Тема: «Культура моего «Я»

Цель:

Раскрыть понятия «культура», «дикость», «варворство».

Ход игры:

Дорогие ребята, я рада приветствовать вас. Перед тем, как начать игру, давайте встанем в круг, возьмёмся за руки и попробуем передать своё тепло, свою нежность, хорошее отношение и уважение через тёплое, тихое рукопожатие.

Я вижу ваши улыбки, ваши добрые глаза, мне приятно находиться в такой дружеской, доброжелательной обстановке.

Сегодня мы перенесёмся в сказку и познакомимся с жителями 3 королевств.

На магнитной доске прикреплены названия королевств: культура, дикость, варварство.

Выбираем 3 королей этих государств (можно заранее выбрать детей и подготовить их заранее).

Как вы думаете, что обозначают эти понятия? (ответы детей)

Культура – это духовные, нравственные и материальные ценности. Это вежливость, деликатность, соблюдение норм морали, уважение другого.

Дикость – это состояние, близкое к животному, когда человек делает то, что удобно только ему, не думая, как его поведение отразиться на других людях. Это грубость, вульгарность, эгоизм, ложь, жестокость.

Варворство – это (гр. – чужеземец) – тип поведения человека или человеческого сообщества, характеризующийся грубостью, невежеством, низкими нравами, отсутствием культуры, а также сознательным отрицанием культурных ценностей и их разрушением.

Итак, начнём!

На столе лежат варианты ситуаций, записанных на карточках. Дети по одному подходят, выбирают карточку, читают вслух. Озвучивает своё решение.

Короли выбирают своих подданных по ответам детей, и объясняют почему принимают в соё королевство.

Карточки:

1. Собака не доела, а я был голоден, и …
2. Взрослый на меня накричал, тогда я…
3. Только купила мороженное – подошёл автобус…
4. Ты с большим трудом достал билеты на интересную программу в цирк, но плохо видно из-за пышной прически, сидящей (-его) впереди…
5. Бабушка не смогла прийти ко мне на день рождения…
6. Продавец неправильно сдала мне деньги за покупку, и я…
7. Тебе не отдают мяч и ты…
8. Кошка сильно поцарапала меня…
9. Друг не дал списать задачу…
10. Угостили пирогом и он оказался не вкусным я…
11. Мама прищла уставшая и попрасила помыть посуду…
12. Мне случайно наступили на ногу…

Варианты ответов:

Царица Культура: «Это мой подданный, потому, что он не стал мстить, как дикое животное, он сумел простить и даже заверил обидчика, что не сердится на него. Так мог поступить только культурный человек». (ситуация: мне случайно наступили на ногу…)

Король Дикость: « Это мой подданный, потому что он свои проблемы решает с помощью силы, как в животном мире. Он не старается договориться, найти формы убеждения, не старается обдумать ситуацию, а просто забирает мяч. Я приглашаю его в царствие Дикость». (ситуация: тебе не отдают мяч и ты…)

Король Варварство: «Это мой подданный, потому что он жестоко обращается с братьями нашими меньшими, он жестоко наказал кошку, он варвар! Я приглашаю его в своё царствие Варворство. (ситуация кошка сильно поцарапала меня…)

Когда все участники оказались в том или другом Королевствах, можно спросить их о том, комфортно ли им и, если нет почему?

По желанию, можно предложить участникам перейти в другое королевство, объяснив причину изменения решения.

Рефлексия:

Как вы себя чувствуете?

Чему научились?

Что поняли?

Что было приятно? (Ответы детей)

Я желаю вам всегда обдуманно принимать решения, помня о том, что короли трёх царств наблюдают за каждым из нас и в любой момент могут сказать: «Это мой подданный»

Три королевства(по методике Щурковой Н.Е)

Данная игра строится на основе трех ключевых категорий культурологии: «культура», «дикость», «варварство» (по необходимости вводится категория «вандализм», но тогда игра имеет название «Четыре королевства»).

*Фабула игры*: Три короля, сидя на троне, наблюдают поведение человека и, мысленно оценивая уровень поведенческих форм, приглашают человека войти в то или иное царство, заявляя: «Ты гражданин моего королевства».

Разумеется, поведение играющего предполагается, оно выстраивается умозрительным порядком, когда ведущий описывает ситуацию и предлагает довести ее до логического конца. Например:

* Собака не доела, а я был очень голоден, и...
* Только закурил — подошел автобус, я...
* Начальник на меня закричал, тогда я...
* Целое лето провела на огороде, отпуск кончился, и я...
* Прохожий толкнул меня, я, конечно...
* Угостили пирогом, но он оказался невкусным, я...
* Хотел пойти в театр, но мама сказала, что нет денег, и я...
* Утром надо вернуть книгу, а я не успел дочитать, поэтому...

Если между королями развертывается несогласие по вопросу,

в каком королевстве жить данному человеку, то наблюдатели становятся арбитрами и путем голосования могут разрешить спор.

Количество оцениваемых ситуаций должно быть равно количеству присутствующих, так чтобы, в итоге, все играющие расположились в одном из королевств.

В заключение ведущий просит оценить количественное размещение «по королевствам» всех играющих и предлагает высказать мнение по поводу соотношения количественной картины (обязательно при этом подчеркивая, что происшедшее — игра, в которой все играли избранную ими роль).

Традиционная рефлексия начинается с высказываний «королей»: что они думают и как себя чувствуют, приняв в королевство новых граждан? А далее поочередно свое мнение высказывают все участники игры, сделав акцент на причинах «дикости» и «варварства» в нашем поведении (слабость человека, забывчивость, природный эгоизм, незнание культурных норм жизни, неумение решать коллизии и конфликты и т. д.).

Значение понятия «дикость» (расположение вне контекста культуры, незнание достижений культуры, реакции натурального природного характера, рефлексивное поведение) и понятия «варварство» (расположение в контексте культуры, знание культурных норм, но попрание этих достижений культуры, нарушение общепринятой культуры), а также понятия культуры (совокупность материальных и духовных достижений человечества и ориентация на человека как наивысшую ценность во всех сферах и ситуациях жизни) раскрываются перед детьми либо в начале игры, либо по ходу игры, скажем, в момент выбора «королей».

*Педагогическое предостережение.* Ни в коем случае не укорять за сделанный выбор, ни в коем случае не высказывать оценки в адрес конкретного выбора, произведенного играющим; более того, следует подчеркивать, что каждый из нас волен в своем поведении и выборе «королевства» своей жизни.