

ЖУРНАЛ В ЖУРНАЛЕ
УНИВЕРСИТЕТ
КЛАССНЫХ
РУКОВОДИТЕЛЕЙ



Взаимоотношения

И. Масандилова
Театр общения
105 – 115

События

М. Ганькина
«Последний звонок»:
кто во что горазд
116 – 120

А. Ершова
Из суфлёрской будки
121 – 122

Проблемы

И. Хоменко
Предэкзаменационные страхи
123 – 125

М. Ганькина
Памятки для выпускников
126 – 131



Взаимоотношения

ТЕАТР ОБЩЕНИЯ

Импровизационная игра на классном часе

И. МАСАНДИЛОВА

Школьная повседневность консервирует в учениках способность к спонтанному творчеству, и чаще всего эта способность, заложенная в каждом ребёнке, не развивается вообще (в отличие, например, от интеллекта и памяти). А ведь именно творчество ведёт к осознанию человеком своей природы, к самореализации.

И то же время «необузданная» спонтанность в любой момент может «взорваться» и натворить бед как своему обладателю, так и окружающим. Особенно если речь идёт о подростковом возрасте, чреватом повышенной агрессивностью и конфликтностью.

Очередной классный час как раз может стать тем самым «моментом истины», который основан на действии «здесь и сейчас». В этом действии не должно быть ни солистов, ни зрителей: любой ученик в любой момент имеет возможность присоединиться к обсуждению.

Классный час не только может, а должен стать «театром общения», в котором конфликт не скрывается, а конструируется и живёт. И в его творческом разрешении высвобождается личность.

Общеизвестно, что подростковый возраст — один из самых сложных и для ребёнка, и для родителей, и для учителей.



Ребёнку кажется, что его не понимают, не ценят, не уважают. Он мучительно ищет себя, и на пути этих поисков ему необходима поддержка взрослого.

Мы все это прекрасно понимаем — теоретически. А вот как быть учителю, перед которым не один подросток, а тридцать? Как разглядеть целый мир, спрятанный в каждом из них? И разве они признаются учителю в необходимости этой поддержки? Скорее наоборот: продемонстрируют всем своим видом полную независимость и спрячутся под маской напускной грубости (этот период называли по-немецки «Flegelalter», то есть «хулиганский возраст»). А внутри у «хулиганов» — страх и беспомощность...

Часть I. Диалоги с семиклассниками

Два года назад, будучи классным руководителем в седьмом классе, я столкнулась с такой проблемой лицом к лицу. Это была как раз та самая ситуация, когда дети активно выражали своё стремление к свободе, порой путая её со вседозволенностью. Подавлять их было не в моих правилах, а уговоры ни к чему не приводили. Необходимо было какое-то действие, в котором мы бы приняли участие все вместе.

Здесь и сейчас

Решение пришло неожиданно: случай свел меня с психологом Ю.И.Казакевич и социологом Р.А.Золотовицким, и они рассказали мне о театре спонтанности, созданном американским психотерапевтом, философом и поэтом Якобом Морено.

Театр спонтанности — это «театр момента», основанный на действии «здесь и сейчас». Это «театр общения», театр катарсиса, в котором конфликт не скрывается, а творчески разрешается. Такой опыт особенно необходим человеку в подростковом возрасте, когда он теряется и не понимает, что с ним происходит.

Есть разные типы личности: кому-то в этом случае помогает откровенный разговор с родителями или друзьями, а кому-то необходимо действие, в котором можно попробовать себя в той или иной роли и тогда сделать вывод о том, насколько эта роль тебе подходит. Морено считал, что, проигрывая какую-то ситуацию, которая, возможно, до сих пор «загонялась внутрь», человек освобождается от неё, а затем творчески перерабатывает и закрепляет.

