*Т.В.Ковган*

Методическая разработка проведения деловой игры

«Трансформация информации».

Материал к занятию № 6 «Трансформация информации. Деловая игра»

учебного пособия «Журналистика для начинающих», 8-9 классы, издательство «Просвещение», 2019 г.

**Основное содержание занятия**

Большая деловая игра, связанная с получением и передачей информации. Распределение ролей в игре, моделирование ситуации, передача информации. Просмотр видеозаписей игры, анализ диалогов. Отслеживание изменений информации на каждом этапе игры. Самоанализ.

**Деятельностная цель**

Формирование деятельностных способностей работы с информацией (получение информации, уточнение, передача).

**Образовательная (содержательная) цель**

Формирование практического умения оперативно работать с информацией (получать информацию, анализировать ее, передавать, отслеживать искажения).

**Универсальные учебные действия**

**Личностные действия:** самоопределение (осознание своей роли в цепочке отношений «человек-информация»), смыслообразование (установление учащимися связи между учебным действием и его целью).

**Регулятивные действия**: контроль (сличение способа действия и его результата), оценка, самооценка.

**Познавательные действия:** анализ, контроль и оценка процесса и результатов деятельности.

**Коммуникативные действия:** постановка вопросов, умение слушать и слышать других, с достаточной полнотой и четкостью передавать информацию в соответствии с задачами коммуникации.

**Формы организации обучения**

Деловая игра, рефлексия.

Подготовительный этап

**Рекомендации.** Логика и этапы деловой игры «Трансформация информации» достаточно подробно описаны в материалах занятия для учащихся. Можно пойти традиционным путем и сначала объяснить учащимся, для чего нужна эта деловая игра, какова ее истинная цель. Но именно на этом занятии гораздо интереснее поставить все «с ног на голову»: сначала проиграть ситуацию, а потом услышать от учащихся ответ на вопрос «Зачем мы играли?». Внешне игра очень простая и построена по принципу детской игры «Испорченный телефон». Тем неожиданней бывает для учащихся ее результат. На основании опыта многократного проведения этой деловой игры с различными командами школьников можно сказать: чем более интеллектуальной подбирается команда учащихся, чем более самоуверенны участники, тем интереснее и неожиданней для них самих получается результат.

Заранее (накануне) учителю необходимо договориться, кто будет снимать деловую игру на видео. Это может быть кто-то из учащихся или приглашенный человек. Этот момент очень важен при проведении игры — на анализе видеозаписей строится рефлексия, а без нее игра теряет смысл. Если нет возможности снять видео на видеокамеру, можно использовать цифровой фотоаппарат с функцией видеосъемки или снимать видео на сотовый телефон — качество видеосъемки в данном случае не играет принципиальной роли. Главное, чтобы процесс копирования видео на компьютер не затянулся надолго. Самый эффективный вариант – просмотреть и проанализировать запись непосредственно на этом же занятии, не откладывая просмотр видео на другой день. Поэтому:

1. Заранее проверьте, можно ли просматривать видео на компьютере непосредственно с записывающего устройства без предварительного копирования. Если нет, необходимо организовать видеосъемку на два устройства, например, первые 4 интервью снимаются на один сотовый телефон, затем он подключается к компьютеру и запускается копирование файлов, а съемка других интервью продолжается на другой телефон. К моменту окончания игры первые файлы уже скопированы, и их можно начинать анализировать, пока другие файлы копируются.

2. Не снимайте видео всего урока целиком — получится слишком большой файл, который будет долго копироваться, и его будет тяжело просматривать. Снимайте только коротенькие моменты самих интервью – файлы будут легкие, каждый на 2-4 минуты, они не будут содержать лишней информации, с ними легко будет работать.

Ход занятия

Этап 1. **Постановка задач**

Для подготовки к игре учащимся предлагается выбрать 7-8 человек, которые будут играть роль журналистов. Все остальные учащиеся в классе – участники события.

Если группа учащихся, посещающих занятия по журналистике, невелика, то на роль участников события можно пригласить других ребят из вашей школы. Минимальное количество участников для проведения деловой игры – 13-14 человек.

«Журналистов» просят на 5-7 минут покинуть класс и объясняют им, что заходить они будут по одному.

Этап 2. **Моделирование ситуации**

Задача учащихся, оставшихся в классе, — смоделировать событие: придумать его и разыграть по ролям. Можно придумать любую ситуацию, в которой задействованы несколько свидетелей или участников происшествия: случай в школе, авария на дороге, случай в зоопарке и т.д.

**Возможные ситуации и роли участников**

**«Случай в зоопарке».** Из городского зоопарка пропало какое-то животное. Какое? Как это могло случиться? Как развивались события? Чем все закончилось?

Возможные роли: сторож, уборщица, директор зоопарка, посетители, маленькая девочка Маша, которая является или главным виновником события, или свидетелем, но в силу своего возраста ничего не может толком объяснить. Свидетельства всех участников или виновников события отличаются.

**«Авария на дороге».** Произошло ДТП, никто не пострадал. Разбиты фары на столкнувшихся автомобилях. Свидетели и оба водителя утверждают каждый своё. Как будут развиваться события? Чем все закончится?

