоятельно читают свою главу книги. Задание для участников: выписать фразы, которые, по мнению команды, отражают отношение главного героя к ситуации и своему положению.
- Презентация. Каждая команда презентует выбранные фразы.
- Обсуждение. Примерные вопросы для обсуждения:
 - Каким вы представляете главного героя?
 - В каких условиях живет главный герой?
 - Как реагируют жители городка на новых жителей (семью Дуга)?
 - Почему Дуг начинает в деталях прорисовывать птиц?
 - Кто именно помог главному герою не упасть духом?
 - Считаете ли вы, что главный герой одинок?
 - Что для вас значит быть одиноким?

3. ИНДИВИДУАЛЬНАЯ РАБОТА.

Индивидуальная работа. Игра «Барометр»: подготовьте стикеры со словами «Да» и «Нет». Разместите стикеры в разных частях комнаты друг напротив друга.

Флипчарт
с написанным
словом
«СЕМЬЯ»,
стикеры, ручки

Предложите участникам молча перемещаться по комнате и вставать настолько близко к стикерам, насколько они согласны с утверждением. Зачитывайте утверждения, после каждого обращайтесь к некоторым участникам с просьбой объяснить свою позицию.

Утверждения:

- Дуг был счастлив переехать на новое место.
- Семья помогает Дугу справляться с одиночеством.
- Общество помогает Дугу справляться с одиночеством.
- Дуг отлично со всем справится.
- Дуг легко сможет наладить отношения с семьей.

4. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

Игра «Ассоциации». Предложите участникам на стикерах написать свои ассоциации с понятием «семья». Каждый участник презентует свой стикер и размещает его на флипчарте.

Рефлексия и обратная связь:

- Индивидуальная работа. Подведение итогов. Предложите каждому участнику поделиться своими впечатлениями и озвучить, что им понравилось и что не понравилось при проведении книгоигры.
- Прощание. Поблагодарите участников за работу.

Книгоигра по книге «Пока нормально»

Разработчик: Анастасия Победнова

Темы:

Семья, семейные ценности, буллинг

Возраст

участников:

От 12 лет

Цель:

Формирование представления о семье как части общества, о роли и месте семьи в жизни человека

Аннотация:

«Пока нормально» – вторая часть задуманной Гэри Шмидтом трилогии, начатой повестью «Битвы по средам». В этой части Гэри Шмидт исследует жизнь обычной американской семьи в конце 1960-х гг., в период исторических потрясений и войн, межпоколенческих разрывов, мощных гражданских движений и слома привычного жизненного уклада. Война во Вьетнаме и Холодная война, гражданские протесты и движение «детей-цветов», домашнее насилие и патриархальные ценности – это не просто исторические декорации, на фоне которых происходит действие книги. В «Пока нормально» дыхание истории коснулось каждого персонажа. И каждому предстоит разобраться с тем, как ему теперь жить дальше.



Материалы:

Маркер,
малярный
скотч

Книгоигра. Знакомство:

1. ПРИВЕТСТВИЕ.

Представиться и кратко рассказать о себе.

2. ПРО МЕТОДИКУ КНИГОИГРЫ.

Пример вступления: «Это интерактивное чтение книг современных авторов, с помощью которого можно посмотреть на проблемы современного общества и подумать, как их можно решить».

3. ЗНАКОМСТВО С УЧАСТНИКАМИ.

Предложите каждому участнику назвать свое имя, написать его маркером на малярном скотче и наклеить на себя.

Книгоигра. Работа с темой и книгой:

Книга

1. ПРЕЗЕНТАЦИЯ ТЕМЫ И КНИГИ.

Пример вступления: «У Дуга Свитека и так жизнь не сахар: один брат служит во Вьетнаме, у второго криминальные наклонности, с отцом вообще лучше не спорить - сразу врежет. И тут еще переезд в дурацкий городишко Мэрисвилл. Но в Мэрисвилле Дуга ждет не только чужое, мучительное и горькое, но и по-настоящему прекрасное. Так, например, он увидит гравюры Одюбона и начнет рисовать, поучаствует в бродвейской постановке, а главное - познакомится с Лил, у которой самые зеленые глаза на свете. Сегодня мы с вами познакомимся с книгой «Пока нормально» автора Гэри Шмидта. Это книга рассказывает нам о событиях полувековой давности, но в первую очередь это книга для подростков о подростках. Эта книга о том, как найти самого себя и одержать первую настоящую победу».

Флипчарт
или доска,
маркер



Проектор,
ноутбук, экран,
книги или
распечатанные
фрагменты
книг

2. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

Игра «Мозговой штурм». Предложите участникам сказать свои ассоциации к слову «семья». Фиксируйте все предложения участников на стикерах или доске.

3. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

Выведите на экран картинку (<https://drive.google.com/drive/folders/1FW4aG-qMJ3W5oXXajW3tIFzX-rj4DXuM>).

Обсуждение. Примерные вопросы для обсуждения:

- Что это? Да, это тату.
- Что означает это слово? Оно означает - маменькин сынок, неженка (англ).
- Как вы думаете, кто носитель? Почему?
- На какой части тела сделано тату?

4. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ ИЛИ ИНДИВИДУАЛЬНАЯ РАБОТА.

- Работа с книгой. Пример вступления: «Давайте посмотрим, как такое тату могло оказаться на теле человека».
- Предложите участникам в пленуме или самостоятельно прочитать фрагмент из книги - стр. 153-155 до слов «думаете, я вру – он плакал».
- Обсуждение. Примерные вопросы для обсуждения:
 - Что вы чувствуете, когда читали это?
 - Почему мистер Фэрис плакал?
 - Как вы думаете, как школьники и жители городка отреагировали на это?

5. РАБОТА В ГРУППАХ.

Объедините участников в 3-4 команды любым методом.

- Задание для команд: придумать продолжение истории для прочитанного фрагмента.
- Презентация. Каждая команда презентует свой вариант продолжения.

Книги или
копии
фрагментов,
стикеры,
маркеры,
флипчарт
или доска

6. РАБОТА В ГРУППАХ.

Объедините участников в команды по 3 человека.

• Задание для команд:

1. Прочитать и обсудить фрагмент книги - стр. 187-189.

2. Определить кто в этой ситуации:

- наблюдатель

- буллы

- жертва

3. Написать свои варианты ролей на стикерах и разместить на флипчарте или доске.

• Обсуждение. Примерные вопросы для обсуждения:

- Как поведение отца и матери формирует характер детей и их сценарии будущего родительства?

- Как можно избежать негативных сценариев в семьях?

- Если бы вы стали свидетелем буллинга в чужой семье, как бы вы поступили?

Рефлексия и обратная связь:

• Работа в пленуме. Пример вступления: «В качестве метафоры на протяжении всей книги автор использует птиц. Как вы думаете, что это значит?».

• Предложите каждому участнику по кругу сказать свое мнение.

• Прощание. Поблагодарите участников за работу.

Книгоигра по книге «Категориум»

Разработчики: проект «Респект», КРОО ПР АОТ МК «ИНТЕРРА»

Темы:

Буллинг, дискриминация, травля, стереотипы

Возраст участников:

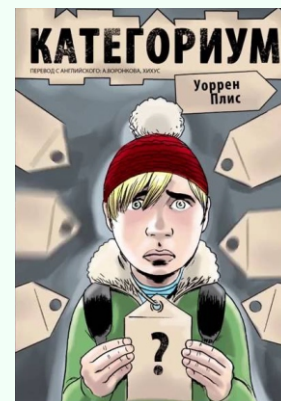
От 12 лет

Цель:

- Развитие эмпатии
- Развитие толерантности

Аннотация:

Комиксы «За респект и уважуху» - это совместный проект Гете-Института в Москве, Молодежного правозащитного движения, Московского международного Фестиваля комиксов «КомМиссия» при поддержке Европейского Союза. Цель проекта — посредством комиксов поговорить с молодежью на понятном и интересном для нее языке на такие темы, как уважение, отношение к людям разных взглядов, а также этнических, религиозных и социальных групп. Сегодня проект включает в себя более 35 работ профессиональных авторов комиксов из России и других стран Европы, и интерактивные комиксы, которые используются в качестве методического материала для работы в государственных образовательных



учреждениях и в области неформального образования. Комикс «Категориум» - это история подростков, каждый из которых испытал на себе, что такое группки и категории внутри школы. Это история о трех друзьях, которые борются за свое право быть вне категорий.

Материалы:

Книгоигра. Знакомство (5 минут):

Маркер,
малярный
скотч

1. ПРИВЕТСТВИЕ.

Представиться и кратко рассказать о себе.

2. ПРО МЕТОДИКУ КНИГОИГРЫ.

Пример вступления: «Это интерактивное чтение книг современных авторов, с помощью которого можно посмотреть на проблемы современного общества и подумать, как их можно решить».

3. ЗНАКОМСТВО С УЧАСТНИКАМИ.

Предложите каждому участнику назвать свое имя, написать его маркером на малярном скотче и наклеить на себя.

Книгоигра. Работа с темой и книгой:

Книга

1. ПРЕЗЕНТАЦИЯ ТЕМЫ.

Пример вступления: «Мы будем говорить про уважение. У каждого из вас будет возможность высказаться, рассказать, что вы думаете, предложить свои решения проблем или не предлагать их вовсе. Мы решили поговорить с вами про эти проблемы потому, что верим, что именно от вас зависит то, в какой стране и на какой планете мы будем жить через 10-15 лет».

Маркер,
стикеры
или доска

Книга,
проектор
или экран,
ноутбук,
колонки

Ноутбук,
проектор,
экран,
колонки

2. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

Игра «Мозговой штурм»: Предложите участникам сказать свои ассоциации к слову «респект». Фиксируйте все предложения участников на стикерах или доске.

3. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ, ПРОСМОТР ВИДЕО.

- Презентация книги. Пример вступления: «Помимо того, что мы говорим на серьезные и актуальные темы, мы ещё и читаем и рисуем комиксы. Комикс – это, в первую очередь, история. И поэтому комикс может создать каждый из вас. Для этого не обязательно очень хорошо рисовать. На примере комиксов «Респект» видно, что художники по-разному рисуют, не все делают это высокотехнично. Сейчас мы посмотрим, как проблемы «Респекта» можно отразить в комиксе. А чтобы вам сразу было интересно, то мы посмотрим один комикс на экране, а концовку вам надо будет придумать самим».

- Просмотр анимированного комикса - <https://www.youtube.com/watch?v=FIWttLybCqM> до 6:15, затем нажать на паузу.

- Обсуждение. Примерные вопросы для обсуждения:
 - О чем этот комикс?
 - Перескажите сюжет, что происходит в комиксе?
 - Какие проблемы поднимаются в комиксе?

4. РАБОТА В ГРУППАХ.

- Предложите участникам объединиться в команды. Используйте любой способ. Задача для команд: придумать свой финал комикса или несколько финалов.

- Презентация. Каждая команда презентует свой вариант финала.

- Презентация финала комикса. Включите видео до конца.

Карточки
«Я согласен»,
«Я не согласен»

- **Обсуждение.** Примерные вопросы для обсуждения:
 - Как в этом комиксе отражается «Респект»?
 - Как эти проблемы комикса соотносятся с вашей жизнью?
 - Вы сталкивались с ними сами, или знаете людей в вашем окружении, которые сталкивались с похожими проблемами?

5. ИНДИВИДУАЛЬНАЯ РАБОТА.

Игра «Барометр мнений». Разделите помещение на две части, в одной части поместите карточку «Я согласен», в другой части «Я не согласен». Зачитывайте по очереди утверждения. После каждого утверждения участники должны занять положение в комнате в соответствии с собственным мнением. Предложите участникам поделиться своим мнением после каждого утверждения и привести аргументы.

Примеры утверждения:

- Распускание слухов о ком-то – это травля.
- Если тебя буллят – это можно пережить, это этап взросления, это закаляет характер.
- Если тебя игнорируют в коллективе – это буллинг.
- Если человек не может постоять за себя – это его вина.

Рефлексия и обратная связь:

- **Индивидуальная работа.** Предложите участникам написать слоган и фразу:
 - Против каждой категории в школе
 - Против травлиили слова поддержки тем, кто сталкивается с травлей.
- **Прощание.** Поблагодарите участников за работу.

Книгоигра по книге «Моя семья и другие цыгане»

Разработчик: Наталья Павленко

Темы:

Толерантность, ксенофобия, предубеждения по отношению к «другому», стереотипы

Возраст участников:

12-17 лет

Цель:

- Познакомить участников с различными аспектами отношения к «другим» в группе
- Приблизить проблему ксенофобии к участникам

Аннотация:

Комиксы «За респект и уважуху» - это совместный проект Гете-Института в Москве, Молодежного правозащитного движения, Московского международного Фестиваля комиксов «КомМиссия» при поддержке Европейского Союза. Цель проекта — посредством комиксов поговорить с молодежью на понятном и интересном для нее языке на такие темы, как уважение, отношение к людям разных взглядов, а также этнических, религиозных и социальных групп. Сегодня проект включает в себя более 35 работ профессиональных авторов комиксов из России и других стран Европы, и интерактивные комиксы, которые используются в качестве



методического материала для работы в государственных образовательных учреждениях и в области неформального образования. Комикс «Моя семья и другие цыгане» - это короткая история из жизни семьи автора, разбивающая негативные стереотипы и байки о цыганах.

Материалы:

Книгоигра. Знакомство:

1. ПРИВЕТСТВИЕ.

Представиться и кратко рассказать о себе.

2. ПРО МЕТОДИКУ КНИГОИГРЫ.

Пример вступления: «Это интерактивное чтение книг современных авторов, с помощью которого можно посмотреть на проблемы современного общества и подумать, как их можно решить».

3. ЗНАКОМСТВО С УЧАСТНИКАМИ.

Игра «Погода». Предложите участникам по кругу назвать свое имя и в терминах погоды описать свое настроение. Например, «Меня зовут Елена и мое настроение сейчас – это яркое солнечное утро на море» или «хмурый дождливый вечер на болотах под Питером».

Книгоигра. Работа с темой и книгой:

Книга

1. ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ТЕМЫ.

Пример вступления: «Мы будем говорить про уважение. У каждого из вас будет возможность высказаться, рассказать, что вы думаете, предложить свои решения проблем или не предлагать их вовсе. Мы решили поговорить с вами про эти проблемы потому, что верим, что именно от вас зависит то, в какой стране и на какой планете мы будем жить через 10-15 лет».

Флипчарт,
маркер

Флипчарт

2. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

Игра «Мозговой штурм»: Предложите участникам сказать свои ассоциации к слову «ксенофобия». Фиксируйте все предложения участников на стикерах или доске.

3. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

- Работа с книгой. Пример вступления: «Помимо того, что мы говорим на серьезные и актуальные темы, мы еще и читаем и рисуем комиксы. Комикс – это, в первую очередь, история. И поэтому комикс может создать каждый из вас. Для этого не обязательно очень хорошо рисовать. На примере комиксов «Респект» видно, что художники по-разному рисуют, не все делают это высокотехнично. Сейчас мы посмотрим, как проблемы «Респекта» можно отразить в комиксе. А чтобы вам сразу было интересно, то мы посмотрим один комикс на экране, а концовку вам надо будет придумать самим».

- Выведите комикс на экран и вместе с участниками прочитайте до 8 страницы включительно.

- Обсуждение. Примерные вопросы для обсуждения:
 - О чем этот комикс?
 - Перескажите сюжет, что происходит в комиксе?
 - Какие проблемы поднимаются в комиксе?

4. РАБОТА В ГРУППАХ.

- Предложите участникам объединиться в команды. Используйте любой метод. Задача для команд: придумать свой финал комикса на тему: какую правду о цыганах узнал рассказчик?

- Презентация. Каждая команда презентует свой вариант финала.

- Презентация финала комикса. Прочитайте комикс до конца.

Флипчарт,
маркер

Ссылка на
схему:
<https://drive.google.com/drive/folders/1FW4aG-qMJ3W5oXXajW3tlfzX-rj4DXuM>

- Обсуждение. Примерные вопросы для обсуждения:
 - Как в этом комиксе отражается ксенофобия?
 - Как эти проблемы комикса соотносятся с вашей жизнью?
 - Вы сталкивались с ними сами, или знаете людей в вашем окружении, которые сталкивались с похожими проблемами?

5. ИНДИВИДУАЛЬНАЯ РАБОТА.

- Предложите участникам вспомнить личную историю или придумать историю, связанную с ксенофобией и создать эту историю в виде комикса.
- Презентация схемы комикса:

Персонаж	Его полная противоположность
Встреча	Конфликт
Чем закончился конфликт	Идеальная ситуация разрешения конфликта

Вот как можно передать речь героев:



*Речевые
баблы*



*Облака
мысли*



Гнев, взрыв

- Каждый участник презентует свой комикс.

Рефлексия и обратная связь:

- Индивидуальная работа. Предложите участникам написать свой рецепт того, как противостоять ксенофобии. Каждый участник записывает на его стикер, презентует и размещает на флипчарте «Нет ксенофобии».
- Прощание. Поблагодарите участников за работу.

Стикеры,
фломастеры,
маркеры,
флипчарт «Нет
ксенофобии»

Книгоигра по книге «Соня из 7 «Буээ»

Разработчик: Наталья Павленко

Темы:

Буллинг, дискриминация, травля, стереотипы

Возраст участников:

От 12 лет

Цель:

- Развитие эмпатии
- Развитие толерантности

Аннотация:

Трагедия в 8 уроках «Соня из 7 Буээ» - первый российский остросюжетный рэп-комикс о школе. Это история о девочке Соне. Здесь драма и комедия в одном флаконе. Здесь есть слезы и есть смех. Эта история касается всех. Это история о травле? Об абсурде школы? О жестокости детей или о красоте жизни? О давлении коллектива или о том, как в сопротивлении ему рождается свобода? Обо всем этом и еще о многом другом. Это история о Соне.



Материалы:

Книгоигра. Знакомство:

1. ПРИВЕТСТВИЕ.

Представиться и кратко рассказать о себе.

Маркер,
малярный
скотч

2. ПРО МЕТОДИКУ КНИГОИГРЫ.

Пример вступления: «Это интерактивное чтение книг современных авторов, с помощью которого можно посмотреть на проблемы современного общества и подумать, как их можно решить».

3. ЗНАКОМСТВО С УЧАСТНИКАМИ.

Предложите каждому участнику назвать свое имя, написать его маркером на малярном скотче и наклеить на себя.

Книгоигра. Работа с темой и книгой:

Книга

1. ПРЕДСТАВЛЕНИЕ КНИГИ.

Пример вступления: «А внутри атомов — ничего!
Электроны носятся в пустоте, носятся...
А в центре, конечно, важное такое ядро!
А у меня всё мысль просится...
Ни один ведь атом не касается другого?
Ни один другого не обнимает?
Мы ведь знаем, что они встречаются,
Только когда кто-то красную кнопку нажимает».

Это отрывок из рэп-комикса про девочку Сою.
Думаете, у Сони все в порядке? Семиклассница Соня отгораживается от мира планшетом и рефлексировать нередко странную и жестокую школьную жизнь. Что ты можешь сделать с этим миром и собой, когда всё «не так», а тебе всего или уже тринадцать? Соня находит свой выход. Сегодня вместе с вами мы поговорим о том, что волнует подростков, что с этим делать и нужно ли вообще что-то делать».

2. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

Игра «Мозговой штурм»: предложите участникам сказать

Маркер,
стикеры,

Флипчарт или доска

Флипчарт,
маркеры,
книги
или копии
фрагментов

свои ассоциации к слову «буллинг». Фиксируйте все предложения участников на стикерах или доске.

3. РАБОТА В ГРУППАХ.