Из театра спонтанности берут свое начало психодрама и социодрама, ролевые и импровизационные игры. Это методы, основанные на импровизации: люди спонтанно, «здесь и сейчас», разыгрывают события из своей личной или общественной жизни. Это могут быть, например, сцены из прошлого (по словам Морено, «хороший второй раз освобождает от плохого первого»). Это могут быть сцены из будущего, когда человек проверяет — и проверяет действием! — стоит ли совершать тот или иной шаг и к каким последствиям этот шаг приведёт.

Внутренние роли

После участия в нескольких импровизационных играх, организованных специалистами, я стала задумываться о том, что применение отдельных элементов

[83 - 104]
Сценарии
и алгоритмы

106



психодрамы и на уроках, и на классных часах, и во внеклассной работе может стать подспорьем и в обучении, и в воспитании.

Очень важно, что в импровизационной игре участники действуют спонтанно, в настоящий момент. Им предоставлена возможность попробовать себя в разных амплуа, а это особенно важно для подростков, которым часто бывает тяжело разобраться в своих внутренних ролях. Владимир Леви от имени подростка говорит так: «Я должен узнать мир и себя, я нуждаюсь в жизненных экспериментах. Я хочу примерить и ту роль, и эту, хочу испытать невероятное, хочу проверить известное. Мне нужны трудности и ошибки».

Получить представление о «мореновских» играх, не участвуя в них самому, довольно трудно, потому что это методы *действия по ситуации*. Морено писал, что социодраматические сеансы должны стать совместным опытом как зрителя, так и актёра. Это как раз то «мы», которое нельзя вставить в статью.

Испытание реальностью

Свою первую «психодраму» Морено провёл в пятилетнем возрасте с соседскими детьми, играя в «Бога и ангелов». Эту игру описывает Грете Лейтц в классическом учебнике по психодраме:

«...Дети соорудили небеса. Они всё больше входили во вкус игры, приволокли ящики и стулья, взгромоздили их чуть ли не до потолка на огромный дубовый стол, в самом верху соорудили «резиденцию Бога». Вскоре там воссел на троне маленький Морено, «величавый и всемогущий», тогда как остальные дети кружились вокруг него в роли ангелов. Вдруг один из детей воскликнул: «Почему ты не летаешь с нами? Ты ж наш любимый Бог!» Сказано — сделано! Морено раскинул руки и через несколько секунд со сломанным запястьем лежал на полу».

Как пишет Г.Лейтц, эта первая «психодрама» Морено глубоко запечатлелась в его памяти: благодаря ей, он понял, что «внутренняя готовность к исполнению ролей нуждается в особом процессе разогрева, что все актёры зависят друг от друга и что иллюзорные идентификации устраняются быстрее всего и с наиболее стойким эффектом через испытание реальностью» (Г.Лейтц «Психодрама: теория и практика. Классическая психодрама Я.Морено». М., 1994).

Вторым значительным импульсом для Морено, тогда ещё юного медика, послужили его наблюдения за детской игрой. Морено очень любил рассказывать играющим в венском парке детям придуманные экспромтом истории. Постепенно дети стали разыгрывать их, при этом дополняя и изменяя.

Морено обнаружил, что дети, вживаясь в свои роли, открывают для себя новые способы поведения. Роли становятся отдушиной для их агрессии. Кроме того, выявились возможности обмена ролями. Если ребёнок боялся кого-то в игре, то, поменявшись ролями с вызывающим страх партнёром, можно было найти выход и добиться эмоциональной разрядки.

Лечение действием

Морено писал, что слово «драма» в греческом языке означает действие или нечто совершенное. Поэтому психодраму он определял как науку, которая исследует жизнь драматическими средствами.





Действительно, в психодраме человек разыгрывает события из своей жизни, и он же является сценаристом и главным режиссёром. Ему помогают ведущий и члены группы, которых он просит сыграть те или иные роли. Причём роли могут быть не только внешними. Человек может пожелать встретиться и с персонажами из своего внутреннего мира: страхом, неуверенностью, гордостью — с тем, что человек обычно скрывает от окружающих, а порой и от себя самого. Питер Питцелле в статье «Подростки изнутри» пишет о масках, которые чаще всего носят подростки: «Чем более подросток расстроен, тем плотнее прирастает маска, с помощью которой пытаются избежать общения». Психодрама помогает подростку понять и все свои роли, и все свои внутренние голоса вместе с тенденциями в их развитии.

