

СЛОЖНОСТЬ  
РЕШАЕМОЙ ЗАДАЧИ

КЛАСС



Исследую мир



Работаю в команде



Создаю новое



Понимаю себя  
и других



Решаю проблемы  
(задачи)



Управляю собой

## ИГРА В СЛУЧАЙНОСТЬ



Вклад  
в будущее

СБЕР

ШКОЛА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

### Развиваемые навыки

- Принятие решения
- Применение решений в новых ситуациях
- Управление конфликтами
- Сотрудничество
- Эмоциональная регуляция и самоконтроль

### Определение

Техника для активизации внимания или развития адаптивности учеников с использованием «элементов случайности» в распределении заданий. Также используется для выборочной проверки понимания терминов, процессов и т. п.

### Цели использования

Стимулировать интерес учащихся к образовательному процессу, развивать умение действовать в ситуации случайности или неопределенности.

### Пошаговая методика

1. Составьте список заданий, которые вы собираетесь распределить посредством Игры в случайность.
2. Выберите формат Игры в случайность. Это могут быть: рулетка (круг из картона со стрелкой на гвоздике), монетка для подбрасывания (орел или решка), игральные кости, жребий, бочонки из русского лото, номер обучающегося в журнале и карточки с соответствующими номерами в мешке, интернет-программа «Генератор случайных чисел».
3. Объявите ученикам, что сейчас «его величество случай» решит, кто какое задание получит.
4. Запустите Игру в случайность и распределите задания.

## Примеры

«Счастливый бочонок» (выбор темы сочинения с помощью русского лото)

Составьте список из 5–6 тем сочинений.

Используйте нумерованные бочонки из набора лото — начиная с №1 и дальше по количеству учеников в классе. Объявите, что номер каждого бочонка соответствует порядковому номеру ученика в классном журнале.

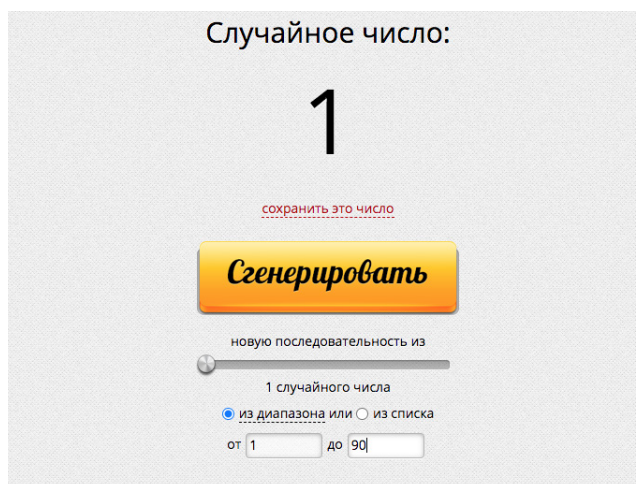
Озвучьте первую тему сочинения (например, «А. С. Пушкин в Михайловском») и попросите учеников сделать «барабанную дробь» с помощью хлопков по коленкам, вытащите 3–4 бочонка и назовите соответствующие им фамилии.



«Генератор выбирает тему урока»

Присвойте подходящим темам для урока порядковые номера. Включите на экране программу-генератор случайных чисел и задайте необходимый диапазон.

Сгенерируйте номер темы и озвучьте, что сегодня предстоит изучить всем вместе. Можете отметить, что для вас это тоже неожиданность, чтобы ученики видели, что вы тоже готовы работать с ситуацией случайности и неопределенности.



## Важно учитывать

- Игру в случайность можно использовать в ситуации, когда класс по объективным причинам не может распределить ответственность в каком-то вопросе (например, когда на одну тему для доклада претендуют несколько человек, когда ребята не могут решить, кто выйдет к доске).
- Важно, чтобы ученики не воспринимали Игру в случайность как наказание или вынужденную меру, изначально должна быть интересна тема, в которой решается спорный вопрос. Иначе игра может восприниматься как намеренное желание учителя не прислушиваться к пожеланиям учеников.
- Важно объяснить ученикам, что Игра в случайность может помочь быстрее приступить к делу, адаптироваться к ситуации неопределенности, проявить гибкость, творчество и изобретательность.

## Продвинутое использование

Генерирование идей с помощью случайного выбора.

### Например:

Нужно придумать идею проекта.

Предложите разделить лист на 3 колонки. Пронумеруйте строки от 0 до 9.

**В первой колонке** запишите 10 тем, с которыми вам интересно работать, **во второй** — что-то, что вы умеете и/или любите делать, **в третьей** — 10 произвольных образов, которые вам нравятся.

0	Сортировка мусора	Танцевать	Красный
1	История города	Комиксы и манги	Яблоко
2	Школьное самоуправление	Серфить в интернете и соцсетях	Шпага
3	Интересный досуг	Подземелье драконов	Сила
4	Робототехника	Спорт	Велосипед
5	Буллинг	Писать тексты	Река
6	Выбор профессии	Гулять по городу	Поход
7	Благоустройство школы	Аниме	Новый год
8	Помощь другим людям	Фотошоп и графический дизайн	К-поп 
9	Разные национальности	Актерское мастерство	Токийский гуль  

\* К-поп («кей поп», аббревиатура англ. Korean pop) — музыкальный жанр из Южной Кореи.

\*\* Токийский гуль — серия японских комиксов.

Называйте любые произвольные числа от 000 до 999: 021, 348, 960 и т. п.

Вместо каждой цифры подставьте соответствующее слово или словосочетание из таблицы и попробуйте найти в этом смысл и интересную идею проекта, возможны сумасшедшие и не до конца понятные идеи.

**Например,** 021: 0 – «сортировка мусора», 2 – «комиксы и манги», 1 – «яблоко».

Что это может быть за проект?

Рисуем комиксы на тему сортировки мусора.

В каждом комиксе в качестве «пасхалки» будет спрятано яблоко. Весь цикл будет называться «Яблочное повидло».

**Или** 348: 3 – «интересный досуг», 4 – «спорт», 8 – «К-пор».

Что это может быть за проект?

Чемпионат по смешным выдуманным видам спорта, а группа поддержки в перерыве будет показывать танцевальный номер в стиле К-пор.

## Связанные техники



Метод ассоциаций, Письмо по кругу, Сменные пары

## Материалы по теме

Генератор случайных чисел