- Объедините участников в 3 равные команды любым способом.
- Работа с книгой. Заранее подготовьте 3 фрагмента из разных частей книги. Предложите участникам прочитать свои фрагменты.
- Задание для команд: придумать, что предшествовало событиям, которые описываются во фрагменте и что было после. Подготовить рэп-комикс по мотивам придуманных событий.
- Презентация. Каждая команда презентует свой фрагмент и рэп-комикс.

Рефлексия и обратная связь:

Стикеры,
маркеры

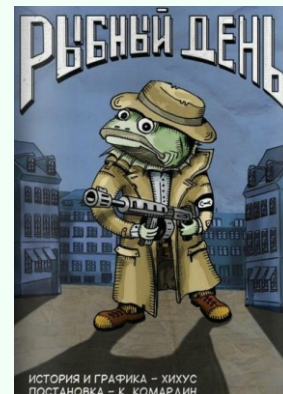
- Индивидуальная работа. Предложите участникам подумать «Что я могу сделать для того, чтобы буллинга не существовало?». Каждый участник записывает свое предложение на стикер и презентует другим. Стикеры участники размещают на доске или стене.
- Прощание. Поблагодарите участников за работу.

Книгоигра по книге «Рыбный день»

Разработчики: команда проекта «Респект»

Темы:

Холокост, буллинг, групповая травля, дискриминация, права человека, геноцид, право не подвергаться дискриминации, право на жизнь



Возраст участников:

От 13 лет

Цель:

- Развитие культурной памяти о Холокосте и других примерах геноцида в 20 век
- Развитие критического мышления в отношении современных форм дискриминации
- Развитие социальных навыков внутри группы
- Вовлечение участников в работу антидискриминационных групп



Аннотация:

Комиксы «За респект и уважуху» - это совместный проект Гете-Института в Москве, Молодежного правозащитного движения, Московского международного Фестиваля комиксов «КомМиссия» при поддержке Европейского Союза. Цель проекта — посредством комиксов поговорить с молодежью на понятном и интересном для нее языке на такие темы,



как уважение, отношение к людям разных взглядов, а также этнических, религиозных и социальных групп. Сегодня проект включает в себя более 35 работ профессиональных авторов комиксов из России и других стран Европы, и интерактивные комиксы, которые используются в качестве методического материала для работы в государственных образовательных учреждениях и в области неформального образования.

Материалы:

Книгоигра. Знакомство (5 минут):

1. ПРИВЕТСТВИЕ.

Представиться и кратко рассказать о себе.

2. ПРО МЕТОДИКУ КНИГОИГРЫ.

Пример вступления: «Это интерактивное чтение книг современных авторов, с помощью которого можно посмотреть на проблемы современного общества и подумать, как их можно решить».

3. ЗНАКОМСТВО С УЧАСТНИКАМИ.

Игра «Ветер дует на...»: встаньте в центр круга, где сидят участники, и скажите: «Ветер дует на тех, кто...». Вам надо продолжить предложение, назвав какое-либо свое качество, опыт, признак. Очень важно, чтобы этот признак был у вас. Например, ветер дует на тех, кто хоть раз выезжал за границу, и те люди, которые сидят на стульях, должны переместиться на другой стул, но не на ближайший. Задача ведущего занять свободный стул. Тот, кто остался без места, становится ведущим и начинает с фразы «Ветер дует на тех, кто ...». Важно поощрять участников, чтобы они называли не только внешние признаки типа «голубые глаза» или «все, кто в джинсах», а чтобы говорили также о своем опыте.

Книгоигра. Работа с темой и книгой:

Комикс

1. ПРЕЗЕНТАЦИЯ ТЕМЫ И КНИГИ.

Пример вступления: «Сегодня мы с вами посвятим время комиксу проекта «Респект». Это международный проект, целью которого является посредством комиксов поговорить с молодежью на понятном и интересном для нее языке на такие темы, как уважение, отношение к людям разных взглядов, а также этнических, религиозных и социальных групп. Мы будем работать с комиксом «Рыбный день», который расскажет о том, каким образом в истории и в современном обществе признаки, по которым люди различаются, могут сыграть трагическую, противоречивую роль в жизни».

2. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ, ПРОСМОТР ВИДЕО.

- Включите видео <https://www.youtube.com/watch?v=TWBiVyTvhcA> до 1.00 по хронометражу и нажмите на паузу.
- Обсуждение. Примеры вопросов для обсуждения:
 - Что случилось в комиксе?
 - Кто главные действующие лица?
 - Как вы считаете, что будут делать рыбы?
 - Что будут делать люди?
 - Согласятся ли рыбы уходить под воду?

3. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ, ПРОСМОТР ВИДЕО.

- Включите видео <https://www.youtube.com/watch?v=TWBiVyTvhcA> до 3.00 по хронометражу и нажмите на паузу.
- Обсуждение. Примеры вопросов для обсуждения:
 - Что конкретно делали с рыбами после объявления президента по телевизору?
 - Какие конкретно силы/группы участвовали в этом?

Ноутбук, проектор, колонки

Ноутбук, проектор, колонки

геноцид в Сребренице (<https://warhead.su/2018/04/20/srebrenitsa-istoriya-rezni-i-mistifikatsii>)



Ссылка на схему:

<https://drive.google.com/drive/folders/1FW4aG-qMJ3W5oXXajW3tLFzX-rj4DXuM>

Флипчарты, маркеры

4. РАБОТА В ГРУППАХ.

- Сформируйте группы по этапам пирамиды ненависти:
 - 1 группа - Предрассудки
 - 2 группа - Индивидуальные действия, основанные на предрассудках
 - 3 группа - Дискриминация
 - 4 группа - Насилие/преступление на почве ненависти
 - 5 группа - Геноцид
- Задание в группах: участники предлагают конкретные действия, чтобы избежать последствий своего этапа пирамиды ненависти.

- Презентация. Каждая группа презентует свои предложения по предотвращению последствий своего этапа пирамиды ненависти.

Рефлексия и обратная связь:

Стикеры,
маркеры

- Работа в пленуме. Задайте участникам вопрос: «Что вы берете с собой после занятия?»
Дайте возможность сказать каждому.
- Прощание. Поблагодарите участников за работу.

Книгоигра по книге «Правдивая история Федерико Рафинелли»

Разработчики: Алена Братчикова, Юлия Родимушкина

Темы:

Стереотипы

Возраст

участников:

11-13 лет

Цель:

Участники узнают о понятии «стереотипы», их возникновении, узнают, как думать за рамками стереотипов и почему стереотипы - это не всегда плохо

Аннотация:

О чём эта книга? О грустном клоуне Федерико, прекрасной ведьме Надире и коварном гноме Румпельштильцхене? Конечно, да. А ещё о цирке Рафинелли, где в цветастом шатре шапито собрались хищники-вегетарианцы и единственный в мире злой слон, мартышки в ковбойских шляпах и человек-червяк, а с ними престарелая Белоснежка и семь гномов. О том, что семья - это очень важно. Даже если твои родители - громогласный клоун-людоед и бородатая клоунесса. А ещё о том, что настоящий смех должен быть только добрым, а любовь и дружба спасают мир. Доказательство тому - чувство, возникшее между добрым принцем, клоуном



в рыжем парике и странной девушкой с повязкой на глазу. И последнее: далеко не все смеются над падениями других. Хороших и добрых людей гораздо больше, чем плохих и злых. Просто их хуже видно.

Материалы:

Книгоигра. Знакомство (5 минут):

Малярный
скотч,
маркеры

1. ПРИВЕТСТВИЕ.

Представиться и кратко рассказать о себе.

2. ПРО МЕТОДИКУ КНИГОИГРЫ.

Пример вступления: «Это интерактивное чтение книг современных авторов, с помощью которого можно посмотреть на проблемы современного общества и подумать, как их можно решить».

3. ЗНАКОМСТВО С УЧАСТНИКАМИ.

- Предложите каждому участнику назвать свое имя, написать его маркером на малярном скотче и наклеить на себя.

- Игра «Ассоциации-страны». Предложите каждому участнику по кругу сказать свою ассоциацию на страну, которую вы будете называть. Например, вы говорите - Нигерия и участник, на которого вы покажете должен назвать свою ассоциацию с этой страной.

Обсуждение. Примерные вопросы для обсуждения:

- Что такое стереотипы?
- Откуда они возникают?

Книгоигра. Работа с темой и книгой:

Книга

1. ПРЕДСТАВЛЕНИЕ КНИГИ.

Пример вступления: «Сегодня мы с вами поговорим о стереотипах и посмотрим, как они могут повлиять на нашу жизнь».

Карточки с указанием цирковых профессий, маркеры, мешок или коробка

Книги или копии фрагментов

2. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

Игра «Закладки». Предложите каждому участнику создать свою закладку. Каждый участник достает из мешка или коробки карточку, на которой указан человек, который работает в цирке. Примерный перечень:

- клоун
- акробат
- дрессировщик
- воздушный гимнаст
- балерина
- конферансье

• Задание.

1. Написать ассоциации, которые возникают при воспоминании о человеке этой профессии.

2. На другой стороне «закладки» участники пишут, то, чем может заниматься этот человек вне работы, что он любит или наоборот не любит, какая у него семья, хобби и т.п.

• Презентация. Предложите каждому участнику рассказать о своих ассоциациях и представлениях о цирковых профессиях.

3. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

• Работа с книгой. Заранее подготовьте фрагменты из книги, где главный герой столкнулся со стереотипами. Предложите участникам самостоятельно или в командах прочитать эти отрывки.

• Обсуждение. Примерные вопросы для обсуждения:

- Какие стереотипы встретились вам в книге?
- Как стереотипы повлияли на героев?
- А как стереотипы влияют или могут повлиять на вас?
- С какими стереотипами вы сталкиваетесь в жизни?
- Как истории из фрагментов книги соотносятся с вашей жизнью?
- Что бы вы делали в подобной ситуации?

Рефлексия и обратная связь:

- Работа в пленуме. Игра «1 слово»: каждый участник по кругу говорит свои эмоции, ощущения после занятия, используя только 1 слово.
- Прощание. Поблагодарите участников за работу.

Книгоигра по книге «Скажи мне здравствуй»

Разработчики: Кустовская Татьяна, Гриценко Ольга

Темы:

Толерантность, мигранты, уважение

Возраст участников:

12-14 лет

Цель:

- Развитие уважения к другим
- Развитие уважения и интереса к людям другой национальности - мигрантам из государств - стран СНГ

Аннотация:

Россия — страна многонациональная. Здесь люди разных национальностей веками жили рядом друг с другом и находили общий язык. Сегодня те, кого мы еще недавно называли «жители братских республик», вдруг стали непонятными «мигрантами». Мы подумали, если объяснить, кто такие в действительности мигранты, почему они были вынуждены уехать из родных мест, если рассказать их истории и приоткрыть дверь в их культуру, если честно признаться в том, что наши предки (за редким исключением) тоже когда-то были мигрантами, вокруг станет меньше страха и больше тепла.



Материалы:

Малярный
скотч,
маркеры

Книгоигра. Знакомство:

1. ПРИВЕТСТВИЕ.

Представиться и кратко рассказать о себе.

2. ПРО МЕТОДИКУ КНИГОИГРЫ.

Пример вступления: «Это интерактивное чтение книг современных авторов, с помощью которого можно посмотреть на проблемы современного общества и подумать, как их можно решить».

3. ЗНАКОМСТВО С УЧАСТНИКАМИ.

- Предложите каждому участнику назвать свое имя, написать его маркером на малярном скотче и наклеить на себя.
- Игра «Грецкие орехи». Предложите каждому участнику взять по одному грецкому ореху из сумки, а потом, в течение минуты, внимательно рассмотреть и запомнить свой орех (ставить на нем метки и раскалывать нельзя). Через 1 минуту все орехи складываются обратно в сумку. Перемешайте их и высыпьте в центр круга. Попросите каждого участника найти свой орех. Когда это выполнено, попросите ребят рассказать, по каким признакам им удалось найти именно свой орех, чем он так отличается от других. Дайте возможность сказать каждому участнику. Подведите итог. Пример резюме: Если сравнить людей с грецкими орехами, то выходит, что, несмотря на внешнюю схожесть, каждый отличается от другого цветом глаз, волос и кожи, языком на котором разговаривают, национальностью, традициями и занятиями».

Книгоигра. Работа с темой и книгой:

Книга

1. ПРЕДСТАВЛЕНИЕ КНИГИ.

"Наша страна такая большая, самая большая из всех имеющих на планете. И люди, которые проживают в ней, отличаются друг от друга. Национальностью, традициями, цветом глаз, языком на котором разговаривают. И как же хочется понимать другого человека, знать, чем он живет и чем гордится! Чем испокон веков занимались его предки, что чтут и передают из поколения в поколение. Сегодня мы попробуем этому научиться с помощью книги Алексея Олейникова «Скажи мне «Здравствуй»».

Книга

2. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

Прочитайте вслух фрагмент книги: с начала - до описания Таджикистана.

Мешок с конфетами разных цветов (например, красный и желтый), книга или копии фрагментов, фигурки жителей, контурная карта

3. РАБОТА В ГРУППАХ.

- Объедините участников в 2 команды методом «Конфеты». Предложите участникам по кругу вытянуть из мешка конфету и объединиться в команды по цвету конфеты. Раздайте каждой команде описание 6 стран, но без названия страны. Задание для команд: предложите каждой команде изучить описание 6 стран и определить, что это за страна.

- Презентация.
Заранее подготовьте флипчарт или доску, где выделены контуром страны и республики: Таджикистан, Молдова, Татарстан, Беларусь, Казахстан, Азербайджан, Китай, Чечня, Грузия, Якутия, Армения, Украина. А также подготовьте из бумаги фигурки жителей стран и республик, с надписью на обороте: «Здравствуйте», на его языке.

Маркеры,
вырезанные
из бумаги
ладошки, скотч

1. Участники команд по очереди зачитывают описание и говорят, какой стране, по их мнению, соответствует описание.
 2. Участники берут фигурку жителя и прикрепляют на ту страну или республику, которой он соответствует
- Обсуждение. Примерные вопросы для обсуждения:
 - Есть ли у вас друзья или родственники в других странах и республиках?
 - Как часто вы общаетесь?
 - Знаете ли они вы традиции, уклад жизни?
 - Приходилось ли вам пересекаться с теми людьми, которые приехали из других стран?
 - Оказывал ли кто-то из вас когда-либо помощь представителю другой национальности? В чем она выражалась?
 - Сможете ли вы помочь человеку другой национальности, если он попадет в беду?
 - Почему едут в Россию и откуда?
 - Замечаете ли вы тех, кто нас окружает? Где они работают?
 - Как вы относитесь к национальностям, которые нас окружают?

4. ИНДИВИДУАЛЬНАЯ РАБОТА.

Предложите каждому участнику взять по одной ладошке, вырезанной из бумаги и написать на ней, какими мы должны быть по отношению друг к другу – одним словом. Затем прикрепить их между странами на карте.

Рефлексия и обратная связь:

Яблоко

- **Работа в пленуме. Игра «Яблоко Ньютона».**
Заранее подвесьте яблоко или держите его так, чтобы под ним можно было стоять или сидеть.
Объясните метафору: яблоко - это символ озарения.
Предложите участникам по одному становиться или садиться под яблоком и пояснить, какие озарения у них сегодня случились, к какому выводу они пришли.
- **Прощание.** Поблагодарите участников за работу.

Книгоигра по книге «Транссиб. Поезд отправляется!»

Разработчики: Кустовская Татьяна, Гриценко Ольга

Темы:

География, семья

Возраст

участников:

12-14 лет



Цель:

- Развитие интереса к изучению своей родословной
- Развитие интереса к изучению географии



Аннотация:

Транссибирская магистраль - не просто очень длинная железная дорога. Она соединяет огромную страну как нить бус, на которую нанизаны и большие мегаполисы, и маленькие поселки. Транссиб - это истории и легенды, для многих писателей он стал источником вдохновения, символом путешествия человека в неизведанные далекие страны. И нас он вдохновил на создание этой книги, с которой читатели смогут отправиться в путь вместе с пассажирами поезда Москва-Владивосток. На каждой остановке они не только узнают про историю и достопримечательности населенного пункта, но и познакомятся с реальными людьми, которые здесь живут.



Книга
или копии
фрагментов

• Игра «Плацкартный вагон»: предложите участникам сесть по типу плацкартного вагона (командами по 4 человека). Каждый участник рассказывает о себе соседям по плацкарту.

Примерные вопросы для рассказа:

- Расскажите о своей семье, своей национальности
- Расскажите, где живут ваши родственники (если в России, назвать город, село; может быть у кого-то есть родственники в других странах)
- Расскажите о своих семейных традициях

3. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

Прочитайте вслух любой фрагмент книги с «Советами путешественникам». Можно вывести на проектор или сделать цветные копии и раздать участникам для знакомства и чтения.

4. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

• Игра «Российский экспресс». Каждый участник вытягивает карточку с персонажем, путешествующим в вагоне-плацкарте. Примеры карточек:

- Цыганка
- Полицейский
- Подросток
- Похожий на наркомана
- Человек, который ест странно пахнущую еду
- Африканский студент

Предложите участникам придумать историю путешествия своего персонажа.

• Презентация.

Участники по желанию презентуют свои истории.

- Обсуждение. Примерные вопросы для обсуждения:
 - С кем из этих людей вы меньше всего хотели бы ехать в поезде. Почему?
 - С кем могли бы соседствовать?

- Виноваты ли те, с кем мы не хотим ехать?
- А хотят ли люди ехать с вами?
- Что делать в такой ситуации?

Рефлексия и обратная связь:

- Работа в пленуме. Игра «1 слово»: каждый участник по кругу говорит свои эмоции, ощущения после занятия, используя только 1 слово.
- Прощание. Поблагодарите участников за работу.

Книгоигра по книге «Враг»

Разработчики: КРОО ПР АОТ МК «ИНТЕРРА»

Темы:

Концепция мира, манипуляция, критическое мышление, пропаганда

Возраст участников:

8-14 лет. Занятие адаптируется под возраст участников

Цель:

- Развитие эмпатии
- Понимание дегуманизации
- Понимание языка вражды и ненависти
- Понимание эскалация конфликта
- Понимание деэскалирования конфликта
- Развитие умения анализировать собственную жизненную ситуацию, где использовался язык ненависти

Аннотация:

«Враг» - антимилитаристская книга итальянского писателя Давида Кали и французского иллюстратора Сержа Блока. Уставший от нескончаемой войны солдат сидит в окопе и думает о "враге" - о том, кого командиры в своих агитках изобразили настоящим чудовищем, убивающим женщин и детей.

Написанный от первого лица, кажущийся по-детски простым текст Кали раскрывает все более и более



самостоятельные размышления героя, а лаконичные, но очень выразительные рисунки Блока точно передают охватившее солдата ощущение пустоты, страха и одиночества. В конце концов солдат понимает: войну во что бы то ни стало надо прекратить. Для этого он решает проникнуть во вражеский окоп, где его ждёт совсем не то, что он ожидал увидеть. Книга «Враг» получила премию Министерства образования Франции, была переведена на десяток языков и адаптирована для театра во Франции и Бельгии.

Материалы:

Книгоигра. Знакомство:

Малярный
скотч,
маркеры

1. ПРИВЕТСТВИЕ.

Представиться и кратко рассказать о себе.

2. ПРО МЕТОДИКУ КНИГОИГРЫ.

Пример вступления: «Это интерактивное чтение книг современных авторов, с помощью которого можно посмотреть на проблемы современного общества и подумать, как их можно решить».

3. ЗНАКОМСТВО С УЧАСТНИКАМИ.

Участники называют свое имя и отвечают на вопрос: а кого вы считаете своим врагом?