Если психодрама исследует проблемы личности, то социодрама выявляет конфликты целой группы людей и помогает наметить пути их решения.

По словам Р.А. Золотовицкого, социодрама — это лечение действием. У меня возникло ощущение, что именно такое «лечение» может помочь моему тогда ещё седьмому классу и мне самой: индивидуальные беседы помогали очень ненадолго, а потом опять возникали обиды и непонимание.

Подчеркну, что участие в импровизационной игре может быть только добровольным (если участники не примут твёрдого самостоятельного решения, просто не будет никакого эффекта).

Я спросила ребят, есть ли у них желание попробовать «стать другим человеком» и таким образом понять его. Моих учеников это заинтересовало, поэтому я обратилась к Р.Золотовицкому с просьбой провести социодраму на ближайшем же классном часе.

Для разогрева

Основными фазами социодрамы являются «разогрев», действие и «консервация» (закрепление). Для «разогрева» в нашей игре использовалась «эстафета случайных фраз», в результате которой, во-первых, выявилась наша общая проблема — неумение выразить себя так, чтобы тебя поняли правильно. Это касалось как отношений учеников с учителями, так и друг с другом.

Во-вторых, произошло «освобождение импульсивности», смысл которого, по словам Золотовицкого, — снять традиционные штампы общения и дать возможность ученикам более свободно вести себя, что позволяет глубже подойти к сути самого действия «здесь и теперь». А именно — примерить: как такое-то действие произойдёт, если мы сразу, в «здесь и теперь» это попробуем?

В нашем случае мы «попробовали» диалог учителя с учеником. Причём эта ситуация определилась совершенно неожиданно для меня: ведущий спросил, с кем бы я хотела поговорить в социодраматических обстоятельствах. И вдруг ребята в один голос закричали: «Мы знаем! Вы хотите поговорить с Ваней!» (имена учеников, разумеется, здесь и далее изменены).

Я поняла, что они правы: этот диалог действительно необходим, ведь в последнее время мне было очень тяжело находить общий язык с этим учеником: он любыми путями старался обратить на себя внимание одноклассников, а я, как ни старалась сдержаться, то и дело повышала голос.

Ведущий попросил кого-нибудь из ребят «стать» Ваней, и им «стала» Наташа.



Диалог с «Ваней»

Наш диалог вначале ничем не отличался от обычного: «Ваня» кривлялся, я делала замечания.

Тогда ведущий предложил «зеркало» — обмен ролями. Мне надо было не просто сыграть Ваню, а почувствовать себя им (как написала одна моя ученица: «перевоплотиться в него»).

Вначале диалог не налаживался, но в роли Вани мои ощущения уже изменились. Мы опять поменялись ролями, и вдруг «голос свыше» (его играл ведущий) спросил: «Ирина Львовна, вы уважаете Ваню?» Я ответила утвердительно. «Ваня, а ты уважаешь Ирину Львовну?» Ответ оказался для меня совершенно неожиданным: «Да, уважаю. Я так себя веду, потому что хочу, чтобы она обратила на меня внимание».

Я знала, что Ваня добивается внимания ребят, но совершенно не предполагала, что ему недостаточно моего внимания! В результате диалога я поняла: мне нужно как можно чаще предоставлять Ване инициативу и на уроках, и в классных делах.

Сцены из жизни класса

На следующем этапе разыгрывались различные сцены из жизни класса. Одной из них была часть моего урока.

Интересно, что вначале никто из ребят не хотел меня играть: видимо, стеснялись настолько открытого выражения своих мыслей. Наконец меня согласилась играть Маша. В данном случае я смотрела на эту сцену со стороны, то есть была ситуация «зеркала».