Возможные роли: первый водитель, второй водитель, третий водитель (свидетель), очевидец (пешеход), который снимал происходящее на телефон, но телефон включил поздно, поэтому снял не всё, сотрудник ДПС.

Разыграйте диалог по ролям и сделайте один репетиционный прогон. Все, вы готовы, теперь можете приглашать журналистов в класс по одному.

Этап 3. **Проведение деловой игры**

Первый журналист заходит, спрашивает, что произошло, участники события рассказывают ему о происшествии. Журналист может задавать вопросы, уточнять, расспрашивать. Затем, когда ему ситуация становится ясна, приглашается второй журналист. Первый журналист рассказывает второму все, что ему известно. Второй также может задавать вопросы на уточнение и понимание, затем он рассказывает о событии третьему и так далее. Последний журналист рассказывает то, что ему стало известно, всему классу. Задача журналистов — передать информацию как можно более точно и подробно.

После того, как участники происшествия рассказали свою историю первому журналисту и ответили на его вопросы, они больше не могут вступать в диалог. Их «нет». Необходимо объяснить участникам, что они не могут комментировать рассказы журналистов до окончания игры, они не должны никак реагировать на то, что говорят журналисты, нельзя смеяться, обсуждать.

Этап 4. Просмотр видеозаписей, анализ диалогов.

По сути, это самый важный этап игры. Просматривать видеозаписи следует начиная с самой первой. Анализируя каждый диалог, попросите учащихся отслеживать, как меняется история в процессе ее передачи от одного человека к другому. Как искажается информация на каждом этапе: какая информация остается, какая исчезает совсем, какая постепенно трансформируется, превращалась из факта в мнение? Обсудите, в каких случаях журналист недопонял информацию, не уточнил, а затем стал подменять факты своими предположениями. Появились ли в ходе передачи информации дополнительные подробности, которых не было в рассказах очевидцев?

Очень часто учащиеся недостающую информацию дополняют своими предположениями, домыслами, будучи абсолютно уверены в своей правоте, и в таком виде передают ее дальше. После этапа анализа видеозаписей, когда проанализирован каждый шаг, видно, на каком этапе, как и кем искажалась информация: иногда почти незаметно, убиралось одно слово, поставлялось другое, а в результате информация полностью меняла смысл.

В качестве образца рефлексии приведем сжатый анализ диалогов на материале расшифровки одной из деловых игр «Случай в зоопарке».

**«Случай в зоопарке». Расшифровка интервью.**

**Диалог № 1. Интервью с участниками события**

**Журналист:** Расскажите, что у вас случилось?

**Уборщица:** У нас пантеру украли. Черную. Недавно в зоопарк привезли, огромная такая хищница. В общем, все по порядку. Сегодня утром прихожу на работу. Как всегда, в 8 утра. Зоопарк открывается в 10, а я в 8 начинаю уборку. Смотрю, клетка открыта, пантеры нет. Я кричу: «Вася, караул!!!». Вася – это сторож, Василий Львович. Я кричу, его нигде нет. Опять спит где-то прямо на работе.

**Сторож:** Не спал я…

**Уборщица:** Я звоню директору. Сергей Петрович, говорю, у нас пантеру украли. А он не верит, иди проспись, говорит… Потом приехал, сам убедился. А то надо же было выдумать – «иди проспись». Это вот кто у нас все время на рабочем месте спит *(кивает на сторожа)*.

**Сторож:** Ничего я не спал. Я в это время делал обход зоопарка. Проверял. Пантера была на месте. Я же помню.

**Уборщица:** Пантера на месте, а клетку кто открыл и забыл закрыть? Клетку-то не закрыл, вот пантера и сбежала.

**Сторож:** Я замок не трогал. Сама, небось, убиралась и забыла клетку закрыть…

**Уборщица:** Это я-то? Да я, когда пришла, пантеры уже не было.

**Директор зоопарка (Сергей Петрович Синичкин):** Это очень странное происшествие, такое случилось первые в нашем зоопарке. Следов взлома на замке в клетке полиция не обнаружила. Мы сейчас также проводим свое внутреннее расследование, я могу обещать, что все виновные в этом происшествии будут наказаны.

**Уборщица:** Ага, странное происшествие. Порядка нет, вот и странное. Хищник на свободе, гуляет где-то по городу. Знаете, сколько этой пантере свежего мяса в день надо? А если она проголодается раньше, чем ее найдут?

**Сторож:** Да украл ее кто-то, говорю. Утором уже, когда я обход делал…

**Директор:** Марья Васильевна, ты раньше времени не паникуй, пантеру украли злоумышленники, полиция ее найдет…

**Посетитель зоопарка:** Да нашлась уже ваша пантера!

**Все:** Как?

**Посетитель зоопарка:** Да вон сейчас стоим у входа. Идет девочка маленькая. Пигалица такая, совсем крошечная. А с ней пантера. Мы глазам свои мне поверили! Идет, как ручная!