Книгоигра. Работа с темой и книгой:

Книга

1. ПРЕЗЕНТАЦИЯ ТЕМЫ И КНИГИ.

Пример вступления: вопрос в пленум - «О чем может быть книга «Враг?». Участники отвечают в свободном порядке.

Проектор,
колонки,
ноутбук

Листы
флипчарта,
маркеры

Проектор,
колонки,
ноутбук

2. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ, ПРОСМОТР ВИДЕО.

- Просмотр 1 видеофрагмента мультфильма https://www.youtube.com/watch?v=b6tuSSkzM_M&t=318s до фразы: «Я остался один. С тех пор как Мишель умер, здесь никто не появлялся».

- Обсуждение. Примерные вопросы для обсуждения:

- Какие ощущения у солдата?
- Что он чувствует?
- Какой он?
- А какой враг?

3. РАБОТА В ГРУППАХ.

- Объедините участников в группы по 5-7 человек любым методом. Задание для работы в группах:

1. Предложите участникам внутри группы ответить на вопросы:

- Что чувствует солдат?
- Какие у него мысли?
- А какой враг?

2. Предложите участникам создать плакат, где будет два изображения:

- Я
- Враг

- Презентация. Участники презентуют свои плакаты.

- Работа в пленуме. Обсуждение. Примерные вопросы для обсуждения:

- А что думает враг про меня?
- О чем вообще думается на войне?
- А в каком окопе враг?

4. РАБОТА В ГРУППАХ.

- Просмотр 2 видеофрагмента до фразы: «Может, взглянув на них, он бы понял, что это война бессмысленна и ее нужно прекратить».

Стикеры,
маркеры,
флипчарт
или доска

- Индивидуальная работа. Предложите каждому участнику написать на стикере ответ на вопрос: «А как можно прекратить войну?».
- Презентация. Каждый участник презентует свой стикер и размещает его на стене или флипчарте.

5. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ. ПРОСМОТР ВИДЕО.

Проектор,
колонки,
ноутбук

- Просмотр 3 видеофрагмента до конца без звука.
- Презентация. Каждая команда презентует свой вариант озвучки.
- Работа в группах. Объедините участников в новые группы по 5-7 человек любым методом. Предложите каждой группе придумать озвучку.

6. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ. ПРОСМОТР ВИДЕО.

Проектор,
колонки,
ноутбук

- Просмотр 3 видеофрагмента до конца со звука.
- Обсуждение. Примерные вопросы для обсуждения:
 - Почему они стали врагами?
 - Как люди становятся врагами?
 - Сталкивались ли вы в обычной жизни с таким проявлением враждебности?
 - Как можно этому противостоять?

Рефлексия и обратная связь:

- Индивидуальная работа. Выведите на экран или стену через проектор звездное небо из видео. Предложите каждому участнику написать на бумажной звезде ответ на вопрос: «Что лично я могу сделать, чтобы прекратить войну?»
- Презентация. Каждый участник презентует свой вариант и клеит на небо.
- Прощание. Поблагодарите участников за работу.

Книгоигры по теме «Историческая память и семейные ценности»



ФЕДЕРАЛЬНОЕ АГЕНТСТВО
ПО КУЛЬТУРНОМУ НАСЛЕДИЮ



ФОНД
ПРЕЗИДЕНТСКИХ
ГРАНТОВ

Книгоигра по книге «История старой квартиры»

Разработчики: Рябцева Наталья, Рыкунова Елена, Кустовская Татьяна,
Махнева Ангелина

Темы:

Семейные ценности, история вещей,
история России

Возраст участников:

От 10 лет

Цель:

- Развитие интереса к изучению истории
- Знакомство с историей России
1960-х годов

Аннотация:

Книга «История старой квартиры» вышла на русском в 2016 году, её создали писательница Александра Литвина и художница Анна Десницкая. Они работали над проектом полтора года, собирая информацию о быте разных десятилетий XX века. Главный персонаж книги – большая квартира. В бурном XX веке она успела побыть квартирой доктора Муромцева, с чёрным ходом для прислуги, голландскими печами, светлой детской, столовой, спальней и кабинетом. Когда квартира стала коммунальной, комнаты в ней стали разделяться не по назначению, а по новым владельцам – в ней жила не одна семья. А через сто лет, в начале XXI века, квартира превратилась в кафе: черный ход переименован в служебный, комнаты объединились в один просторный зал, а старая мебель первых хозяев служит уютным интерьером.



Проектор
и ноутбук
или книги
для малых
групп
или для
каждого
участника

Лист бумаги с
нарисованным
рюкзаком,
стикеры

с историей России 1960-х годов и сделаем это через историю вещей и предметов, а также познакомимся с книгой «История старой квартиры».

2. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

- Прочитайте вслух отрывок «1961 год» страница 36-37 и покажите на проекторе обзор этих страниц с акцентом на предметы быта этого времени.
- Обсуждение. Примерные вопросы для обсуждения:
 - Как вы думаете, какие семейные традиции были в вашей семье в это время?
 - Сколько лет было вашим бабушкам или дедушкам в этот год?
 - Какие предметы вам знакомы, а какие нет?
- Предложите участникам послушать песню Булата Окуджавы, слова которой выделены на странице 36 - <https://www.youtube.com/watch?v=qSp9skfNnSo>
- Обсуждение. Примерные вопросы для обсуждения:
 - О чем эта песня?
 - Слышали ли вы когда-нибудь ее раньше?
 - Есть ли в вашей семье или в семьях ваших друзей традиция петь песни под гитару?
 - А какие семейные традиции есть в вашей семье?
 - Какие семейные традиции вы бы хотели продолжить?

3. ИНДИВИДУАЛЬНАЯ РАБОТА.

- Расскажите участникам о традиции петь песни под гитару в походах и в студенческих поездках на примере Бори Апсе со стр. 37.
- Задание для участников - собрать рюкзак в поход. Предложите участникам нарисовать на листе бумаге импровизированный рюкзак и на стикерах написать предметы, которые можно и нужно взять с собой в поход и наклеить их на рюкзак. Сравните предметы для похода из 1961 года и предметы, которые предложили участники.

Книгоигра по книге «История старой квартиры»

Разработчики: Рябцева Наталья, Рыкунова Елена, Кустовская Татьяна,
Махнева Ангелина

Темы:

Семейные ценности, история вещей,
история России

Возраст участников:

От 10 лет

Цель:

- Развитие интереса к изучению истории
- Знакомство с историей России 1991-2020-х годов.

Аннотация:

Книга «История старой квартиры» вышла на русском в 2016 году, её создали писательница Александра Литвина и художница Анна Десницкая. Они работали над проектом полтора года, собирая информацию о быте разных десятилетий XX века. Главный персонаж книги – большая квартира. В бурном XX веке она успела побыть квартирой доктора Муромцева, с чёрным ходом для прислуги, голландскими печами, светлой детской, столовой, спальней и кабинетом. Когда квартира стала коммунальной, комнаты в ней стали разделяться не по назначению, а по новым владельцам – в ней жила не одна семья. А через сто лет, в начале XXI века, квартира превратилась в кафе: черный ход переименован в служебный, комнаты объединились в один просторный зал, а старая мебель первых хозяев служит уютным интерьером.



Книги,
проектор или
распечатка
фрагментов
стр.50-51
по количеству
участников

Картинки
предметов,
карточки
с годами,
карточки с
событиями

через историю вещей и предметов, а также
познакомимся с книгой «История старой квартиры».

2. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

- Чтение отрывка книги о 1991 году, стр. 50-51. Вы можете выбрать, как познакомить участников с отрывком:
 1. Участники знакомятся с отрывком самостоятельно. Для этого понадобятся количество экземпляров книг или копий страниц, равное количеству участников.
 2. Участники знакомятся с отрывком в группах.
 3. Участники знакомятся с отрывком с помощью выведения отрывка на экран или с помощью проектора.
 4. Вы вслух зачитываете отрывок, параллельно выводя его на экран или с помощью проектора.
- Обсуждение. Примерные вопросы для обсуждения:
 - Какие перемены произошли в стране?
 - Перемены прошли к лучшему или к худшему?
 - Что к лучшему?
 - Что к худшему?
 - Изменились ли деньги? Как?
 - Изменились ли предметы? Как?
 - Есть ли у вас дома старые деньги или другие предметы того времени?

3. РАБОТА В ГРУППАХ.

- Игра «Шкала времени». Объедините участников в команды любым методом и раздайте каждой команде картинки предметов и карточки, на которых написаны года и события. Задание для команд: предложите участникам соотнести предметы, время и события.
- Презентация.
Каждая команда презентует свою шкалу времени.

4. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

- Квест. Предложите участникам сложить слово из первых букв ответов на вопросы. Подсказка для участников: ответы

спрятаны на страницах 50-51. Вопросы квеста:

- Ты живешь в этой стране (ответ: Россия)
- Имя дедушки Ани. Подсказка: Фамилия дедушки Ниношвили (ответ: Серго)
- Шестая буква в телефонной будке (ответ: Ф)
- Рецепт домашнего чего приведен в книге? (ответ: Сыр)
- Денежная единица (ответ: Рубль)

Слово, которое должно получиться: РСФСР. Спросите участников, что это значит, как расшифровывается.

Рефлексия и обратная связь:

Стикеры,
маркеры,
ручки,
флипчарт
«Копилка
знаний»

- Индивидуальная работа. Игра «Копилка знаний». Предложите каждому участнику написать на одном стикере, что нового он/она узнал/а сегодня, а на другом стикере то, что было известно раньше. Предложите участникам разместить свои стикеры на флипчарте «Копилка знаний» разделенном на две зоны «ЗНАЛ» «УЗНАЛ».
- Прощание. Поблагодарите участников за работу.

Книгоигра по книге «История старой квартиры»

Разработчики: КРОО ПР АОТ МК «Интерра»

Темы:

Семейные ценности, история вещей,
история России

Возраст

участников:

От 10 лет

Цель:

- Развитие интереса к изучению истории
- Знакомство с историей России 1991-2020-х годов.

Аннотация:

Книга «История старой квартиры» вышла на русском в 2016 году, её создали писательница Александра Литвина и художница Анна Десницкая. Они работали над проектом полтора года, собирая информацию о быте разных десятилетий XX века. Главный персонаж книги – большая квартира. В бурном XX веке она успела побыть квартирой доктора Муромцева, с чёрным ходом для прислуги, голландскими печами, светлой детской, столовой, спальней и кабинетом. Когда квартира стала коммунальной, комнаты в ней стали разделяться не по назначению, а по новым владельцам – в ней жила не одна семья. А через сто лет, в начале XXI века, квартира превратилась в кафе: чёрный ход переименован в служебный, комнаты объединились в один просторный зал, а старая мебель первых хозяев служит уютным интерьером.



Материалы:

Книгоигра. Знакомство:

1. ПРИВЕТСТВИЕ.

Представиться и кратко рассказать о себе.

2. ПРО МЕТОДИКУ КНИГОИГРЫ.

Пример вступления: «Это интерактивное чтение книг современных авторов, с помощью которого можно посмотреть на проблемы современного общества и подумать, как их можно решить».

3. ЗНАКОМСТВО С УЧАСТНИКАМИ.

Предложите каждому участнику назвать свое имя и предмет из своего дома, который хранит историю семьи (передавался через поколения или просто имеет важное значение).

Книгоигра. Работа с темой и книгой:

1. РАБОТА В ГРУППАХ.

• Объедините участников в 5 команд любым методом. Участники работают в командах по следующим историческим периодам:

1 команда - 1902-1919

2 команда - 1927-1937

3 команда - 1941-1953

4 команда - 1961-1973

5 команда - 1987-2002

Задание для команд:

1. Прочитать свой отрывок книги и проследить историю жителей квартиры.

2. Создать «Линию времени семьи». Предложите участникам нарисовать свой отрезок времени и нанести основные даты и отметить на отрезке самые значительные события в жизни жителей старой квартиры.

Маркеры,
листы бумаги,
книги
или копии
из книги

Книги или
копии из книг

Если события позитивные - то нарисовать дугу вверх (чем выше, тем важнее), а если негативные – то дугу вниз (чем ниже, тем сложнее события).

- Презентация. Каждая команда презентует свою линию времени.

- Обсуждение.

Примерные вопросы для обсуждения:

- Как вам работалось в группах? Как проходило обсуждение? Какие эмоции у вас возникали, когда читали про события, связанные с жителями старой квартиры?
- Какие закономерности можно заметить в истории семьи и страны?
- Какие события в истории семьи вы могли предугадать? А о каких вы не сразу подумали?
- Что такое коллективная память? Как вы думаете, по каким причинам, что-то остается, а что-то уходит из коллективной памяти?
- Когда вы читали историю семьи, находили ли вы отголоски истории вашей семьи? Какие?

Рефлексия и обратная связь:

Стикеры,
флипчарт
с картинкой
комнаты,
маркеры,
ручки
или проектор
и ноутбук

- Игра «Комната памяти истории 20 века». Предложите участникам создать комнату памяти 20 века. Участники пишут на стикерах названия предметов, метафоры, фразы, которые помогут рассказать историю 20 века. Предложите участникам разместить свои стикеры на флипчарт, на котором нарисована комната, или на стену, на которую с помощью проектора выведена фотография комнаты.

- Прощание. Поблагодарите участников за работу.

мучиться кошмарами и постоянной тревогой за родных. Простая и, в общем, довольно типичная в своем трагизме история одной ленинградской женщины становится той призмой, сквозь которую вы можете взглянуть на историю родного города и всей страны.

Материалы:

Книгоигра. Знакомство:

Малярный
скотч,
маркеры

1. ПРИВЕТСТВИЕ.

Представиться и кратко рассказать о себе.

2. ПРО МЕТОДИКУ КНИГОИГРЫ.

Пример вступления: «Это интерактивное чтение книг современных авторов, с помощью которого можно посмотреть на проблемы современного общества и подумать, как их можно решить».

3. ЗНАКОМСТВО С УЧАСТНИКАМИ.

Предложите каждому участнику назвать свое имя, написать его маркером на малярном скотче и наклеить на себя.

Книгоигра. Работа с темой и книгой:

Книга,
проектор,
экран, колонки,
ноутбук

Флипчарт,
маркер

1. ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ТЕМЫ И КНИГИ, ПРОСМОТР ВИДЕО.

Предложите участникам посмотреть выступление автора книги на конференции TEDxPloschadMira - <https://www.youtube.com/watch?v=ptgOLzcl5Rk>

2. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

Игра «Мозговой штурм». Предложите участникам сказать свои ассоциации к слову «блокада». Фиксируйте все предложения участников на стикерах или доске.

Книги
или копии
фрагментов,
флипчарты,
маркеры

Шкала
и карточки
с датами
и событиями

Кратко презентуйте участникам историю Блокады Ленинграда. Для подготовки презентации используйте материалы сайта <https://may9.ru/history/articles/oborona-leningrada/>

3. РАБОТА В ГРУППАХ.

- Объедините участников в равные команды любым способом. Работа с книгой. Заранее подготовьте фрагменты из разных периодов жизни главной героини, но такие, чтобы участникам было сложно догадаться, к какому периоду относятся события из фрагмента. Предложите участникам прочитать свои фрагменты.

- Задания для команд:

1. Предположить к какому периоду относится их фрагмент
2. Придумать, что предшествовало событиям, которые описываются во фрагменте и что было после.
Подготовить комикс по мотивам придуманных событий.

- Презентация. Каждая команда презентует свой фрагмент и комикс.

4. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

Игра «Шкала блокады». Подготовьте шкалу с датами и основными событиями Блокады Ленинграда. Предложите участникам определить последовательность представленных фрагментов и выстроить их на шкале.

Рефлексия и обратная связь:

- Индивидуальная работа. Предложите участникам подумать над тем, что может сделать лично он/она для того, чтобы в мире не повторялись истории с блокадами городов. Участники записывают свои варианты на стикерах и презентуют по желанию.
- Прощание. Поблагодарите участников за работу.

Книгоигра по книге «Сурвило»

Разработчики: Андриенко Марина, Гнедашова Татьяна, Гриценко Ольга

Темы:

Историческая память, блокада
Ленинграда, межпоколенческая связь,
Вторая мировая война

Возраст участников:

12-16 лет

Цель:

- Развитие интереса к изучению истории
- Развитие эмпатии

Аннотация:

Графический роман молодой художницы Ольги Лаврентьевой - история жизни ее бабушки, Валентины Викентьевны Сурвило. Счастливое ленинградское детство, закончившееся с арестом отца в 1937-м, ссылка в глухую башкирскую деревню, смерть матери, долгожданное возвращение в любимый Ленинград, а после - центральным, самым важным и жутким эпизодом в биографии - блокада, которую совсем юная Валя переживает в тюремном госпитале - единственном месте, куда ее, дочь врага народа, готовы принять на работу. Холод, неотступный голод, изматывающий страх, бомбежки и обстрелы, предательство друзей и редкая, необъяснимая, как чудо, доброта - все это оставляет в сердце Вали глубокий рубец,



заставляющий даже в относительно благополучные послевоенные годы мучиться кошмарами и постоянной тревогой за родных. Простая и, в общем, довольно типичная в своем трагизме история одной ленинградской женщины становится той призмой, сквозь которую вы можете взглянуть на историю родного города и всей страны.

Материалы:

Книгоигра. Знакомство:

Малярный
скотч,
маркеры

1. ПРИВЕТСТВИЕ.

Представиться и кратко рассказать о себе.

2. ПРО МЕТОДИКУ КНИГОИГРЫ.

Пример вступления: «Это интерактивное чтение книг современных авторов, с помощью которого можно посмотреть на проблемы современного общества и подумать, как их можно решить».

3. ЗНАКОМСТВО С УЧАСТНИКАМИ.

Предложите каждому участнику назвать свое имя, написать его маркером на малярном скотче и наклеить на себя.

Книгоигра. Работа с темой и книгой:

Книга

1. ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ТЕМЫ И КНИГИ.

Пример вступления: «Что вам нужно для счастья? Какой должен быть для этого достаток? Хотите примерить на себя разные роли? Сегодня мы с вами познакомимся с графическим романом «Сурвило», с помощью которого узнаем, что такое предательство, человечность и социальное неравенство».

Листья
(с любого
дерева или
из бумаги),
3 корзинки

Книги
или копии
фрагментов,
флипчарты,
маркеры

2. РАБОТА В ГРУППАХ.

• Объедините участников в 3 команды с помощью считалочки:

- тапки
- пальто
- шапка

• Игра «Листопад». Заранее разбросайте по полу листья (настоящие или изготовленные из бумаги).

Предложите команды собрать все листья, разбросанные на полу. Каждая команда собирает листья в свою корзинку. Когда все листья собраны, посмотрите, у какой из команд их оказалось больше, а у какой меньше.

В зависимости от количества собранных листьев, озвучьте командам их роли:

- богачи - верхушка общества - те, кто собрали больше всех листьев;
- средний достаток – средний класс - те, кто на втором месте;
- бедняки – низший слой - те, кто собрали меньше всего листьев.

• Обсуждение. Примерные вопросы для обсуждения:

- Комфортно ли вам в вашей роли?
- Что вы чувствуете?

3. РАБОТА В ГРУППАХ.

• Участники продолжают работать в тех же командах, в которые участники объединились на игре «Листопад». Работа с книгой. Каждая команда самостоятельно читает 1 главу. Задание для команд: придумать свой вариант развития дальнейших событий и создать комикс.

• Презентация. Каждая команда презентует свой комикс.

Книги
или копии
фрагментов

Листы А4,
маркеры,
ручки

4. РАБОТА В ГРУППАХ.