Маша настолько вжилась в мою роль, что на следующий день сказала: «И.Л., как вы это терпите?! Мне было так тяжело на вашем месте! Мне кажется, вам не нужно повышать голос». Я поблагодарила её за эту «обратную связь» и поняла, что мне действительно надо быть значительно сдержаннее.

На обсуждении выяснилось, что мы с ребятами уже давно скрывали друг от друга накопившееся раздражение, которое в игре получили возможность выразить. И мы откровенно высказали друг другу свои пожелания.

Закреплением стал договор: я обещала предоставлять ребятам больше самостоятельности, а они — проявлять инициативу и стремиться к организованности. Мы решили в корректной форме, но открыто высказывать друг другу свои пожелания. Для тех, кто не хочет афишировать свои послания, мы решили сделать «почтовый ящик».

Приглашение к встрече

По словам Г.Лейтца, «психодрама есть приглашение к встрече — в игре. А встреча, будь то случайное знакомство, любовь или спор, означает соприкосновение с визави. Встреча — это участие (в сознании, чувствах и поступках) в живом бытии». Это может быть встреча и с самим собой, и с другими. Такая встреча произошла у меня с детьми, которых я давно и, как мне казалось, хорошо, знала.





Что же касается ребят, то вот несколько откликов.

«Хотелось бы, чтобы почаще проводились такие игры. Это сближает класс» (Семен П.).

«Вначале мне было трудно включиться в игру (стеснялась мальчиков), а в момент диалога чувствовалось сближение с мальчишками» (Ира К.).

«Ваня стал по-другому общаться с нами, прекратил свои насмешки» (Маша Р.).

«Игра помогла мне понять какие-то проблемы, жизненные ситуации, посмотреть на мир по-иному и увидеть, что всегда есть выход» (Фёдор А.).

Часть II. «Робинзонады» с пятиклассниками

На следующий год меня попросили взять классное руководство в пятом, вновь сформированном, классе, и я согласилась.

Один из ближайших классных часов я решила посвятить «программному произведению» — повести Джека Лондона «Тайна женской души». Решила из меркантильных соображений. Мы должны были вскоре проходить эту повесть на уроках литературы, вот я и подумала: может, к тому времени они хоть с текстом познакомятся.

А не хотите ли...

Вначале я дала пятиклассникам следующее задание: прослушав отрывок из повести, предположить, что будет дальше. По ответам ребят я поняла, что они исходят не из логики повествования, а из того, как действовали бы сами, окажись они на месте героев.

И тогда у меня снова появились мысли о возможностях использования элементов психодрамы и социодрамы. Я поделилась этим с детьми (естественно, не называя самих терминов), и они удивительным образом подхватили идею ещё в процессе её рождения. Только я начала говорить: «А не хотите ли вы...», как они уже подхватили: «Разыграть? Хотим, но не эту повесть». И были совершенно правы: «Тайна женской души» не слишком-то подходит для драматизации.

Я подумала и решила выбрать для импровизационных игр «Остров сокровищ», «робинзонаду» и исторические повести. Ведь десяти-одиннадцатилетних детей привлекают произведения с авантурным сюжетом. Они открыты детям, у их героев в основном роли, а не характеры, и эти роли ребёнок может «наполнить» собой, чему немало способствует игра-драматизация.

Терапевтический эффект

Есть дети, которые даже при самом доброжелательном отношении к ним в силу своего характера боятся высказываться. Ситуация игры снимает страх, позволяет каждому «найти свое место» в тексте, наполнить роль собой, своим характером и пообщаться с другими.

Это метод, который не давит на детей, на их инициативу: каждый сам выбирает роль, дети сами сочиняют роман, который тут же спонтанно и разыгрывают.