- Участники продолжают работать в тех же командах, в которые участники объединились на игре «Листопад». Предложите каждой команде самостоятельно прочитать главы: команда «тапки» - глава 2, команда «пальто» - глава 3, команда «шапка» - глава 4.

- Задание для команд:

1. Обсудить и выбрать то, что характеризует Валю и её социальное положение.

2. Придумать и подготовить сценку по мотивам своих обсуждений.

- Презентация. Каждая команда презентует свою сценку.

5. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

- Игра «Компас». Предложите каждому участнику разделить лист бумаги на 4 части и в каждой из частей ответить на вопросы:

1. Что у меня есть?

2. Чего я хочу?

3. Чем я дорожу?

4. Чем я могу поделиться?

- Обсуждение. Примерные вопросы для обсуждения:

- А как бы на эти вопросы ответила Валя?

- Чем отличаются ваши ответы?

- Что в них общего?

Рефлексия и обратная связь:

Флипчарт или
доска, стикеры
в виде облаков,
маркеры.

- Индивидуальная работа. Предложите каждому участнику подобрать 1 слово, которым они могли бы охарактеризовать книгу. Участники записывают свои варианты на стикерах-облаках и презентуют по желанию, прикрепляя на доску стену или флипчарт.

- Прощание. Поблагодарите участников за работу.

Книгоигра по книге «Сахарный ребенок»

Разработчик: Наталья Павленко

Темы:

Проблема выбора, свобода,
историческая память, репрессии

Возраст

участников:

13-15 лет

Цель:

- Развитие интереса к изучению истории
- Развитие эмпатии
- Развитие навыка аргументации собственной позиции

Аннотация:

Книга Ольги Громовой «Сахарный ребенок» записана ею со слов Стеллы Нудольской, чье детство пришлось на конец 30-х - начало 40-х годов в Советском Союзе. Это очень личный и берущий за душу рассказ о том, как пятилетняя Эля, счастливо растущая в любящей семье, вдруг оказывается дочерью «врага народа» и попадает в страшный, непонятный ей мир: после ареста отца их вместе с матерью отправляют в лагерь в Киргизии как ЧСИР (членов семьи изменника Родины) и СОЭ (социально опасные элементы).

Но несмотря на все испытания, голод и болезни, которые им приходится пережить, Эля и ее мама не падают духом:



© ООО «Издательский дом «КомпасГид», 2017



Книгоигра по книге «Дневник из убежища»

Разработчики: Братчикова Алена, Родимушкина Юлия

Темы:

Ксенофобия, Холокост, толерантность, принятие других, антисемитизм, предрассудки

Возраст участников:

От 12 лет

Цель:

- Показать плюсы и минусы нетолерантного общества
- Показать насколько важно не только держаться вместе в сложной ситуации, но и уметь поддерживать друг друга, при этом находя общий язык

Аннотация:

Дневник Анны Франк - один из самых известных документальных артефактов Второй мировой войны и одновременно проникновенная и искренняя история девочки-подростка. Анна получила тетрадку в подарок от отца на 13-летие и вела дневник три года, пока вместе с семьей (немецкими евреями) пряталась в убежище от нацистов. В дневнике она рассказывает о происходящем вокруг - о домашних неурядицах, о своих переживаниях, о семье и друзьях - и все это на фоне катастрофы войны.



Материалы:

Книгоигра. Знакомство (5 минут):

1. ПРИВЕТСТВИЕ.

Представиться и кратко рассказать о себе.

2. ПРО МЕТОДИКУ КНИГОИГРЫ.

Пример вступления: «Это интерактивное чтение книг современных авторов, с помощью которого можно посмотреть на проблемы современного общества и подумать, как их можно решить».

3. ЗНАКОМСТВО С УЧАСТНИКАМИ.

Игра «Инопланетное приветствие». Предложите участникам образовать круг и разделиться на три равные группы:

- марсиане,
- плутонцы,
- уранцы

Расскажите, что марсиане здороваются, постукивая одним кулачком по другому, плутонцы - похлопывая себя по коленке, а уранцы - помахивая обеими ладонями над головой. Предложите каждому представителю одной группы подойти к представителю другой группы, поздороваться своим способом, назвать свое имя и получить соответствующее приветствие в ответ.

Книгоигра. Работа с темой и книгой:

Книга

1. ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ТЕМЫ И КНИГИ.

Пример вступления: «Дневник голландской девочки Анны Франк - один из наиболее известных и впечатляющих документов о зверствах фашизма - сделал ее имя знаменитым на весь мир. Сегодня мы с вами познакомимся с некоторыми отрывками из ее дневника и подумаем над тем, как сделать так, чтобы такие истории больше никогда не повторялись».

Презентация,
ноутбук,
проектор,
книга

Флипчарты,
маркеры

Книга

(социально опасные элементы). Но, несмотря на все испытания, голод и болезни, которые им приходится пережить, Эля и ее мама не падают духом: читают стихи, поют песни, шутят, по-настоящему заботятся друг о друге. Это книга о том, что такое достоинство и что такое свобода».

2. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

- Приготовьте краткий пересказ или презентацию истории Анны Франк или используйте готовую презентацию: https://docs.google.com/presentation/d/1C6leM3-3Ae1B1F9h-7b_oP2lVrajMLT_/edit#slide=id.p2

Для самостоятельной подготовки презентации используйте фрагменты из дневника и материалы Дома-музея Анны Франк - <https://www.annefrank.org/en/>

- Обсуждение. Примерные вопросы для обсуждения:
 - Почему Анна оказалась в такой ситуации?
 - Что этому предшествовало?
 - Как это можно было остановить?

3. РАБОТА В ГРУППАХ.

- Игра «Убежище». Объедините участников в 3-4 команды любым методом. Зачитайте отрывок из дневника - Четверг, 9 июля 1942 со слов «...Так мы бежали под проливным дождем» до слов «...Убежище находится в конторе отца...».

- Задание для команд: составить схему убежища и расписание дня.

- Презентация. Каждая команда презентует свои варианты убежища и расписание дня.

4. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

- Зачитайте отрывок из дневника - Пятница, 10 июля 1942 со слов «...Наша комната, да и все остальные были похожи на кладовую старьевщика...» до слов «...И только в среду, впервые после нашего прихода в убежище...»

Книга

- Обсуждение. Примерные вопросы для обсуждения:
 - Как бы вы украсили убежище?
 - Какие условия вам необходимы для комфортной жизни?
 - Как можно их создать в закрытом пространстве?
 - Какие проблемы могут возникнуть у жителей убежища?

5. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ, ИНДИВИДУАЛЬНАЯ РАБОТА.

- Игра «Альтернативный конец истории».
Зачитайте отрывок из дневника - Вторник, 1 августа 1944
вторник со слов «...Я боюсь, что все кто меня знает такой...»
до слов «...Внутри мне всегда указывает...».
- Задание для индивидуальной работы: подумайте,
каким может быть конец истории Анны Франк?
- Презентация. Участники по желанию презентуют свои
варианты концовки.

Рефлексия и обратная связь:

Стикеры, маркеры, ручки

- Индивидуальная работа. Предложите участникам
подумать над тем, что может сделать лично он/она для
того, чтобы в мире не повторялись истории Анны Франк.
Участники записывают свои варианты на стикерах и
презентуют по желанию.
- Прощание. Поблагодарите участников за работу.

Книгоигра по книге «Дневник из убежища»

Разработчик: Наталья Павленко

Темы:

Ксенофобия, Холокост, толерантность, принятие других, антисемитизм, предрассудки, права человека

Возраст

участников:

от 12 лет

Цель:

- Развитие интереса к изучению истории
- Изучение истории Холокоста через личную историю
- Повышение интереса к теме прав человека

Аннотация:

Дневник Анны Франк - один из самых известных документальных артефактов Второй мировой войны и одновременно проникновенная и искренняя история девочки-подростка. Анна получила тетрадку в подарок от отца на 13-летие и вела дневник три года, пока вместе с семьей (немецкими евреями) пряталась в убежище от нацистов. В дневнике она рассказывает о происходящем вокруг - о домашних неурядицах, о своих переживаниях, о семье и друзьях - и все это на фоне катастрофы войны.



Материалы:

Книгоигра. Знакомство (5 минут):

Малярный
скотч, маркер

1. ПРИВЕТСТВИЕ.

Представиться и кратко рассказать о себе.

2. ПРО МЕТОДИКУ КНИГОИГРЫ.

Пример вступления: «Это интерактивное чтение книг современных авторов, с помощью которого можно посмотреть на проблемы современного общества и подумать, как их можно решить».

3. ЗНАКОМСТВО С УЧАСТНИКАМИ.

Предложите каждому участнику назвать свое имя, написать его маркером на малярном скотче и наклеить на себя.

Книгоигра. Работа с темой и книгой:

Книга



1. ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ТЕМЫ И КНИГИ.

Пример вступления: «Дневник голландской девочки Анны Франк - один из наиболее известных и впечатляющих документов о зверствах фашизма - сделал ее имя знаменитым на весь мир. Сегодня мы с вами познакомимся с некоторыми отрывками из ее дневника и подумаем над тем, как сделать так, чтобы такие истории больше никогда не повторялись».

2. РАБОТА В ГРУППАХ.

Игра «История фото». Объедините участников в 3-5 команд любым методом. Выведите на экран фотографию: <https://drive.google.com/drive/folders/1kS4a48nGRPwL3zJr79cTkNFm5ghXKdLa>

Рефлексия и обратная связь:

Стикеры,
маркеры,
ручки

- **Индивидуальная работа.** Предложите участникам подумать над тем, что может сделать лично он/она для того, чтобы в мире не повторялись истории Анны Франк. Участники записывают свои варианты на стикерах и презентуют по желанию.
- **Прощание.** Поблагодарите участников за работу.

наборе. Мемуарные записи также демонстрируют разные способы их бытования: прошедшие редактуру и оставленные «первозданными», опубликованные ранее и впервые вводимые в обиход, зафиксированные на бумаге и в аудиозаписи.

Материалы:

Книгоигра. Знакомство:

Малярный
скотч,
маркеры

1. ПРИВЕТСТВИЕ.

Представиться и кратко рассказать о себе.

2. ПРО МЕТОДИКУ КНИГОИГРЫ.

Пример вступления: «Это интерактивное чтение книг современных авторов, с помощью которого можно посмотреть на проблемы современного общества и подумать, как их можно решить».

3. ЗНАКОМСТВО С УЧАСТНИКАМИ.

Предложите каждому участнику назвать свое имя, написать его маркером на малярном скотче и наклеить на себя.

Книгоигра. Работа с темой и книгой:

Книга

1. ПРЕДСТАВЛЕНИЕ КНИГИ.

Пример вступления: «Санкт-Петербург. Петроград. Ленинград. Красивейший город нашей страны. Расположенный на северо-западе России, на берегу Финского залива Балтийского моря, в устье реки Невы. Основанный в 1703 году императором Петром I. За три столетия своей истории город пережил множество славных и трагических событий. Здесь произошло три революции, перемена названия города и самое ужасное, что пережил город и с чем вошел в историю, как

Рефлексия и обратная связь:

Стикеры,
маркеры,
ручки

- **Индивидуальная работа.** Предложите участникам подумать над тем, что может сделать лично он/она для того, чтобы в мире не повторялись истории с блокадами городов. Участники записывают свои варианты на стикерах и презентуют по желанию.
- **Прощание.** Поблагодарите участников за работу.

Книгоигра по книге «Дневник Вишенки Том 1. Каменный зоопарк»

Разработчики: Алена Братчикова, Юлия Родимушкина

Темы:

Поступки, вдохновение, волонтерство, помощь другим, перемены сквозь поколения

Возраст участников:

От 11-12 лет

Цель:

- Показать значимость поступков
- Показать последствия поступков

Аннотация:

Вишенке 10 лет и она мечтает стать писателем. По совету писательницы мадам Дежарден она начинает вести дневник, ведь писатель должен уметь выстраивать историю, собирать факты, брать интервью, а главное - наблюдать. Больше всего Вишенке нравится наблюдать за людьми, особенно взрослыми, у которых всегда столько таинственных дел - попробуй, разгадай, что они скрывают! Однажды, когда Вишенка вместе с подружками сидела в домике на дереве, они заметили в лесу старика с банками краски в руках. Кто это? Что он делает? И почему весь перепачкан в краске?



С твердым намерением раскрыть эту тайну Вишенка начинает свое первое расследование.

«Фишки» книги - это необычный графический роман: кроме потрясающих акварельных кадров в него входят дневниковые записи самой Вишенки, ее рисунки и фотографии. Все это создает неповторимую личную историю и дает возможность взглянуть на мир глазами 10-летнего начинающего писателя. Книга очень интересно устроена. В части, где она нарисована как комикс, мы видим, какие события происходят с Вишенкой, а в дневниковой части - как осмысляет эти события героиня и как она ведет свое детективное расследование. Книга вдохновляет писать!

Материалы:

Книгоигра. Знакомство:

Флипчарт
со шкалой
настроения,
маркеры

1. ПРИВЕТСТВИЕ.

Представиться и кратко рассказать о себе.

2. ПРО МЕТОДИКУ КНИГОИГРЫ.

Пример вступления: «Это интерактивное чтение книг современных авторов, с помощью которого можно посмотреть на проблемы современного общества и подумать, как их можно решить».

3. ЗНАКОМСТВО С УЧАСТНИКАМИ.

- Игра «Шкала настроения». Заранее подготовьте флипчарт, где будет нарисована стрелка вверх. Предложите участникам отметить свое настроение на шкале.
- Игра «Комплимент». Предложите участникам по кругу называть свое имя. Участник, который представляется должен сказать своему соседу комплимент на последнюю букву своего имени. Например, «Меня зовут Маша, мой сосед, артистичный».

Рефлексия и обратная связь:

- **Работа в пленуме. Обсуждение. Вопрос: «Как вы понимаете выражение «из большего образуется меньшее»?**
- **Игра «Компас». Разделите семинарскую комнату на 4 части:**
 - **Левая часть - согласен**
 - **Правая часть - не согласен,**
 - **Середина - затрудняюсь ответить или считаю, что это довольно спорный вопрос**

Задавайте участникам вопросы и предложите им перемещаться по комнате в соответствии с их ответом. Примерные вопросы: нужно ли хвастаться своими поступками? Например, вы становитесь посередине и аргументируете свое мнение: «С одной стороны, поступки делаются не ради хвастовства, но чтобы приносить результаты и пользу окружающим и самому человеку. С другой стороны, нужно рассказывать о своих поступках и достижениях, чтобы вдохновлять окружающих».
- **Прощание. Поблагодарите участников за работу.**

Книгоигра по книге «Блокада Ленинграда»

Разработчики: Ольга Толстикова, Стороженко Дина

Темы:

Историческая память, блокада Ленинграда, межпоколенческая связь, Вторая мировая война

Возраст участников:

12+ лет



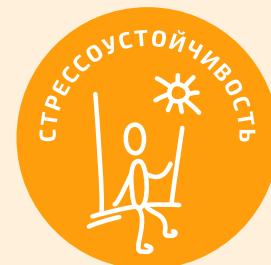
Цель:

- Знакомство с подвигом наших воинов и жителей города
- Развитие интереса к изучению истории развитие навыка анализировать и проводить параллели в истории между разными поколениями



Аннотация:

В истории нашей страны много трагичных и славных страниц. Одна из них - Блокада Ленинграда в годы Великой Отечественной войны. 900 дней окруженный врагом город голодал, сотрясаясь под огнем бомбежек и артобстрелов, но не сдался. В этой книге мы рассказываем о том, как это было, какую цену заплатили жители Ленинграда и как сумели выстоять.



Материалы:

Малярный
скотч,
маркеры,
белые и
красные
карточки по
количеству
участников
(на одного
участника
4 красных
и 4 белых
карточки)

Книгоигра. Знакомство:

1. ПРИВЕТСТВИЕ.

Представиться и кратко рассказать о себе.

2. ПРО МЕТОДИКУ КНИГОИГРЫ.

Пример вступления: «Это интерактивное чтение книг современных авторов, с помощью которого можно посмотреть на проблемы современного общества и подумать, как их можно решить».

3. ЗНАКОМСТВО С УЧАСТНИКАМИ.

- Предложите каждому участнику назвать свое имя, написать его маркером на малярном скотче и наклеить на себя.
 - Игра «Компас: мы говорим войне, да или нет».
Разложите перед участниками карточки 2 цветов: белый и красный. Озвучивайте участникам ситуации, на которые они могут ответить либо да, либо нет. При ответе «да» - участник берет красную карточку, при ответе «нет» - белую. Примерные ситуации:
 - Вы находитесь у себя дома. Все хорошо. Но внезапно по радио объявляют об очередном налете. В предыдущий раз вы всегда оставались дома. Спуститесь ли вы в бомбоубежище сейчас?
 - Оккупационный город. Враги везде. Но, вам необходимо выйти из дома, для передачи срочной информации нашим войскам. Вы сделаете это?
 - Вашей семье выдали карточки на месяц, но случилось так, что соседи по коммунальной квартире свои потеряли вы поделитесь с ними карточками?
 - В вашем городе объявили комендантский час с 20:00 и до 6:00, но вам необходимо вместе с друзьями развесить листовки. Вы сделаете это?
- Подведение итогов: предложите участникам подсчитать каких карточек оказалось больше. Если красных - то, группа говорит войне «нет», если белых - «да».

Малярный скотч, маркеры, белые и красные карточки по количеству участников (на одного участника 4 красных и 4 белых карточки)

- Игра «Сороковые, роковые». Предложите участникам ответить на вопросы. Сначала дайте участникам пространство для того, чтобы ответили все, кто хочет, а после предложите свой вариант, если ничего похожего не прозвучало. Примерные вопросы:
 - Как вы понимаете, что такое война?
Ответ: Война — это организованное вооружённое насилие, целью которого является достижение политических целей.
 - Как по-вашему, какой главной цели добивается правитель, который решил начать войну?
Ответ: Расширение территории, либо мирового господства.
 - Многие историки, говорят, что война – это самое страшное явление, уносящее больше жизней, чем эпидемии и природные катаклизмы, так ли это на самом деле? Ответ: Да, поскольку жертвами войны могут стать миллионы людей и от нее могут пострадать многие государства.
 - В истории нашей страны, было много войн, назовите самую страшную? Ответ: Великая Отечественная.
 - В каком году она началась? Ответ: В 1941 году 22 июня.
 - Как по-вашему, что способствовало врагу на первоначальном этапе войны? Ответ: Внезапность.
 - Какой город первый пострадал от немецких бомбежек? Ответ: Киев.
 - При наступлении на нашу страну немцы разработали генеральный план, согласно которому враг должен был двигаться в трех направлениях, как назывался этот план? Ответ: Барбаросса.
 - Чего хотел добиться Гитлер согласно этому плану? Ответ: Полный захват всей территории нашей страны. Создания 4-х немецких государств. Уничтожение всего населения страны и получение мирового господства.
 - Как по-вашему, по какой причине, Гитлер в срочном порядке перегруппировал, свои войска и значительную их часть направил на север и юг? Ответ: Провал в битве за Москву.
 - Следуя в северной части нашей страны, какие страны поочередно завоевывали немцы? Ответ: Литву, Латвию и Эстонию.

- Назовите город, после которого сухопутное сообщение с Ленинградом было прервано? Ответ: Шлиссельбург.
- Как по-вашему, после взятия вышеназванного города, немцы двинулись дальше, минуя Ленинград, или оккупировали его? Ответ: Оккупировали и взяли в блокадное кольцо.
- Сколько дней продолжалась блокада? Ответ: 900
- Назовите день освобождения города? Ответ: 27 января 1944 года.

Книгоигра. Работа с темой и книгой:

Книга

1. ПРЕДСТАВЛЕНИЕ КНИГИ.