Они равноправны с героями, а это имеет и обучающий, и побочный терапевтический эффект, так как снимает многие комплексы, «зажатости». Ребёнок может «примерить» на себя разные роли и выразить в них свои переживания: его защищает сознание, что это не он сам, а персонаж романа.

Часто при этом дети выбирают роли, дополняющие их. Так, в драматизации по «Острову сокровищ» Джима Хокинса играла робкая девочка, от которой на уроках я не слышала ни слова! В игре она вела себя находчиво и отважно.

Игры строились по принципу психо- и социодрамы:

- а) «разогрев», в ходе которого мы сочиняли фабулу «по кругу»,
- б) основное действие, то есть спонтанная драматизация,
- в) закрепление, или «консервация».

При этом необходимо ещё раз подчеркнуть, что дети сами выбирали роли в зависимости от их ощущений на данный момент, а действие разыгрывалось «здесь и сейчас», без заранее намеченного сценария.

Коллеги играли «плохих»

Всем учителям знакомы трудности в общении с большим количеством детей в классе. Если перед тобой тридцать, а то и больше, учеников, очень тяжело «не потерять» никого из них. То же самое происходит на игре, тем более что учитель в роли ведущего должен «держат нить» происходящего. И в то же время сам жанр игры исключает жёсткое нормирование.

Поэтому лучше, когда на драматизации присутствуют взрослые, которые, играя вместе с детьми, могут в нужный момент усилить или, наоборот, ограничить их спонтанность. Идеальный вариант при этом — «гости» на всех играх.

На драматизацию по «Острову сокровищ» я пригласила моих коллег по школе: психолога, врача и учителя-словесника. Комментируя впоследствии игру, психолог обратила внимание на то, что именно представители данных профессий в большей степени обладают склонностью к наблюдению. Психолог и врач могут обратить внимание на аспект терапевтический, а учитель-словесник — литературный.

Интересным оказалось назначение врача на роль... врача. Врач играл доктора Ливси, так как никто из ребят эту роль исполнять не захотел. Психолог при разборе игры подчеркнула и то, что двое других взрослых играли «теневые» роли (учитель-словесник — репортёр на корабле, сама психолог — чернокожая жена Сильвера), что дало детям возможность контакта с базовыми архетипами. Так, для «Сильвера» оказалось важным взаимодействие с негативным женским образом.

«Мусорный ящик»

В импровизационной игре ребёнок выявляет свою картину мира, наполняя сюжет жизненным (а скорее, к сожалению, телевизионным) опытом. Там он имеет возможность не подавлять, например, свою агрессию, а открыто проявить, таким образом от нее избавившись.

Например, на игре-«робинзонаде» мои ученики «попали на необитаемый остров», потому что... «ограбили банк»; при этом их пистолеты были... «игру-

111

Сведения
об авторах
[137 - 138]





шечными!»! На острове «грабители» оказались совершенно беспомощными: их всему учили... дикари, которые впоследствии потребовали в обмен на то, что взяли «белых людей» в «лодку», отвезти их в Англию и...заплатить за их образование!

Эту игру я вначале сочла неудавшейся: «робинзонаду» она напоминала весьма отдалённо, и события, происшедшие в ней, оказались для меня неожиданными и неприятными.

На следующем классном часу (именно через неделю и надо проводить «закрепление» с детьми этого возраста) мы обсуждали получившийся «роман». На мой вопрос: «Зачем вы грабили банк? Какова была ваша цель?» дети ответили: «Мы хотели пошутить! Мы не думали, что это так закончится!»...

Игра стала средством, при помощи которого они смогли проверить, как заканчиваются подобные «шутки», прожить ситуацию, понять себя через персонаж, а потом «отделиться» от него.

Такому отделению помогает «волшебный магазин», который может проводиться в конце игры в качестве первичного «закрепления»: дети рисуют и пишут, что они хотят «взять с собой», а что «оставить», «выбросить» (для этого на выходе должен быть приготовлен «мусорный ящик»). Например, на игре по «Острову сокровищ» многие хотели взять с собой смелость или дружбу, а оставить трусость или злость.