Пример вступления: «Прошло 77 лет. Выросло не одно поколение, которое никогда не знало ужасов войны. Но подвиг, совершенный ленинградцами в годы блокады, навсегда останется в нашей памяти, в названиях улиц и площадей, в величественных и мемориальных комплексах. В знак памяти героев отдавших свои жизни за мирное небо над головой, мы и посветим нашу книгоигру «Была война! Была блокада!»

"Санкт-Петербург. Петроград. Ленинград. Красивейший город нашей страны. Расположенный на северо-западе России, на берегу Финского залива Балтийского моря, в устье реки Невы. Основанный в 1703 году императором Петром I. За три столетия своей истории город пережил множество славных и трагических событий. Здесь произошло три революции, перемена названия города и самое ужасное, что пережил город и с чем вошел в историю, как город-герой – блокада. Вот об этом городе, о его самых трагических днях, выпавшие на долю города и его жителей осенью 1941 года и закончившиеся в январе 1944 года полным освобождением, мы и будем сегодня говорить, а поможет нам в этом – уникальная книга, замечательного автора – Григория Пернавского

Книгоигра по книге «Мой дедушка был вишней»

Разработчик: Наталья Павленко

Темы:

Межпоколенческая связь, семейные ценности, семья, семейные традиции

Возраст участников:

8+ лет

Цель:

Развитие интереса к теме семейных традиций

Аннотация:

Вишневое дерево по имени Феличе было посажено в честь рождения дочери и росло вместе с ней. И оно стало героем детских воспоминаний ее сына: его другом в играх, местом познания и приключений, символом непрерывности жизни. Главный герой этой книги - дедушка, который со своей энергией, чувством свободы и способностью слышать дыхание дерева, кажется немного «странным». И так же легко, как дышит дерево, автор книги касается таких тем, как страдание и смерть близких, и искренне верит, что «человек не умирает, пока вишневые деревья продолжают жить для него».



Материалы:

Малярный
скотч,
маркеры

Книгоигра. Знакомство:

1. ПРИВЕТСТВИЕ.

Представиться и кратко рассказать о себе.

2. ПРО МЕТОДИКУ КНИГОИГРЫ.

Пример вступления: «Это интерактивное чтение книг современных авторов, с помощью которого можно посмотреть на проблемы современного общества и подумать, как их можно решить».

3. ЗНАКОМСТВО С УЧАСТНИКАМИ.

Предложите каждому участнику назвать свое имя, написать его маркером на малярном скотче и наклеить на себя.

Книгоигра. Работа с темой и книгой:

Книга

Макер,
флипчарт
или доска

Проектор,
ноутбук,
экран,
колонки

1. ПРЕДСТАВЛЕНИЕ КНИГИ.

Пример вступления: «Как давно вы собирались всей семьей за одним столом? Есть ли у вас в семье такая традиция? И что вы знаете про семейные традиции? Сегодня мы попробуем с этим разобраться вместе с книгой «Мой дедушка был вишней».

2. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

Игра «Мозговой штурм». Предложите участникам сказать свои ассоциации к слову «семья». Фиксируйте все предложения участников на стикерах или доске.

3. РАБОТА В ГРУППАХ.

Объедините участников в 3-4 команды любым методом. Предложите участникам посмотреть мультфильм по книге: <https://www.youtube.com/watch?v=ZX5LZ4MP8EE> до 09:26.

- **Задание для команд:** придумать окончание рассказа.
- **Презентация.** Каждая команда презентует свой вариант финала.

4. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

- **Предложите участникам посмотреть мультфильм до конца.**
 - **Обсуждение.** Примерные вопросы для обсуждения:
 - Что вас больше всего впечатлило в рассказе?
 - Как бы вы повели себя на месте главного героя, если бы вашу вишню хотели срубить?
 - Какие семейные традиции есть в вашей семье?

Рефлексия и обратная связь:

**Флипчарт
или доска,
стикеры
и маркеры**

- **Работа в пленуме.** Предложите участникам создать плакат «Семейные традиции». Каждый участник на стикере пишет семейную традицию, которую он/она хотел/а бы закрепить в своей семье. Каждый участник по кругу озвучивает свою семейную традицию и прикрепляет стикер на плакат.
- **Прощание.** Поблагодарите участников за работу.

Книгоигра по книге «Когда бабушка и дедушка были маленькими»

Разработчик: Татьяна Бреева

Темы:

История вещей, историческая память, история, семейные традиции, семейные ценности, семья



Возраст

участников:

От 8 лет. Занятие адаптируется под возраст участников

Цель:

- Показать как на примере семейных историй можно изучать историю вещей
- Развитие интереса к изучению истории
- Развитие коммуникативных навыков



Аннотация:

Эта книга предназначена не просто для семейного чтения, но для совместного времяпрепровождения - бабушек и дедушек, прабабушек и прадедушек с их внуками и правнуками. Она поможет вернуться в прошлое, многое вспомнить и пережить вновь. Поделиться с маленькими родными людьми радостным и печальным, серьёзным и смешным, важным и мимолётным. Рассказать историю человека, семьи, города, страны, мира. Протянуть нити из прошлого в будущее, связать из них завораживающий и запоминающийся узор.



Материалы:

Книгоигра. Знакомство:

Карточки
в виде сердца,
маркеры

1. ПРИВЕТСТВИЕ.

Представиться и кратко рассказать о себе.

2. ПРО МЕТОДИКУ КНИГОИГРЫ.

Пример вступления: «Это интерактивное чтение книг современных авторов, с помощью которого можно посмотреть на проблемы современного общества и подумать, как их можно решить».

3. ЗНАКОМСТВО С УЧАСТНИКАМИ.

- Игра «Откроем друг другу сердца». Заранее подготовьте карточки в виде сердца. Предложите участникам написать свое имя на сердце-карточке. Каждый участник по кругу называет свое имя и опускает свое сердце-карточку в шляпу или мешок, которую вы несете по кругу. Когда все участники поместят свою карточку в шляпу или мешок, пройдите по кругу еще раз и теперь задача участников достать из шляпы одно из сердечек, прочитать вслух написанное имя и отдать владельцу.

- Или игра «Первая буква».

Участники по кругу называют свое имя и предмет на первую букву своего имени, который хочется забрать с собой из нынешней жизни в жизнь через 20 лет.

Книгоигра. Работа с темой и книгой:

Книга

1. ПРЕДСТАВЛЕНИЕ КНИГИ.

Пример вступления: «Сегодня мы будем работать с историей России с 1920 годов до наших дней и познакомимся с книгой Е.Мурашовой и Н.Майоровой «Когда дедушка и бабушка были маленькими». Эта книга поможет вернуться в прошлое, многое вспомнить и

Коробка
или шапка,
разноцветные
ленточки

Карточки,
лилия времени,
проектор,
ноутбук,
колонки

пережить вновь. Поделиться с маленькими родными людьми радостным и печальным, серьёзным и смешным, важным и мимолётным. Рассказать историю человека, семьи, города, страны, мира».

2. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

Введение в тему. Примерные вопросы для участников:

- Как вы чаще всего общаетесь?
- Какими средствами связи пользуетесь?
- Как вы думаете, какими средствами связи пользовались ваши родители, дедушки и бабушки?

3. РАБОТА В ГРУППАХ.

- Объедините участников в команды с помощью метода «Ленточка».

В коробку или шапку поместите ленточки нужного количества и цветов, каждый участник вытягивает ленточку и объединяются в команды.

- Задание для команд:

1. Прочитать и обсудить фрагмент из рассказа «Пишу тебе бумажное письмо...» (10-13 стр.).
2. Найти в тексте упоминание современных средств связи и более ранних.
3. Выбрать одно из средств связи, придумать как оно появилось и подготовить презентацию для других.

- Презентация. Каждая команда презентует легенду по происхождению выбранного средства связи.

4. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

- Игра «Линия времени». Презентуйте участникам временной отрезок и карточки со средствами связи:

- почтовый голубь
- гонцы
- телефон
- пейджер
- рация

- азбука морзе

Предложите участникам угадать год появления каждого средства связи. Разложите карточки на линии времени в соответствии с ответами участников.

- Заранее подготовьте презентацию с исторической справкой по появлению средств связи или используйте видео https://www.youtube.com/watch?v=aSuiji_ltlI
- Предложите участникам скорректировать линию времени, если они увидели противоречащую информацию в презентации или видео.

Рефлексия и обратная связь:

Листы бумаги,
конверты,
ручки, чай

- Индивидуальная работа. Предложите участникам написать бумажное письмо самому себе через год. По окончании занятия предложите участникам зайти на почту и отправить это письмо самому себе с отсрочкой в один год.
- Или предложите участникам изготовить бланк старинного письма с помощью чайных клякс. Каждый участник пишет письмо из прошлого, адресованное человеку в наше время. Письмо также можно отправить по почте любому человеку.
- Работа в пленуме. Игра «1 слово». Каждый участник по кругу говорит свои эмоции, ощущения после занятия, используя только 1 слово.
- Прощание. Поблагодарите участников за работу.

Книгоигры по теме «Экологическое просвещение»



БЮРО ИНИЦИАТИВ



ФОНД
ПРЕЗИДЕНТСКИХ
ГРАНТОВ

Книгоигра по книге «Ася и пластиковый мир»

Разработчики: Мария Репкина, Марина Роева

Темы:

Загрязнение планеты, экология

Возраст
участников:

От 8 лет

Цель:

- Развитие интереса к экологии
- Показать важность сохранения природы
- Показать способы решения экологических проблем
- Вдохновить участников на ведение экологичной жизни.

Аннотация:

Человек — уникальное создание, но последние 100 лет он творит страшные вещи на планете, не думая о последствиях. Плохая экология, горы пластика, исчезновение видов растений и животных — суровая реальность. Книга «Ася и пластиковый мир» Аси Мицкевич — захватывающая экологическая энциклопедия для детей. Книга простым и понятным языком рассказывает об экологической ситуации, о важности экологических привычек, подводит к пониманию осознанного потребления и к тому, что все вместе и каждый из нас в отдельности в ответе за планету. Книга расскажет о важности экологических проблем и необходимости (даже обязательности) их решения:



Материалы:

Книгоигра. Знакомство:

1. ПРИВЕТСТВИЕ.

Представиться и кратко рассказать о себе.

2. ПРО МЕТОДИКУ КНИГОИГРЫ.

Пример вступления: «Это интерактивное чтение книг современных авторов, с помощью которого можно посмотреть на проблемы современного общества и подумать, как их можно решить».

3. ЗНАКОМСТВО С УЧАСТНИКАМИ.

Игра «Я люблю». Предложите каждому участнику по кругу назвать свое имя и сказать, что он/она любит делать, чем любит заниматься. Например: «Меня зовут Лена и я люблю петь» или «Меня зовут Миша и я люблю танцевать».

Книгоигра. Работа с темой и книгой:

Книга

1. ПРЕДСТАВЛЕНИЕ КНИГИ.

Пример вступления: «Человек - уникальное создание, но последние 100 лет он творит страшные вещи на планете, не думая о последствиях. Плохая экология, горы пластика, исчезновение видов растений и животных - суровая реальность. Сегодня мы с вами разберемся, какие экологические проблемы существуют и как мы можем их решить».

2. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

Игра «Ассоциация». Приготовьте карточки или стикеры, на которых написаны названия природных элементов.

Примерный список:

- еловая шишка
- цветок

Мешок
с карточками

Книги
или копии
книг,
предметы

- дятел
- ёжик
- вода
- кислород
- пчела
- пшеница

Каждый участник по кругу вытягивает из мешка карточку и отвечает на вопросы:

1. С чем в вашей жизни ассоциируется этот предмет или это растение/животное/насекомое?
2. Чем оно полезно для нас?
3. Как думаете, что будет, если его (этого растения животного/насекомого) не станет?

3. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

• Работа с книгой. Разложите перед участниками предметы и предложите выбрать каждому участнику 1 предмет. Примерный перечень предметов:

- губка для посуды
- чайный пакетик
- пластиковые трубочки
- пластиковый пакет
- одноразовый стакан
- батарейки
- ватные палочки

• Задание для участников: найти в книге информацию про свой предмет и подготовить рассказ про него, ответив на следующие вопросы:

1. Какую пользу и вред приносит человеку?
2. Сможем ли мы без него существовать?
3. Чем из природных материалов можем заменить?

• Презентация. Каждый участник кратко презентует свой предмет.

Рефлексия и обратная связь:

Стикеры,
маркеры

- **Индивидуальная работа.** Предложите участникам написать на стикере эко привычку.
Пример вступления: «Давайте составим список полезных эко-привычек, при помощи которых мы можем отдалить день экологического долга и сохранить жизнь на нашей планете. Как я могу изменить свой образ жизни, что-то поменять в своих привычках в быту, чтобы помочь природе и себе».
Каждый участник по кругу презентует свой стикер и эко-привычку и размещает на доске или стене.
- **Прощание.** Поблагодарите участников за работу.

Книгоигра по книге «Превращения. Из чего делаются привычные вещи?»

Разработчик: Кацуба Елена

Темы:

Питание, полезные продукты

Возраст

участников:

10-12 лет

Цель:

Развитие интереса к правильному питанию и здоровому образу жизни

Аннотация:

Знаете ли вы, во что может превратиться обыкновенное дерево? В массу всего: в гитару, в карандаш, в стул, в бумагу, в ткань... Несколько веков назад и дети, и взрослые прекрасно знали, как создаются самые разные вещи. Люди сами готовили себе пищу, а для этого выращивали растения и разводили животных. Пряли шерсть для одежды и шили её. Делали игрушки из дерева и ткани. Когда для производства стали использовать машины, люди стали всё меньше разбираться в устройстве того, что их окружало. А ещё - делать вещи из того, из чего раньше никому не приходило в голову. К примеру, из нефти, которая может превратиться не только в топливо, но и в одежду, игрушки, пуговицы, пищевую плёнку.



Благодаря этой книге вы шаг за шагом пройдёте все этапы производства множества всем необходимых вещей. Побываете на фабриках и заводах, узнаете, как добывают нефть и соль, посмотрите, как делают продукты питания, одежду и ещё множество всего, что мы используем каждый день. Приоткройте дверь в волшебный мир превращений простых материалов в сложные предметы - и вы поразитесь тому, как много чудес скрывается повсюду!

Материалы:

Малярный
скотч,
маркеры

Книгоигра. Знакомство:

1. ПРИВЕТСТВИЕ.

Представиться и кратко рассказать о себе.

2. ПРО МЕТОДИКУ КНИГОИГРЫ.

Пример вступления: «Это интерактивное чтение книг современных авторов, с помощью которого можно посмотреть на проблемы современного общества и подумать, как их можно решить».

3. ЗНАКОМСТВО С УЧАСТНИКАМИ.

Предложите каждому участнику назвать свое имя, написать его маркером на малярном скотче и наклеить на себя.

Книгоигра. Работа с темой и книгой:

Книга

1. ПРЕДСТАВЛЕНИЕ КНИГИ.

Пример вступления: «Знаете ли вы, во что может превратиться обыкновенное дерево? В массу всего: в гитару, в карандаш, в стул, в бумагу, в ткань... Несколько веков назад и дети, и взрослые прекрасно знали, как создаются самые разные вещи. Люди сами

Листы бумаги
в форме
листьев
дерева,
карандаши,
ручки,
флипчарт с
нарисованным
деревом,
малярный
скотч

Поднос с
караваем
(булки хлеба)
и солью,
презентация,
ноутбук,
проектор

готовили себе пищу, а для этого выращивали растения и разводили животных. Пряли шерсть для одежды и шили её. Делали игрушки из дерева и ткани. Когда для производства стали использовать машины, люди стали всё меньше разбираться в устройстве того, что их окружало. А ещё - делать вещи из того, из чего раньше никому не приходило в голову. К примеру, из нефти, которая может превратиться не только в топливо, но и в одежду, игрушки, пуговицы, пищевую плёнку. Сегодня мы с вами пройдем шаг за шагом этапы производства некоторых продуктов питания, узнаем, как добывают соль и как производится хлеб».

2. ИНДИВИДУАЛЬНАЯ РАБОТА.

- Раздайте участникам заранее приготовленные листы бумаги в форме листьев дерева. Предложите участникам написать названия веществ, без которых человеческий организм обходиться не может. Каждый участник по кругу презентует свой лист и ответить на вопрос «Почему именно это вещество?». Каждый участник размещает свой лист, на образное дерево, которое нарисовано на флипчарте или доске, где нарисовано образное дерево жизни.
- Резюмируйте работу участников, подсчитав, каких веществ встречается больше всего.

3. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

- Презентуйте участникам поднос с караваем и солью
- Обсуждение. Примерные вопросы для обсуждения:
 - Как вы думаете, какое культурное значение имеют хлеб с солью?
 - Что это за культурные традиции?
 - Как вы думаете, что бывает с нашим организмом, когда соли слишком много? А когда ее мало?
 - Как вы думаете, что бывает с нашим организмом, когда хлеба слишком много? А когда его мало?

Книга
или копии
фрагментов,
презентация,
ноутбук,
проектор

- Какими полезными свойствами обладают хлеб и соль?

• Ссылка на презентацию: <https://docs.google.com/presentation/d/19jK4LRSbHxYE5fkYeBYm-FQPif7xtf-w/edit?rtfpof=true>

4. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

• Работа с книгой. Пример вступления: «Сейчас мы узнаем краткую историю производств хлеба и соли, а также историю их появления на нашем столе».

• Выведите сканированную версию книги на экран и вместе с участниками прочитайте фрагменты из книги. Варианты фрагментов:

- стр.70-72 (хлеб)
- стр. 92- 94 (соль)

• Обсуждение. Примерные вопросы для обсуждения:

- Что общего в процессах производства продуктов питания?
- А что различного?
- Что вам больше всего понравилось в процессе производства?
- Какой путь проходят продукты питания до нашего стола?

• Ссылка на презентацию: <https://docs.google.com/presentation/d/19jK4LRSbHxYE5fkYeBYm-FQPif7xtf-w/edit?rtfpof=true>

текст для презентации: <https://docs.google.com/document/d/17C25LcqKyZnAJLM9bMPpJyIbOMlCcQKQ/edit?>

5. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

• Работа с книгой. Выведите сканированную версию книги на экран и вместе с участниками прочитайте фрагменты из книги. Варианты фрагментов:

- стр. 138-139 Переработка мусора.

Книга
или копии
фрагментов,

ноутбук,
проектор

- Обсуждение. Примерные вопросы для обсуждения:
 - Что такое пищевой мусор?
 - С чем лучше попрощаться раз и навсегда, выбирая правильное, натуральное и здоровое питание?
- Ссылка на презентацию: <https://docs.google.com/presentation/d/19jK4LRSbHxYE5fkYeBYm-FQPif7xtf-w/edit?rtprof=true>
текст для презентации: <https://docs.google.com/document/d/17C25LcqKyZnAJLM9bMPpJyIbOMlCcQKQ/edit?>

Рефлексия и обратная связь:

Листы
бумаги А4,
фломастеры,
маркеры

- Индивидуальная работа. Предложите каждому участнику в течение 3-х минут создать мини-плакат, на котором необходимо отразить:
 - полезный продукт...
 - виды
 - применяется на кухне...
 - еда не вкусная без...
- Презентация. Каждый участник по кругу презентует свой плакат.
- Прощание. Поблагодарите участников за работу.

Книгоигра по книге «Превращения. Из чего делаются привычные вещи?»