Переход через внутреннюю границу

В художественном пространстве есть понятие «границы» между местами действия. Эта граница может быть как внешней, материально выраженной (река, лес), так и внутренней. «Ограбив банк», дети перешли внутреннюю границу, что они и выяснили на обсуждении, сравнив своё «путешествие» с путешествиями героев романов Конан Дойля и Обручева, целями которых были спасение людей, освоение неизведанной земли, подтверждение научных гипотез и т.д.

Пример перехода границы «в другую сторону» был на игре по историческим повестям, на которую пришёл типичный «трудный» подросток Олег (сам приход на игру тоже был для него «переходом границы»: в предыдущих драматизациях он участвовать отказывался).

В игре изгнанник из одного племени подошёл к костру другого. Олег тут же стал «метать стрелы», но отщепенца спасло ещё одно племя (представителями которого, что интересно, были исключительно девочки).

«Стрельба» Олега меня не удивила: я именно этого от него и ожидала. Но меня очень удивило то, что произошло в конце игры, во время «закрепления».

Я попросила ребят нарисовать наиболее запомнившиеся им моменты. Почти все нарисовали разрушение пещеры одного из племён (кстати, она разрушилась «по воле богов» из-за того, что люди «убили мамонта» — священное животное, причем убили ради убийства, на тот момент «не нуждаясь в пище». Эта ситуация показывает, с одной стороны, хорошее знание текста, а с другой — наполнение роли и творческое осмысление). А Олег нарисовал момент «убийства». И во время рассказа о своём рисунке он говорил: «Мы были

[83 - 104]
Сценарии
и алгоритмы

112



неправы, что хотели его убить. Но мы боялись, что он может причинить нам вред». Моё удивление станет понятным, если учесть, что излюбленная фраза этого ребёнка: «Я всех ненавижу!».

Диалог Джима и Сильвера

Через неделю после большой импровизационной игры я провела обобщающий классный час по роману Стівенсона «Остров сокровищ».

Вначале мы выясняли, к одному ли миру принадлежат Джим Хокинс и Сильвер. Обсуждение затянулось, и я предложила проверить на практике, какой выбор сделает каждый из героев.

Дети не знали, кто из них будет солировать. Когда я спросила, кто сыграет Джима и кто Сильвера, они засмутились: на этот раз у меня на классном часе сидели гости.

После небольшой паузы Джима вызвался играть Илья, Сильвера — Вася (это решение само по себе уже стало для них «переходом границы»: они преодолели в себе страх).

Я попросила назвать место и время действия, время года, обстоятельства беседы и разделяющее их расстояние (такая точность очень важна для спонтанной драматизации: участникам необходимо ощутить себя в определённом месте в определённое время) и напомнила ребятам, что солисты играют главные роли, а остальные могут их дублировать (говорить от лица кого-либо из них, при этом обязательно становясь сзади и принимая позу солиста).

И вот какой у них состоялся диалог (я записала его на диктофон):

Джим-Илья: — Почему ты меня сразу не убил?

Сильвер-Вася: — У тебя хорошая память: ты знаешь, где сокровища.

Д-И: — Почему ты думаешь, что наши отдадут тебе карту?

С-В: — Зачем вам карта? Ты же сам говорил, что у тебя хорошая память — ты её знаешь наизусть.

Д-И: — Я тебе ничего не скажу!

С-В: — Если ничего не скажешь, я отдам тебя пиратам!

Д-И: — И что они со мной сделают?

С-В: — Это уже будет на их усмотрение!

Д-И: — И ты ничего с этим не сделаешь?!

С-В: — Если надо будет, сделаю.

Д-И: — Мне как-то всё равно!

С-В: — Посмотрим!

Дублирование: «Пираты, идите сюда, возьмите Джима!»