Разработчик: Власова Елена Олеговна

Темы:

История вещей

Возраст

участников:

7-12 лет

Цель:

- Узнать из чего делают привычные нам вещи, предметы быта
- Развитие навыка работы в команде
- Развития навыка аргументации

Аннотация:

Знаете ли вы, во что может превратиться обыкновенное дерево? В массу всего: в гитару, в карандаш, в стул, в бумагу, в ткань... Несколько веков назад и дети, и взрослые прекрасно знали, как создаются самые разные вещи. Люди сами готовили себе пищу, а для этого выращивали растения и разводили животных. Пряли шерсть для одежды и шили её. Делали игрушки из дерева и ткани. Когда для производства стали использовать машины, люди стали всё меньше разбираться в устройстве того, что их окружало. А ещё - делать вещи из того, из чего раньше никому не приходило в голову. К примеру, из нефти, которая может превратиться не только



в топливо, но и в одежду, игрушки, пуговицы, пищевую плёнку. Благодаря этой книге вы шаг за шагом пройдёте все этапы производства множества всем необходимых вещей. Побываете на фабриках и заводах, узнаете, как добывают нефть и соль, посмотрите, как делают продукты питания, одежду и ещё множество всего, что мы используем каждый день. Приоткройте дверь в волшебный мир превращений простых материалов в сложные предметы - и вы поразитесь тому, как много чудес скрывается повсюду!

Материалы:

Малярный
скотч,
маркеры

Книгоигра. Знакомство:

1. ПРИВЕТСТВИЕ.

Представиться и кратко рассказать о себе.

2. ПРО МЕТОДИКУ КНИГОИГРЫ.

Пример вступления: «Это интерактивное чтение книг современных авторов, с помощью которого можно посмотреть на проблемы современного общества и подумать, как их можно решить».

3. ЗНАКОМСТВО С УЧАСТНИКАМИ.

- Предложите каждому участнику назвать свое имя, написать его маркером на малярном скотче и наклеить на себя.
- Игра «Настроение». Каждый участник по кругу называет свое имя и с помощью руки показывает свое настроение: чем выше поднимается рука, тем настроение лучше.

Книгоигра. Работа с темой и книгой:

Книга

1. ПРЕДСТАВЛЕНИЕ КНИГИ.

Пример вступления: «Знаете ли вы, во что может

Флипчарт
или доска,
стикеры,
маркеры

Картонная
коробка или
мешок, мыло,
зеркало, книга,
карандаш,
свеча, зубная
щетка, ложка

превратиться обыкновенное дерево? В массу всего: в гитару, в карандаш, в стул, в бумагу, в ткань... Несколько веков назад и дети, и взрослые прекрасно знали, как создаются самые разные вещи. Люди сами готовили себе пищу, а для этого выращивали растения и разводили животных. Пряли шерсть для одежды и шили её. Делали игрушки из дерева и ткани. Когда для производства стали использовать машины, люди стали всё меньше разбираться в устройстве того, что их окружало. А ещё - делать вещи из того, из чего раньше никому не приходило в голову. К примеру, из нефти, которая может превратиться не только в топливо, но и в одежду, игрушки, пуговицы, пищевую плёнку. Сегодня мы с вами пройдем шаг за шагом этапы производства некоторых вещей и узнаем, как и из чего они производятся».

2. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

- Предложите участникам написать на стикерах предметы быта, которыми они пользуются каждый день. Для каждого предмета необходимо использовать один стикер. Каждый участник по кругу называет свои предметы и размещает на флипчарте или доске.
- Обсуждение. Примерные вопросы для обсуждения:
 - Знаете ли вы, из чего сделаны эти предметы?
 - Как они производятся?

3. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

- Игра «Крокодил». Подготовьте коробку или мешок с разными предметами. Каждый участник по кругу вытягивает из мешка предмет и не демонстрируя остальным объясняет жестами что это за предмет, не называя этого предмета и однокоренных слов.

Презентация,
ноутбук,
проектор

Книга
или копии
фрагментов,
стикеры,
маркеры,
листы
флипчарта

4. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

- Работа с книгой. Подготовьте презентацию об истории создания привычных вещей быта или используйте готовую https://docs.google.com/presentation/d/1YWWrl0XLF9jOpNTaj_yr1oG8WCx_9LVn/edit?usp=drive_web&oid=102922140885783274847&rtpof=true

Текст для презентации https://docs.google.com/document/d/1I_oP7nDbP6HmDVKpx00vy7fsyNMj1VRC/edit?rtpof=true

- Обсуждение. Примерные вопросы для обсуждения:
 - Как вы думаете, откуда берутся окружающие нас вещи?
 - Чем чаще всего мы пользуетесь из предметов быта?
 - Как вы думаете, из чего, как и где делают привычные нам вещи?

5. РАБОТА В ГРУППАХ.

- Работа с книгой. Объедините участников в 3 команды любым способом и попросите их придумать себе название и эмблемы. Предложите участникам закрепить на себе стикер с названием и эмблемой команды.

- Задание для команд:

1. Прочитать фрагмент из книги.

Примерный перечень фрагментов:

- команда 1 - стр. 52-53

- команда 2 - стр. 58-59

- команда 3 - стр. 50-51

2. Подготовить презентацию и пересказ своего фрагмента для остальных. Предложите использовать флипчарт для фиксации фраз или тезисов для рассказа.

- Презентация. Каждая команда презентует свой фрагмент.

- Обсуждение. Примерные вопросы для обсуждения:
 - Какую пользу или вред приносят нам предметы, о которых вы прочитали?

- Что общего между этими предметами? А что различного?
- Чем раньше заменяли привычные нам предметы быта? Что использовали вместо зубной пасты и спичек?

Рефлексия и обратная связь:

Кроссворд
на флипчарте
или экране

Карточки
«+» и «-»

- Работа в пленуме. Заранее подготовьте кроссворд на флипчарте или используйте готовый вариант: https://docs.google.com/document/d/1pdrydtfNxKMBmLnr_SjzaRSy5sKDc7Si/edit?usp=drive_web&ouid=102922140885783274847&rtpof=true
Предложите участникам всем вместе его решить.
- Работа в пленуме. Игра «Барометр». Разместите в разных частях семинарской комнаты карточки с "+" и на противоположной стороне "-", что будет означать соответственно «да» и «нет».
Предложите участникам перемещаться к тому ответу, который им кажется ближе. Задавайте участникам вопросы. Примерные вопросы:
 - Полезна ли была информация, услышанная на Книгоигре?
 - Расскажите ли вы что-то из того, что сегодня узнали своих друзьям/родителям?
 - Было ли для вас что-то новое?
- Прощание. Поблагодарите участников за работу.

Книгоигра по книге «Превращения. Из чего делаются привычные вещи?»

Разработчик: Рябцева Наталья

Темы:

История вещей, переработка, отходы

Возраст

участников:

7-10 лет

Цель:

- Узнать из чего производятся повседневные вещи, предметы быта
- Узнать, как правильно утилизировать ненужные отработавшие свой век вещи
- Развитие интереса к экологическому образу жизни

Аннотация:

Знаете ли вы, во что может превратиться обыкновенное дерево? В массу всего: в гитару, в карандаш, в стул, в бумагу, в ткань... Несколько веков назад и дети, и взрослые прекрасно знали, как создаются самые разные вещи. Люди сами готовили себе пищу, а для этого выращивали растения и разводили животных. Пряли шерсть для одежды и шили её. Делали игрушки из дерева и ткани. Когда для производства стали использовать машины, люди стали всё меньше разбираться в устройстве того, что их окружало. А ещё - делать вещи из того, из чего раньше никому



не приходило в голову. К примеру, из нефти, которая может превратиться не только в топливо, но и в одежду, игрушки, пуговицы, пищевую плёнку. Благодаря этой книге вы шаг за шагом пройдёте все этапы производства множества всем необходимых вещей. Побываете на фабриках и заводах, узнаете, как добывают нефть и соль, посмотрите, как делают продукты питания, одежду и ещё множество всего, что мы используем каждый день. Приоткройте дверь в волшебный мир превращений простых материалов в сложные предметы - и вы поразитесь тому, как много чудес скрывается повсюду!

Материалы:

Книгоигра. Знакомство:

Малярный
скотч,
маркеры

1. ПРИВЕТСТВИЕ.

Представиться и кратко рассказать о себе.

2. ПРО МЕТОДИКУ КНИГОИГРЫ.

Пример вступления: «Это интерактивное чтение книг современных авторов, с помощью которого можно посмотреть на проблемы современного общества и подумать, как их можно решить».

3. ЗНАКОМСТВО С УЧАСТНИКАМИ.

- Предложите каждому участнику назвать свое имя, написать его маркером на малярном скотче и наклеить на себя.

Книгоигра. Работа с темой и книгой:

Книга

1. ПРЕДСТАВЛЕНИЕ КНИГИ.

Пример вступления: «Знаете ли вы, во что может превратиться обыкновенное дерево? В массу всего: в гитару, в карандаш, в стул, в бумагу, в ткань...

Листы
бумаги А4
по количеству
участников,
карандаши,
ножницы,
линейки,
ластики,
восковые
мелки,
флипчарт
или доска

Несколько веков назад и дети, и взрослые прекрасно знали, как создаются самые разные вещи. Люди сами готовили себе пищу, а для этого выращивали растения и разводили животных. Пряли шерсть для одежды и шили её. Делали игрушки из дерева и ткани. Когда для производства стали использовать машины, люди стали всё меньше разбираться в устройстве того, что их окружало. А ещё - делать вещи из того, из чего раньше никому не приходило в голову. К примеру, из нефти, которая может превратиться не только в топливо, но и в одежду, игрушки, пуговицы, пищевую плёнку. Сегодня мы с вами пройдем шаг за шагом этапы производства некоторых вещей и узнаем, как и из чего они производятся».

2. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

- **Игра «Предмет».** Предложите участникам создать любой предмет из листа бумаги при помощи карандашей, ножниц, линейки, ластика, восковых мелков. Комментарий: предметы зависят от фантазии участников, они могут нарисовать и вырезать из бумаги дерево, мяч, солнышко и т.д., а могут сделать из бумаги самолет и разукрасить его, сделать лодку или фуражку, а может они сделают предмет которого в жизни не существует и дадут ему свое название. Главное дать понять, что любая вещь проходит процесс изготовления и есть предметы, которыми мы пользуемся, вот с их процессом изготовления затем участники и познакомиться при помощи книгоигры.
- **Презентация.** Каждый участник по кругу презентует свой предмет.
- **Обсуждение.** Примерные вопросы для обсуждения:
 - Какие предметы вы использовали для создания своего предмета? Ответы можно фиксировать на флипчарт.

Книга
или копии
фрагментов

Презентация,
ноутбук,
проектор,
книга
или копии
фрагментов

- Как эти предметы попали в нашу жизнь, из чего они изготовлены?

3. РАБОТА В ГРУППАХ.

• Объедините участников в 3 команды любым методом. Предложите участникам в команде прочитать, обсудить фрагменты книги и подготовить презентацию для других.

Варианты фрагментов:

- Карандаш - стр.52-53
- Ластик - стр. 46-47
- Восковые мелки - стр. 38-39

• Презентация. Каждая команда кратко презентует свой фрагмент.

4. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

• Пример вступления: «Мы познакомились с теми предметами, которые сейчас используем ежедневно, не думая, как их делают и из чего. Мы покупаем их в магазине. Как вы думаете, как эти вещи попадают к нам и какая у этих вещей история?»

• Подготовьте презентацию про эволюцию предметов.

- Обсуждение. Примерные вопросы для обсуждения:
 - Что нужно делать с теми вещами, которые нам уже не нужны?
 - Как правильно их можно утилизировать?

• Работа с книгой. Прочтите вместе с участниками фрагмент книги про переработку - стр. 138-139.

Рефлексия и обратная связь:

Флипчарт,
маркер

Коробка,
обклеенная
бумагой
с надписью
«Комната
наших
превращений»

• Работа в пленуме. Предложите каждому участнику ответить на 4 вопроса:

- Что я знал/а?
- Что я сегодня узнал/а?
- Что было интересно?
- Что было сложно?

Зафиксируйте ответ каждого участника на флипчарт.

• Работа в пленуме. Предложите участникам поместить предметы, которые они создали вначале занятия, в коробку.

• Прощание. Поблагодарите участников за работу.

Книгоигра по книге «Вкусная история. Путешествие фруктов и пряностей из далеких стран»

Разработчики: Марина Андриенко, Марина Игнатова, Марина Сидорина, Анна Манагарова, Елена Баширова

Темы:

Специи, фрукты, овощи, путешествия

**Возраст
участников:**

12-14 лет

Цель:

- Участники узнают, откуда, как и кем были найдены и привезены к нам специи, фрукты
- Участники узнают, какие события предшествовали появлению этих продуктов

Аннотация:

Сегодня мы едим фрукты и приправляем пищу специями, не задумываясь о том, как они оказались на нашем столе. Чай, кофе или какао давно перестали быть для нас диковинными экзотическими напитками - а ведь когда-то из-за них рушились империи! Тайные экспедиции секретных агентов, гонки на скоростных судах, невероятное богатство торговых компаний, безжалостная эксплуатация и истребление целых народов - всё это - только небольшая часть «Вкусной истории»! Представь себе, обычный чёрный перец некогда ценился в Европе на вес золота, так что в погоне за ним



мореплаватели перекроили карту мира - открыли новые континенты и новые торговые пути из Европы в Азию. Что можно было купить на шоколадные деньги в империи ацтеков, на какие уловки пришлось пойти, чтобы накормить Европу картошкой, почему до конца XIX века бананы оставались лакомством для богачей?

Материалы:

Книгоигра. Знакомство:

Малярный
скотч,
маркеры

1. ПРИВЕТСТВИЕ.

Представиться и кратко рассказать о себе.

2. ПРО МЕТОДИКУ КНИГОИГРЫ.

Пример вступления: «Это интерактивное чтение книг современных авторов, с помощью которого можно посмотреть на проблемы современного общества и подумать, как их можно решить».

3. ЗНАКОМСТВО С УЧАСТНИКАМИ.

- Предложите каждому участнику назвать свое имя, написать его маркером на малярном скотче и наклеить на себя.
- Игра «Фрукт». Каждый участник по кругу называет свое имя и какой фрукт или пряность ассоциирует с собой и почему.
- Или игра «Любимая еда». Каждый участник по кругу называет свое имя и называет свою любимую еду.

Книгоигра. Работа с темой и книгой:

Книга

1. ПРЕДСТАВЛЕНИЕ КНИГИ.

Пример вступления: «Где растут бананы? Откуда привезли картошку? Почему кофе так популярно?»

Специи и пряности

Книги или копии фрагментов, карта мира, используемые продукты, маркеры, флипчарты

Сегодня мы с вами попробуем ответить на эти вопросы».

2. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

Предложите участникам с закрытыми глазами попытаться определить по запаху пряность.

Примерные пряности, которые можно использовать: черный перец, корица, ваниль, лемонграсс.

3. РАБОТА В ГРУППАХ.

- Объедините участников в 3 команды методом считалочки: апельсин, мандарин, лимон.
- Заранее подготовьте фрагменты из книги про любые специи, фрукты, овощи. Задание для команд:

1. Прочитать и обсудить свой фрагмент.

Примерные вопросы для обсуждения:

- Кто открыл продукт?
- Откуда он был завезен?
- Как описывали этот продукт?
- Какими полезными свойствами обладает продукт?

2. Подготовить презентацию для других, которая должна включать в себя: рисунок, аппликацию плода, краткий рассказ на основе вопросов для обсуждения.

- Презентация. Каждая команда презентует свой продукт. Во время презентации команд, поместите на карту мира те продукты, о которых рассказывают участники и по ходу презентации, отметьте путь продукта по карте.

Рефлексия и обратная связь:

- Работа в пленуме. Игра «3 факта». Предложите каждому участнику по кругу сказать три факта, которые запомнились больше всего из книгоигры.
- Прощание. Поблагодарите участников за работу.

Книгоигра по книге «Могут ли коровы повлиять на глобальное потепление? И ещё 122 вопроса о климате и окружающей среде»

Разработчики: Анастасия Победнова, Наталья Павленко

Темы:

Экология, изменение климата

**Возраст
участников:**

13-14 лет

Цель:

- Познакомить участников с понятием «парниковый эффект»
- Повышение знаний в области изменения климата
- Проанализировать и определить свои повседневные действия, с помощью которых можно положительно повлиять на изменение климата

Аннотация:

В книге собраны 123 любопытных факта о Земле, климате и глобальном потеплении. Вы узнаете, как природа и человек влияют друг на друга и почему ученые-климатологи бьют тревогу. Заботливо собранные Матильдой Мастерс и Хансом Брейниксом, директором Европейского агентства по окружающей среде, факты об изменении климата оживают на страницах книги благодаря легкому стилю писательницы и забавным рисункам художницы. А вам интересно узнать, сколько дубов нужно



для дыхания человека? Как рассчитать свой экологический след? Куда подевались жучки-паучки? Как акулы лечат океан? Правда ли, что раньше Земля была большим снежком? Зачем садоводы- партизаны захватывают город?

Материалы:

Книгоигра. Знакомство:

Малярный скотч, маркеры

- 1. ПРИВЕТСТВИЕ.**
Представиться и кратко рассказать о себе.
- 2. ПРО МЕТОДИКУ КНИГОИГРЫ.**
Пример вступления: «Это интерактивное чтение книг современных авторов, с помощью которого можно посмотреть на проблемы современного общества и подумать, как их можно решить».
- 3. ЗНАКОМСТВО С УЧАСТНИКАМИ.**
Игра «Любимая погода». Предложите каждому участнику назвать свое имя, написать его маркером на малярном скотче, наклеить на себя, и назвать свою самую любимую погоду.

Книгоигра. Работа с темой и книгой:

Книга

- 1. ПРЕДСТАВЛЕНИЕ КНИГИ.**
Пример вступления: «Прямо сейчас климат на нашей планете меняется. Средняя температура воздуха повышается гораздо быстрее, чем когда бы то ни было. Глобальное потепление влечет за собой серьезные последствия: тают полярные ледяные шапки, появляются новые течения, уходят под воду прибрежные районы. Многие регионы из-за засух становятся непригодными для сельского хозяйства. Исчезают леса, вымирают животные. Человечество производит намного больше



Маркер,
флипчарт
или доска

Маркер,
флипчарт
или доска

Книга



отходов, чем может переработать. Даже в самых глубоких океанских впадинах находят пластик! Сегодня мы подумаем, как каждый из нас может повлиять на то, чтобы замедлить распространение этих проблем.

2. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

Выведите на экран картинку: https://drive.google.com/drive/folders/1SyaFxtiwDMlc_YbHFfkyruPOJsl6UyNk
Предложите участникам ответить на вопрос: В чем разница между погодой и климатом?

3. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

Игра «Мозговой штурм». Предложите участникам называть слова, которые они слышат во время прогноза погоды. Фиксируйте все предложения участников на флипчарт или доску.

4. РАБОТА В ГРУППАХ.

- Объедините участников в 5 команд с помощью считалки:
 - гидрометр
 - термометр
 - барометр
 - анемометр
 - метеозонд

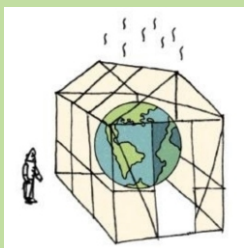
• Задание для команд:

1. Прочитать и обсудить фрагменты из книги - стр. 11-15.
2. Подготовить презентацию о том, как измеряется и предсказывается погода с помощью измерительного устройства, по которому названа команда.

• Презентация. Каждая команда презентует свой вариант.

5. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

• Выведите на экран картинку: https://drive.google.com/drive/folders/1SyaFxtiwDMlc_YbHFfkyruPOJsl6UyNk
Предложите участникам ответить на вопрос: как нас



Ноутбук, экран
или проектор,
колонки,
стикеры,
маркеры,
флипчарт
или доска

греет солнце? Попробуйте объяснить физический процесс.