Д-И (*дублирование*): «Я думаю, что соглашусь с тобой, Сильвер, и покажу тебе, где сокровища, но с одним условием: если ты мне дашь поговорить с нашими людьми».

С-В: — Это невозможно!

Д-И: — Почему? Ты же говорил, что доктор Ливси приходит сюда лечить пиратов. Ведь у вас немалое количество заболело лихорадкой.

С-В: — Если ты будешь с ними говорить, они могут забрать тебя.

Д-И: — Я тебе даю честное слово, что я никуда не убегу.

С-В: — Ты будешь находиться под присмотром.





Приходит доктор Ливси.

Д-И: — Доктор, я очень рад вас видеть! Заберите меня отсюда, они пытаются меня убить!

Доктор-Аня: — Я не могу этого сделать. Меня тоже могут схватить.

Д-И: — Зачем вы лечите пиратов? За просто так?

Д-р-А: — Это мой долг!

Д-И: — Я вас понимаю!

Д-И: — Доктор, вы собираетесь отдать клад пиратам?

Д-р-А: — Конечно, нет! Мы нашли клад первыми, и он принадлежит нам по праву.

Обращается к пиратам:

— Я помогу вам, если вы отдадите Джима и не будете просить сокровища.

Пираты (*группа ребят*): — Мы согласны!

С-В: — Нет! Нет! Зачем нам отдавать Джима?

Пираты: — Но тогда многие погибнут!

Д-р-А: — А как вы найдёте сокровища?

С-В: — Джим у нас в плену!

Д-р-А: — А как вы вернётесь домой?

Д-И (*оживленно*): — Я ведь спрятал корабль!

Ведущий: — Сильвер, что вы хотите сказать Джиму напоследок?

С-В: — Соглашайся на ваши условия!

Д-И (*решительно*): — Я не согласен на ваши условия! Где гарантия, что вы снова не нападёте на наших людей?

Ведущий: — Джим, какие ты можешь ставить условия?! Тебя же могут убить!

Д-И: — Мне всё равно.

Ведущий: — Почему тебе всё равно?

Д-И: — Моя жизнь по сравнению с теми, кто за частоколом, — ничто! Мне жаль не себя, а своих друзей.

«Наполнение» ролей

Этот диалог интересен тем, как проявили себя солисты. Очевидно, что они оба читали текст и хорошо его знают. Из разговора «Джима» и «Сильвера» следует понимание сюжетных ролей персонажей: пираты торгуются, Сильвер выжидает, Джим находится в ситуации выбора.

В то же время очень характерно «наполнение» ролей каждым из мальчиков. Роль Васи не была неожиданной: он и в классе обычно выжидает, «прячется», иногда хитрит. Илья, напротив, «раскрылся», получив возможность проявления верности, отваги, готовности к самопожертвованию.

Интересно и то, как ответили «актеры» на вопрос об их целях и средствах.

Д-И: — Я был готов умереть, чтобы спасти своих друзей.

С-В: — Я был готов на всё, чтобы остались в живых пираты... и чтобы получить сокровища.

Ведущий: — А что для тебя было важнее?

С-В: — Сокровища.



Тот самый индивидуальный подход

В книге Бетти Лу Ливер «Обучение всего класса» (М., 1995) описано более десяти типов мышления детей. Каждый из них требует индивидуального подхода: «Зависимый тип нуждается в контексте, им нужна практика... Учащимся индуктивного типа требуется видеть правила и принципы в действии... Учащимся-синтетикам нужна возможность интегрировать, творить, создавать свои собственные миры... Учащимся конкретного типа необходимо пробовать вещи, реализовывать что-то на практике. Им ближе метод проб и ошибок... Сенсорно-восприимчивый тип склонен к быстрой смене деятельности... Кинестикам требуется движение».

Я убедилась на собственном опыте, что импровизационная игра-драматизация даёт возможность и практики, и проживания, и проб и ошибок, и движения, и, конечно, творчества.

115

Сведения
об авторах
[137 - 138]