- Выведите на экран картинку: https://drive.google.com/drive/folders/1SyaFxtiwDMlc_YbHFfkyruP0Jsl6UyNk
Предложите участникам ответить на вопрос: Что такое парниковый эффект?

6. РАБОТА В ГРУППАХ.

- Объедините участников в команды любым способом. Предложите участникам посмотреть видео: <https://www.youtube.com/watch?v=yrPgxSS0o1s> или <https://www.youtube.com/watch?v=Vmgj0yednzc>
- Задание для команд:
 1. Обсудить в командах - кто и что производит:
 - CO₂
 - метан
 - фреон.
 2. Создать иконки (рисунки) на стикерах с указанием тех (того), от кого происходят эти выбросы.
- Презентация. Каждая команда презентует свои варианты иконок. Все стикеры размещаются на доске.

Рефлексия и обратная связь:

- Индивидуальная работа. Предложите участникам подумать «Что я и моя семья можем сделать для того, чтобы уменьшить парниковый эффект?». Каждый участник записывает свое предложение на стикер и презентует другим. Стикеры участники размещают на доске или стене.
- Прощание. Поблагодарите участников за работу.

Книгоигра по книге «Мусорная революция. Свалка о двух концах»

Разработчики: Анастасия Победнова, Наталья Павленко

Темы:

Экология, разумное потребление, утилизация, переработка

Возраст участников:

10-12 лет

Цель:

- Узнать, как производят ткани и как их утилизируют
- Знакомство с понятиями «разумное потребление», «быстрая мода», «экологичный шоппинг»

Аннотация:

За последние десятилетия мир стал очень сложным. Ежедневно во всех сферах науки и техники происходит множество открытий, отследить которые не под силу не только детям, но и многим взрослым. Но каждое открытие влечёт за собой определённые последствия для окружающей среды и планеты в целом. Далеко ли можно уехать на бумажном велосипеде? И как съесть на обед свою ложку? Эта книга расскажет и покажет, как работает водоочистная станция, куда уходят пищевые отходы, как построить дом из переработанной бумаги и, самое главное, как избежать напрасной траты природных ресурсов и сохранить нашу планету для будущих поколений.



Материалы:

Малярный
скотч,
маркеры

Книгоигра. Знакомство:

1. ПРИВЕТСТВИЕ.

Представиться и кратко рассказать о себе.

2. ПРО МЕТОДИКУ КНИГОИГРЫ.

Пример вступления: «Это интерактивное чтение книг современных авторов, с помощью которого можно посмотреть на проблемы современного общества и подумать, как их можно решить».

3. ЗНАКОМСТВО С УЧАСТНИКАМИ.

Предложите каждому участнику назвать свое имя, написать его маркером на малярном скотче, наклеить на себя и назвать какую одежду они любят покупать и почему.

Книгоигра. Работа с темой и книгой:

Книга

1. ПРЕДСТАВЛЕНИЕ КНИГИ.

Пример вступления: «Задумывался ли ты когда-нибудь, что происходит с мусором, который мы ежедневно выбрасываем? Куда едет мусоровоз и что случается с обёрткой от шоколадки после того, как ты выкинул её в урну? Чаще всего мы просто выбрасываем ненужные вещи, тем самым всё больше и больше загрязняя окружающую природу. Но иногда мир можно изменить к лучшему, просто изменив свои привычки. Сегодня мы попробуем разобраться, как именно устроен мир вещей вокруг нас, откуда мы получаем воду, одежду, продукты, книги и мобильные телефоны. А ещё подумаем, как мы можем помочь миру стать чище».

2. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

Игра «Мозговой штурм». Предложите участникам называть ткани, которые они знают.

Маркер,
флипчарт
или доска

Карточки
с этапами
производства
хлопка

Ноутбук, экран
или проектор,
маркеры,
флипчарты

Ноутбук, экран
или проектор
или карточки
с утвержде-
ниями

Фиксируйте все предложения участников на флипчарт или доску. **Дополнительный вопрос участникам: какие из них натуральные, какие искусственные? Напротив каждой ткани ставьте соответствующие значки.**

3. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

Игра «Хлопок». Подготовьте карточки с этапами производства хлопка с помощью страницы 20. Предложите участникам определить последовательность этапов.

4. РАБОТА В ГРУППАХ.

- Игра «Путешествие футболки». Объедините участников в 2-3 команды. Представьте участникам инфографику со страницы 22.

- Задание для команд:

1. Каждый участник команды находит на этикетке своей футболки информацию о том, где она сделана.
2. Участники команды выбирают одно место производства и готовят инфографику «Путешествие футболки».

- Презентация.

Каждая команда презентует инфографику с путешествием футболки.

5. РАБОТА В ГРУППАХ.

Объедините участников в 2 команды с помощью считалки:

- за
- против.

Игра «Дебаты». Задача каждой команды подготовить и высказать аргументы от своей позиции на утверждения, которые вы можете вывести на экран или подготовить карточки. Время на подготовку аргументов - 4-5 минут. Примеры утверждений:

- Когда вещь много путешествует на этапе производства и продажи - это плохо.
- Быстрая мода очень плохо влияет на экологию.

- Если один человек или одна семья станет вести экологичный образ жизни - это капля в море, которая ничего не изменит.

Рефлексия и обратная связь:

- Работа в пленуме. Игра «1 слово». Каждый участник по кругу говорит свои эмоции, ощущения после занятия, используя только 1 слово.
- Прощание. Поблагодарите участников за работу.

Книгоигра по книге «Большая маленькая планета Экосистемы или Как всё живое взаимосвязано»

Разработчики: Анастасия Победнова, Наталья Павленко

Темы:

Экология, экосистема

**Возраст
участников:**

10-12 лет

Цель:

- Знакомство с понятием «экосистема» и примерами экосистем
- Развитие интереса к изучению экологии
- Анализ влияния человека на экосистемы

Аннотация:

Знаешь ли ты, что умеренные пожары полезны для экосистемы? А что в Тихом океане есть мусорный «остров» размером с Тюменскую область? Правда ли, что полярные шапки тают? Могут ли африканские фермеры остановить наступление пустыни Сахара? Об экологии много говорят учёные, защитники природы и даже шведские школьницы. Ответственное, бережное отношение к окружающей среде заботит умы горожан и глав государств. Она расскажет о том, что в нашем мире связано всё: рифы, пустыни, дождевые леса, океаны и самые крохотные лужицы. Ты поймёшь, как устроены большие и малые экосистемы Земли, почему так важно сохранить



биоразнообразии, какой путь проходят вещества в природе и что нужно делать, чтобы защитить нашу удивительную планету.

Материалы:

Книгоигра. Знакомство:

Малярный
скотч,
маркеры

1. ПРИВЕТСТВИЕ.

Представиться и кратко рассказать о себе.

2. ПРО МЕТОДИКУ КНИГОИГРЫ.

Пример вступления: «Это интерактивное чтение книг современных авторов, с помощью которого можно посмотреть на проблемы современного общества и подумать, как их можно решить».

3. ЗНАКОМСТВО С УЧАСТНИКАМИ.

Предложите каждому участнику назвать свое имя, написать его маркером на малярном скотче, наклеить на себя и назвать, какое место на природе самое любимое. Например, меня зовут Максим и я люблю горы.

Книгоигра. Работа с темой и книгой:

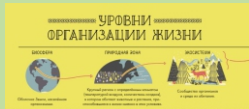
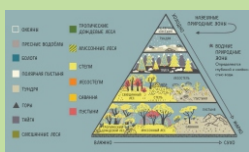
Книга

1. ПРЕДСТАВЛЕНИЕ КНИГИ.

Пример вступления: «Сегодня мы с вами узнаем, какие бывают уровни организации жизни на Земле, как выглядят микросистемы, что такое природная зона, экосистема, экотон, сукцессия, популяция, пищевая цепь, трофические уровни, продуценты и консументы. А также посмотрим как человеческая деятельность влияет на изменение климата и как можно защитить нашу планету».

2. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

Выведите на экран картинку: <https://drive.google.com/drive/folders/1uxLtxrbCQlvS1-xphfkoUDLmCPCrRK2N>



Ноутбук,
экран или
проектор



Книги
или копии
фрагментов

Предложите участникам ответить на вопросы:

- Какие природные зоны вы видите?
- Какими двумя факторами можно их охарактеризовать?

3. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

Выведите на экран картинку: <https://drive.google.com/drive/folders/1uxLtxrbCQlvS1-xphfkoUDLmCPCrRK2N>

Предложите участникам ответить на вопрос: В какой природной зоне мы живем?

4. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

Выведите на экран страницу 11. Предложите одному или нескольким участникам прочитать для всех информацию об экосистеме.

5. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

Выведите на экран картинку: <https://drive.google.com/drive/folders/1uxLtxrbCQlvS1-xphfkoUDLmCPCrRK2NN>

Предложите одному или нескольким участникам прочитать и объяснить, как взаимодействуют организмы.

6. РАБОТА В ПАРАХ.

• Объедините участников в пары. Предложите изучить и обсудить информацию со стр. 112-115 о вмешательстве человека в экосистемы:

- вырубка лесов
- чужеродные виды
- злоупотребление ресурсами
- опустынивание
- загрязнение
- подъем уровня воды
- закисление океана
- погодные аномалии
- таяние полярных льдов
- вымирание растений и животных

- Игра «Спиддейтинг» (быстрые свидания). Предложите участникам в свободном порядке поменяться парами и обсудить то, что они узнали. Можно сделать 3 таких раунда.

Рефлексия и обратная связь:

- Работа в пленуме. Игра «Изменения». Предложите участникам вспомнить свое любимое место на природе, которые называли во время знакомства. Каждый участник пишет на зеленом стикере то, что я точно буду делать, чтобы не нарушить экосистему, а на красном стикере -то, что точно не буду делать, чтобы не нарушить эту экосистему. Предложите участникам разместить стикеры на флипчарт или доску.
- Прощание. Поблагодарите участников за работу.

Книгоигры по теме «Человек в обществе»



БЮРО ИНИЦИАТИВ



ФОНД
ПРЕЗИДЕНТСКИХ
ГРАНТОВ

Книгоигра по книге «Что такое демократия»

Разработчик: Наталья Павленко

Темы:

Демократия, равенство, толерантность, права человека

Возраст участников:

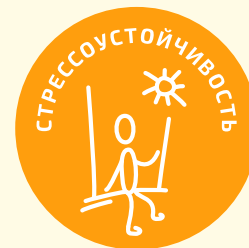
13-15 лет

Цель:

- Развитие интереса к изучению политики
- Развитие навыков переговоров
- Развития осознания возможности демократического принятия решения

Аннотация:

Книга наглядно и просто рассказывает о понятии демократии, раскрывает его основные принципы и идеи. Авторы сравнивают демократию с игрой, в которой при соблюдении правил выигрывают все! Пользуясь свободами, человек не должен забывать о своих гражданских обязанностях. Тогда мир будет становиться лучше! «Что такое демократия?» - одна из четырех книг в серии «Книги завтрашнего дня». Серия рассказывает о политике и социологии. Впервые серия вышла в 1977-1978 годах в Барселоне. За два года до её выхода умер испанский диктатор Франко, и Испания переживала первые демократические перемены.



Материалы:

Малярный
скотч,
маркеры

Книгоигра. Знакомство:

1. ПРИВЕТСТВИЕ.

Представиться и кратко рассказать о себе.

2. ПРО МЕТОДИКУ КНИГОИГРЫ.

Пример вступления: «Это интерактивное чтение книг современных авторов, с помощью которого можно посмотреть на проблемы современного общества и подумать, как их можно решить».

3. ЗНАКОМСТВО С УЧАСТНИКАМИ.

Предложите каждому участнику назвать свое имя, написать его маркером на малярном скотче и наклеить на себя.

Книгоигра. Работа с темой и книгой:

Книга

1. ПРЕДСТАВЛЕНИЕ КНИГИ.

Пример вступления: «Знаете ли вы что такое демократия? Сегодня мы с вами познакомимся с этим понятием поближе и поймем, зачем нужна демократия».

2. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

Экран,
проектор

• Работа с книгой. Выведите сканированную версию книги на экран и вместе с участниками прочитайте книгу.

• Обсуждение. Примерные вопросы для обсуждения:

- Что вам больше всего нравится в демократии? Почему?

- Что важнее для существования демократии -

возможность выбора или наличие политических партий.

Почему?

- Кто главный в демократическом обществе?

- Что вам меньше всего нравится в демократии? Почему?

- Как вы думаете, демократия полезна или вредна для страны? Почему?

Картинка
тыквы
или тыква

Карточки
с названием
шагов

3. РАБОТА В ГРУППАХ.

• Игра «Тыква». Объедините участников в 3 команды любым способом. Покажите участникам на экране картинку тыквы или используйте настоящую тыкву (или любой другой овощ или фрукт). Легенда: 3 ваших команды нашли тыкву. Каждой команде эта тыква очень нужна. Задание для участников: решить, кому достанется тыква.

Оставьте участников на 5 минут и предложите им посоветоваться и через 5 минут сообщить о своем решении.

- Обсуждение. Примерные вопросы для обсуждения:
 - Как было принято это решение?
 - Все ли участники были задействованы во время обсуждения? Если нет, то почему?
 - Все ли участники были услышаны во время обсуждения?

4. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

Презентуйте участникам «Четыре шага демократического принятия решения»:

1 шаг. Выяснить, есть ли конфликт / выяснить потребности. Прежде чем принять решение, необходимо выяснить потребности. В примере с тыквой, возможно, что одним необходима тыква, чтобы сделать фонарь для Хэллоуина. Вторым необходима мякоть тыквы, чтобы приготовить суп. А третьим нужны только тыквенные семечки. В этом случае тыкву можно поделить так, что никто не будет ограничен в потребностях и все будут довольны результатом.

2 шаг. Изменение ситуации посредством креативного решения проблемы. Уточните у участников, что делать, если выяснится, что всем нужна только мякоть тыквы. Разделить мякоть тыквы на три равные части - не совсем оптимальное решение, поскольку может оказаться, что

Картинка
тыквы
или тыква

Цветные
журналы,
газеты,
маркеры,
карандаши,
клей, флипчарт

всем нужно разное количество мякоти. Разделение мякоти поровну - пример принятие решения «навверняка», на основе неоговоренных предположений. Именно таким образом принимаются решения, которые, на первый взгляд, кажутся демократическими, но не удовлетворяют участников, так как не соответствуют их истинным потребностям. Зачастую такие решения могут стать причиной конфликтов.

3 шаг. Компромисс как равное ограничение всех задействованных в процессе. В этом шаге приемлемым решением будет разделить тыкву на равные части, если все стороны готовы идти на жертвы.

4 шаг. Решение большинства. Предложите участникам, ситуацию, в которой предмет невозможно разделить, например, если это машина. Тогда можно воспользоваться голосованием и принять мнение большинства.

5. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

Предложите участникам решить задание с тыквой, основываясь на 4 шагах демократического принятия решений.

Задание: решить какой команде достанется тыква и презентовать свое решение через 10 минут.

6. РАБОТА В ГРУППАХ.

- Продолжение работы в тех же командах.
- Игра «Своякратия».** Предложите участникам придумать свой политический строй и презентовать его другим участникам в виде коллажа.
- Презентация коллажей для других участников.

Книгоигра по книге «Женщины и мужчины»

Разработчики: Сидорина Марина, Роева Марина, Репкина Мария, Игнатова Марина

Темы:

Гендер, стереотипы, равенство

**Возраст
участников:**

13-15 лет

Цель:

- Формирования понятия «равноправие»
- Формирование эмпатии
- Развитие навыка аргументирования собственной позиции

Аннотация:

За последний век очень многое изменилось в вопросах о социальном положении женщин и мужчин. «И когда мы решили издать эту книгу, написанную 40 лет назад, нам казалось, что она уже во многом устарела» - пишут издатели. Ведь за это время произошло много перемен, и большинство из них - к лучшему! Но, тем не менее, женщины во всём мире, даже в очень цивилизованных странах, по-прежнему не только лишены отведённых мужчинам привилегий, но и подвергаются дискриминации. Предстоит ещё многое сделать для того, чтобы добиться настоящего равенства полов. Лучший путь к этому равенству - воспитание: никто не сможет усомниться в том, что мы, женщины и мужчины, от рождения равны, и права у нас одинаковые.

«Женщины и мужчины» - одна из четырех книг в серии «Книги завтрашнего дня». Серия рассказывает о политике и



социологии. Впервые серия вышла в 1977-1978 годах в Барселоне. Недавно она была переиздана с новыми иллюстрациями в Испании и получила высшую премию Болонской книжной ярмарки за лучший nonfiction проект для детей.

Материалы:

Малярный
скотч
маркеры,
цветные
стикеры,
фломастеры

Книгоигра. Знакомство:

1. ПРИВЕТСТВИЕ.

Представиться и кратко рассказать о себе.

2. ПРО МЕТОДИКУ КНИГОИГРЫ.

Пример вступления: «Это интерактивное чтение книг современных авторов, с помощью которого можно посмотреть на проблемы современного общества и подумать, как их можно решить».

3. ЗНАКОМСТВО С УЧАСТНИКАМИ.

- Предложите каждому участнику назвать свое имя, написать его маркером на малярном скотче и наклеить на себя.
- Игра «Стереотипы». Заранее приклейте написанные на стикерах гендерные стереотипы под стулья участников. Примеры гендерных стереотипов:

- плохо водят автомобиль
- изменяют в отношениях
- не имеют логики
- хорошо разбираются в технике
- не занимаются домашними делами
- хорошо готовят

Предложите двум участникам разного пола встать в разные части комнаты, а всем остальным достать из под стула стикер со стереотипом. Предложите участникам по одному зачитать утверждение на стикере и всем остальным - подойти либо к парню, либо к девушке,

в соответствии с их представлениями о том, к какому полу это утверждение относится по их мнению. Так же можно занять нейтральную позицию, если невозможно определиться. Предложите 3-5 участникам высказаться по каждой позиции, почему они сделали свой выбор так, а не иначе.

Книгоигра. Работа с темой и книгой:

Книга

1. ПРЕЗЕНТАЦИЯ ТЕМЫ И КНИГИ.

Пример вступления: «За последний век очень многое изменилось в вопросах о социальном положении женщин и мужчин. Но, тем не менее, женщины во всём мире, даже в очень цивилизованных странах, по-прежнему не только лишены отведённых мужчинам привилегий, но и подвергаются дискриминации. Предстоит ещё многое сделать для того, чтобы добиться настоящего равенства полов. Лучший путь к этому равенству - воспитание: никто не сможет усомниться в том, что мы, женщины и мужчины, от рождения равны, и права у нас одинаковые. Сегодня мы познакомимся с книгой «Женщины и мужчины» и попробуем разобраться в вопросах равенства».

2. РАБОТА В ГРУППАХ.

Книги,
фломастеры,
маркеры,
флипчарты

- Объедините участников в 3 команды, посредством мультяшных героев (Губка Боб, Симпсон, Миньон). Заранее разделите книгу на 3 части и подготовьте флипчарты для команд с двумя колонками - «согласен», «не согласен».

Задание для команд: прочитать свою часть книги и выписать утверждения на флипчарт, приведенные в ней, по принципу: «согласен / не согласен».

- Презентация. Каждая команда презентует свои утверждения.

- **Обсуждение. Примерные вопросы для обсуждения:**
 - Как вам работалось в команде?
 - Легко ли было найти компромисс, если не все были согласны или не согласны с утверждением?
 - В чем была сложность?
 - По какому принципу вы отбирали утверждения?
 - Какое из утверждений вам запомнилось больше всего и почему?

Рефлексия и обратная связь:

Стикеры,
фломастеры,
маркеры,
ноутбук,
проектор

Индивидуальная работа. Предложите участникам анонимно на стикерах написать о том, какими они хотели бы быть, чем заниматься, как выглядеть и т.д., но стесняются, или не могут себе этого позволить из-за существующих гендерных стереотипов в обществе. Участники размещают стикеры на стене или доске. Если позволяет время и техническая оснащённость, то вы можете в Jamboard записать все высказывания и вывести на экран.

- **Прощание. Поблагодарите участников за работу.**

Книгоигра по книге «Социальное неравенство есть!»

Разработчики: Дружинина Ольга, Елизарова Анастасия,
Покровская Ирина, Стороженко Дарья, Толстикова Ольга

Темы:

Социальное неравенство, разнообразие,
толерантность, социология, политика

Возраст участников:

От 6 лет



Цель:

- Знакомство с понятием «социальное неравенство»
- Развитие интереса к изучению прав человека



Аннотация:

«Социальное неравенство есть!» - одна из четырех книг в серии «Книги завтрашнего дня». Серия рассказывает о политике и социологии. Речь в книге идет об экономическом и социальном неравенстве, которое существовало в прошлых веках и существует до сих пор. Еще полвека назад многие полагали, что разница между богатыми и бедными вот-вот исчезнет, и все люди будут иметь равные возможности, не голодать и не бояться за свое будущее. Тем не менее, разрыв между уровнем жизни людей внутри стран и между разными странами становится только больше: кто-то живет в невиданной роскоши, многим из тех, кто считался средним классом, пришлось себя ограничивать, а миллионы людей с трудом находят работу и средства к существованию.



Материалы:

Книгоигра. Знакомство:

1. ПРИВЕТСТВИЕ.

Представиться и кратко рассказать о себе.

2. ПРО МЕТОДИКУ КНИГОИГРЫ.

Пример вступления: «Это интерактивное чтение книг современных авторов, с помощью которого можно посмотреть на проблемы современного общества и подумать, как их можно решить».

3. ЗНАКОМСТВО С УЧАСТНИКАМИ.

Игра «Линейка». Предложите участникам встать по росту в линейку. Визуально объедините участников в 3 команды: высокие, средние, низкие. После этого, иницилируйте обсуждение. Примерные вопросы для обсуждения:

- Чем вы сейчас отличаетесь друг от друга?
- Чем вы будете отличаться в будущем?
(например: карьерой, машиной и прочее)
- Какие слои общества вы знаете? Как вы их понимаете?
(например: богатые, бедные, средний класс; у богатых есть все, у бедных ничего, а средний класс посередине).

Книгоигра. Работа с темой и книгой:

Книга

1. ПРЕЗЕНТАЦИЯ ТЕМЫ И КНИГИ.

Пример вступления: «Еще полвека назад многие полагали, что разница между богатыми и бедными вот-вот исчезнет, и все люди будут иметь равные возможности, не голодать и не бояться за свое будущее. Тем не менее, разрыв между уровнем жизни людей внутри стран и между разными странами становится только больше: кто-то живет в невиданной роскоши, многим из тех, кто считался средним классом, пришлось себя ограничивать, а миллионы людей с трудом находят работу и средства к существованию».

Книги,
или копии,
или ноутбук
и проектор

3 конверта,
ручки, листы
бумаги, книги
или копии
книг

Как же развиваться обществу, чтобы достичь идеалов справедливости? Сегодня мы с вами вместе подумаем над этим вопросом и познакомимся с книгой «Социальное неравенство есть!».

2. ЧТЕНИЕ КНИГИ.

Вы можете выбрать, как познакомить участников с книгой:

1. Участники знакомятся с книгой самостоятельно. Для этого понадобятся количество экземпляров книг или копий страниц, равное количеству участников.
2. Участники знакомятся с книгой в командах, в которые участники объединились на игре «Линейка».
3. Участники знакомятся с книгой с помощью выведения отрывка на экран или с помощью проектора.
4. Вы вслух зачитываете книгу, параллельно выводя ее на экран.

3. РАБОТА В ГРУППАХ.

Участники продолжают работать в тех же командах, в которые участники объединились на игре «Линейка». Предложите одному участнику из команды выбрать конверт. В конвертах спрятаны карточки: богатый/бедный/средний класс.

Дальше каждая команда, получив конверту с карточкой должна найти описание своего слова в книге, а потом зачитать описания остальным командам. Например: команда вытянула слово «бедный». Команда открывает книгу и ищет фразы в книге, которые характеризуют это слово: «Бедные с рождения лишены самых простых вещей». Дальше они зачитывают эти фразы другим командам, не называя своего слова, например - «Кто с рождения лишен самых простых вещей?», а задача других команд - определить про какие слои общества идет речь.

Обсуждение. Примерные вопросы для обсуждения:
- Что влияет на разделение общества на слои?

Кубик со
сторонами:
богатый,
бедный,
белая
сторона,
зеленая
сторона

- Относите ли вы себя к какому либо слою?
- Что будет, если разделения общества на слои перестанет существовать?
- Как вы чувствуете себя в вашем условном слое?

4. РАБОТА В ГРУППАХ.

- Участники продолжают работать в тех же командах. Игра «Кубик удачи». Каждая команда выстраивается в линию и каждый участник по-очереди бросает кубик удачи (там может выпасть: богатый, бедный, белый квадрат - остается на своем месте, зеленый - у тебя есть выбор). Например: участник из команды «бедных» бросает кубик и ему выпадает слово «богатый» он переходит в группу богатых и т.д.
- Обсуждение. Примерные вопросы для обсуждения:
 - Что вы чувствовали, когда переходили из одного слоя общества в другой?
 - Когда вам выпадал выбор, что вы выбрали и почему?
 - Что вы чувствовали, когда вам нужно было остаться в своем слое?
 - Как можно изменить ситуацию?

Рефлексия и обратная связь:

Стикеры,
флипчарт
«Предложения
решений
социального
неравенства»

- Индивидуальная работа. Предложите участникам ответить на вопрос: «Как решить проблему социального неравенства?». Свой ответ участники пишут на стикерах, презентуют и размещают на флипчарт «Предложения решений социального неравенства».
- Прощание. Поблагодарите участников за работу.

Книгоигра по книге «Знакомьтесь, диктатура»

Разработчик: Наталья Павленко

Темы:

Диктатура, права человека

Возраст
участников:

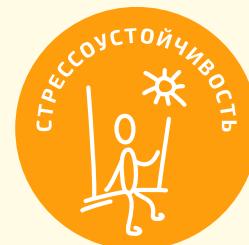
13-15 лет

Цель:

- Развитие навыков переговоров
- Развитие интереса к теме прав человека

Аннотация:

Если бы мы жили сейчас при диктаторском режиме, такая книга была бы невозможна. Но не будем расслабляться! Сегодня диктатура как форма правления по-прежнему существует во многих странах. А есть страны, которые заявляют, что они демократичны, и при этом демонстрируют качества тоталитарных государств: высокий уровень коррупции, неуважение к правам человека; а принимаемые законы вообще не учитывают интересы граждан. Однако люди задаются вопросами и стараются анализировать окружающую реальность, даже когда мыслить запрещено, даже когда всем грустно и все запуганы. А это уже первый шаг к свободе, которая приходит, когда падает диктатура!



«Знакомьтесь, диктатура» - одна из четырех книг в серии «Книги завтрашнего дня». Серия рассказывает о политике и социологии.

Материалы:

Книгоигра. Знакомство:

Малярный
скотч
маркеры

1. ПРИВЕТСТВИЕ.

Представиться и кратко рассказать о себе.

2. ПРО МЕТОДИКУ КНИГОИГРЫ.

Пример вступления: «Это интерактивное чтение книг современных авторов, с помощью которого можно посмотреть на проблемы современного общества и подумать, как их можно решить».

3. ЗНАКОМСТВО С УЧАСТНИКАМИ.

Предложите каждому участнику назвать свое имя, написать его маркером на малярном скотче и наклеить на себя.

Книгоигра. Работа с темой и книгой:

Книга

1. ПРЕДСТАВЛЕНИЕ КНИГИ.

Пример вступления: «Диктатура как форма правления по-прежнему существует во многих странах. А есть страны, которые заявляют, что они демократичны, и при этом демонстрируют качества тоталитарных государств: высокий уровень коррупции, неуважение к правам человека; а принимаемые законы вообще не учитывают интересы граждан. Сегодня мы вместе с вами обсудим, что нового предлагают современные социально-ангажированные активисты и правозащитники для усиления демократии и защиты прав граждан».

Флипчарт
или доска,
маркер

Проектор,
экран

Проектор,
экран, колонки

Цветные
журналы,
газеты,
маркеры,
карандаши,
клей, флипчарт

Как же развиваться обществу, чтобы достичь идеалов справедливости? Сегодня мы с вами вместе подумаем над этим вопросом и познакомимся с книгой «Социальное неравенство есть!».

2. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

Игра «Мозговой штурм». Предложите участникам сказать свои ассоциации к слову «диктатура». Фиксируйте все предложения участников на стикерах или доске.

3. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

- Работа с книгой. Выведите сканированную версию книги на экран и вместе с участниками прочитайте книгу.
- Обсуждение. Примерные вопросы для обсуждения:
 - Кто такой диктатор?
 - Почему правительство, возглавляемое диктатором называется диктатурой?
 - Что вам меньше всего нравится в диктатуре? Почему?
 - Как вы думаете, может ли народ жить счастливо в эпоху диктатуры?

4. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ, ПРОСМОТР ВИДЕО.

Просмотр видео <https://www.youtube.com/watch?v=f0e-KiXGUM0&t=585s>

5. РАБОТА В ГРУППАХ.

- Объедините участников в команды по 3-4 человека любым способом. Игра «Мой диктатор». Задание для команд: предложите участникам создать портрет диктатора в виде коллажа.
- Презентация коллажей.

Рефлексия и обратная связь:

Стикеры,
маркеры

- **Индивидуальная работа.** Предложите участникам подумать «Что я могу сделать для предотвращения диктатуры?». Каждый участник записывает свое предложение на стикер и презентует другим. Стикеры участники размещают на доске или стене.
- **Прощание.** Поблагодарите участников за работу.

Книгоигра по книге «Сыр ваш!»

Разработчик: Наталья Павленко

Темы:

Демократия, сотрудничество

**Возраст
участников:**

10-12 лет

Цель:

- Развитие навыков переговоров
- Развития осознания возможности демократического принятия решения

Аннотация:

Закон крыс краток и прост: сыр твой. А значит, если большая крыса захочет его - сыр её. Если, конечно, сильная крыса не захочет его - тогда сыр её. Но только до тех пор, пока страшная крыса не захочет его; если страшная крыса захочет сыр - он её. Будь вы большая крыса или сильная, шустрая или страшная, мохнатая или грязная - или даже всё разом - закон для всех один, и каждая крыса знает его. Но кому же тогда достанется сыр, кому повезёт съесть его?

«Сыр ваш!» - смешная история о споре крыс за обладание куском сыра, с неожиданными поворотами сюжета и парадоксальным примиряющим финалом.



Материалы:

Книгоигра. Знакомство:

1. ПРИВЕТСТВИЕ.

Представиться и кратко рассказать о себе.

2. ПРО МЕТОДИКУ КНИГОИГРЫ.

Пример вступления: «Это интерактивное чтение книг современных авторов, с помощью которого можно посмотреть на проблемы современного общества и подумать, как их можно решить».

3. ЗНАКОМСТВО С УЧАСТНИКАМИ.

Предложите каждому участнику назвать свое имя, написать его маркером на малярном скотче и наклеить на себя.

Малярный
скотч
маркеры

Книгоигра. Работа с темой и книгой:

1. ПРЕДСТАВЛЕНИЕ КНИГИ.

Пример вступления: «Знаете ли вы что такое демократия? Сегодня мы с вами познакомимся с этим понятием поближе и поймем, зачем нужна демократия».

2. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

- Работа с книгой. Выведите сканированную версию книги на экран и вместе с участниками прочитайте книгу до страницы 26 - «Теперь сыр снова твой».
- Обсуждение. Примерные вопросы для обсуждения:
 - О чем эта книга?
 - Сталкивались ли вы в жизни с похожими ситуациями? Поделитесь.
 - Что в обычной жизни чаще всего делают? За что идут споры?

Книга

Экран,
проектор

Картинка
тыквы
или тыква

3. РАБОТА В ГРУППАХ.

• Игра «Тыква». Объедините участников в 3 команды любым способом.

Покажите участникам на экране картинку тыквы или используйте настоящую тыкву (или любой другой овощ или фрукт). Легенда: 3 ваших команды нашли тыкву. Каждой команде эта тыква очень нужна. Задание для участников: решить, кому достанется тыква.

Оставьте участников на 5 минут и предложите им посоветоваться и через 5 минут сообщить о своем решении.

• Обсуждение. Примерные вопросы для обсуждения:

- Как было принято это решение?
- Все ли участники были задействованы во время обсуждения? Если нет, то почему?
- Все ли участники были услышаны во время обсуждения?

4. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

Презентуйте участникам «Четыре шага демократического принятия решения»:

1 шаг. Выяснить, есть ли конфликт / выяснить потребности. Прежде чем принять решение, необходимо выяснить потребности. В примере с тыквой, возможно, что одним необходима тыква, чтобы сделать фонарь для Хэллоуина. Вторым необходима мякоть тыквы, чтобы приготовить суп. А третьим нужны только тыквенные семечки. В этом случае тыкву можно поделить так, что никто не будет ограничен в потребностях и все будут довольны результатом.

2 шаг. Изменение ситуации посредством креативного решения проблемы. Уточните у участников, что делать, если выяснится, что всем нужна только мякоть тыквы. Разделить мякоть тыквы на три равные части - не совсем

Карточки
с названием
шагов

Картинка
тыквы или
тыква

Проектор,
экран,
ноутбук

оптимальное решение, поскольку может оказаться, что всем нужно разное количество мякоти. Разделение мякоти поровну - пример принятие решения «навверняка», на основе неоговоренных предположений. Именно таким образом принимаются решения, которые, на первый взгляд, кажутся демократическими, но не удовлетворяют участников, так как не соответствуют их истинным потребностям. Зачастую такие решения могут стать причиной конфликтов.

3 шаг. Компромисс как равное ограничение всех задействованных в процессе. В этом шаге приемлемым решением будет разделить тыкву на равные части, если все стороны готовы идти на жертвы.

4 шаг. Решение большинства. Предложите участникам, ситуацию, в которой предмет невозможно разделить, например, если это машина. Тогда можно воспользоваться голосованием и принять мнение большинства.

5. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

Предложите участникам решить задание с тыквой, основываясь на 4 шагах демократического принятия решений.

Задание: решить какой команде достанется тыква и презентовать свое решение через 10 минут.

6. РАБОТА В ПЛЕНУМЕ.

- **Работа с книгой. Выведите сканированную версию книги на экран и вместе с участниками прочитайте книгу до конца.**
- **Обсуждение. Примерные вопросы для обсуждения:**
 - Почему сотрудничество выгоднее, чем соперничество?
 - Как сделать первый шаг на путь к сотрудничеству?

Буллинг	(bullying, bully – терроризировать) — это систематический физический или психологический прессинг человека, которое осуществляется одним агрессором или группой людей, и происходит в рамках замкнутой общественной группы.
Вторсырьё	отходы производства и потребления, которые по своей природе являются материальными ресурсами и которые возможно и целесообразно использовать вторично в качестве сырья или изделий непосредственно или после дополнительной обработки.
Геноцид	форма массового насилия, с целью намерением уничтожить, полностью или частично, какую-либо национальную, этническую, расовую или религиозную группу как таковую.
Демократия	политический строй, основанный на признании принципов народовластия, свободы и равноправия граждан.
Диктатура	форма государственного правления, реализуемая с помощью различных методов насилия, в которой при отсутствии внешнего контроля и фактических ограничений власть монопольно сконцентрирована в руках одного человека, ведомства или партии.
Дискриминация	негативное или предвзятое отношение к человеку, или лишение его определённых прав на основании наличия какого-то признака.
Деэскалирование конфликта	снижение напряжённости, затухание конфликта, переход к мирному процессу.
Интерактивные методы	методы, при которых тренер и участники активно взаимодействуют друг с другом.
Ксенофобия	нетерпимость к кому-либо или чему-либо чуждому, незнакомому, непривычному.
Культура диалога	это связь и общение между представителями различных культур.

Многообразие	интеграция наибольшего количества групп людей с различными чертами и особенностями, где каждый человек обладает одинаковыми правами и выполняет одинаковые обязанности.
Обратная связь	в широком смысле означает отзыв, отклик, ответную реакцию на какое-либо действие или событие.
Переработка	это повторное использование или возвращение в оборот отходов производства или мусора.
Работа в пленуме	работа, в которой задействованы все участники группы.
Репрессии	(лат. <i>repressio</i> — подавление, угнетение) — наказание, карательная мера, применяемая государственными органами с целью защиты и сохранения существующего строя. Любые репрессии являются проявлением политического насилия.
Рефлексия	это способность человека сосредотачиваться на своих мыслях, анализировать свое поведение, оценивать свои поступки, понимать свои ощущения и эмоции, критически относиться к себе.
Толерантность	терпимость и принятие иного мировоззрения, образа жизни, поведения и обычаев.
Экосистема	совокупность совместно обитающих организмов и условий их существования, находящихся в закономерной взаимосвязи друг с другом и образующих систему взаимообусловленных явлений и процессов.
Эскалация конфликта	самая напряженная стадия конфликта, когда происходит обострение всех противоречий между участниками и используются все возможности для победы: материальные, политические, финансовые, информационные, физические, психологические. На этой стадии все переговоры и мирные способы разрешения практически невозможны.
Язык вражды/ненависти	языковые средства для выражения резко отрицательного отношения «оппонентов».

- Проект «Респект» - комиксы за респект и уважуху
<http://www.respect.com.mx/ru/>
- Как работать с комиксами проекта «Респект 2.0». Методическое пособие для преподавателей и просветителей.
<http://www.respect.com.mx/ru/technique/191/>
- Как работать с комиксами «Респект». Методическое пособие для преподавателей и просветителей.
<http://www.respect.com.mx/ru/technique/111/>
- Тренер. Группа. Семинар. Пособие для тренеров неформального образования
https://www.mitost.org/editions/trener/grupa_seminar/trener-grupa-seminar-ru.pdf
- Навыки будущего. Доклад экспертов Global Education Futures и WorldSkills Russia
https://futuref.org/futureskills_ru
- Дом музей Анны Франк
<https://www.annefrank.org/en/>
- Компас: Пособие по образованию в области прав человека с участием молодежи
<https://www.coe.int/ru/web/compass>
- Исследование о важности мягких навыков в сложных проектах. The importance of soft skills in complex projects Syed Azim, Andy Gale, Therese Lawlor- Wright, Richard Kirkham, Ali Khan, Mehmood Alam International Journal of Managing Projects in Business
<https://www.coe.int/ru/web/compass>
- Kahoot - сайт для создания викторин
<https://kahoot.com/>
- База онлайн-ресурсов
https://docs.google.com/document/d/1B2QlZBW63_xbbSaapAXSRTbG7TKtIX-0KKLj_21eGmM/edit
- Онлайн-доска
<https://kahoot.com/>
- Toolbox для развития гражданского общества
<https://civilsocietytoolbox.org/?lang=ru>
- Онлайн-курс "Игры в гражданском образовании"
<https://stepik.org/course/84952/promo>
- Онлай-журнал о неформальном образовании «Сколки»
<https://skolki-project.com/>