**Все:** Где?

**Посетитель зоопарка:** Да вот же…

**Маша:** Дяденьки и тетеньки, не ругайтесь на меня, пожалуйста. Я утром пришла в зоопарк, а киса такая одна сидит и глазки грустные-грустные… Я ей говорю, пошли погуляем, тебе же скучно. А клетка была открыта, замок просто так висел. Я не хотела кису украсть, мы просто погуляли и вернулись… Она хорошая, не ругайте кису. Простите нас, пожалуйста.

**Диалог № 2.**

**Ж1:** Так, в зоопарке украли черную пантеру. В общем, там не понятно, кто на самом деле виноват. Уборщица говорит, что это сторож клетку не закрыл и все проспал, сторож говорит, что это она сама виновата. Короче, они переругались.

**Ж2:** Кто?

**Ж1:** Уборщица и сторож. Выясняли, кто виноват. Директор зоопарка говорит, что ведется расследование. У него еще фамилия такая смешная, Синичкин. Он говорит, что замок никто не взламывал, а сторож говорит, что пантеру украли злоумышленники. А потом выяснилось, что пантеру все-таки нашли. Пришла маленькая девочка Маша и привела пантеру.

**Ж2:** А где она пантеру взяла?

**Ж1:** Ну, она утром пришла, клетка открыта, никого нет. Она взяла кису, чтобы с ней погулять, а потом ее вернула и попросила прощения.

**Диалог № 3.**

**Ж2:** Произошло чрезвычайное происшествие, в зоопарке украли пантеру. Из-за этого в зоопарке переругались сторож и уборщица, они пытались выяснить, кто виноват.

**Ж3:** Выяснили?

**Ж2:** Кажется, нет. Там еще директор был, Синичкин. Он говорит, что пантеру украли злоумышленники.

**Ж3:** А милиция их ищет?

**Ж2:** Про милицию не знаю. Там еще сторож и уборщица переругались из-за того, кто виноват. А потом пришла маленькая девочка Маша и привела пантеру. Она говорит, что взяла ее, чтобы погулять, а потом вернуть.

**Диалог № 4.**

**Ж3:** В зоопарке произошло чрезвычайное происшествие - украли пантеру. Директор говорит, что ее украли злоумышленники. Там еще переругались уборщица и сторож.

**Ж4:** А из-за чего они переругались?

**Ж3:** Наверное, из-за того, кто виноват. Я не поняла. Вот, а вечером пришла девочка Маша и привела пантеру. Она говорит, что взяла ее, чтобы погулять.

**Диалог № 5.**

**Ж4:** Чрезвычайное происшествие в зоопарке - украли пантеру. Украли какие-то злоумышленники. А еще там переругались уборщица и сторож.

**Ж5:** А из-за чего?

**Ж4:** Это неизвестно. А потом уже поздно вечером пришла девочка Маша и вернула пантеру. Она говорит, что брала ее на некоторое время.

**Ж5:** А как она ее взяла? Клетку что ли взломала?

**Ж4:** Ну я не знаю, может быть…

**Диалог № 6.**

**Ж5:** В зоопарке какие-то злоумышленники украли пантеру. А еще там был скандал - ругались уборщица и сторож. Из-за чего, неизвестно.

**Ж6:** В полицию сообщили?

**Ж5:** Неизвестно. А потом пришла девочка Маша и вернула пантеру.

**Ж6:** Где она ее взяла?

**Ж5:** Ну, в зоопарке. Пришла и взяла. Может, украла. А потом вернула.

**Диалог № 7.**

**Ж6:** Это случилось в зоопарке.Злоумышленница девочка Маша украла из зоопарка пантеру. Но потом она почему-то передумала и ее вернула. Из-за этого в зоопарке был страшный скандал.

**Сжатый анализ диалогов по материалам расшифровки**

**Диалог № 2.**

1. Как правило, уже на этом этапе из речи журналистов пропадают имена и фамилии большинства главных действующих лиц.

2. Осталась информация, что ведется расследование, но что полиция тоже в курсе, не сказано ни слова. Кто ведет расследование – непонятно.

3. Пропала информация о том, что пантера – хищник, который питается свежим мясом, и, следовательно, если она сбежала из зоопарка и находится в городе – это опасно для людей.

**Диалог № 3.**

1. Перебранка сторожа и уборщицы становится, практически, главной интригой истории.

2. Про милицию вопрос возник, но ответ уже неизвестен — информация исчезла. Ищет ли кто-то вообще страшного хищника, который пропал из зоопарка?

**Диалог № 4.**

1. Непонятно, какое событие более важно: то, что украли пантеру, или то, что переругались сторож и уборщица. Эти два события перестают быть связанными между собой, причина ругани уходит в область предположений.

2. Исчезла фамилия директора.

3. Злоумышленников уже никто не ищет.

4. Девочка Маша перестает быть маленькой, исчезает информация, что она собиралась пантеру вернуть.

**Диалог № 5.**

1. Директор зоопарка вообще исчез как действующее лицо.

2. Неизвестно, из-за чего ругаются сторож и уборщица, это теперь вообще никак не связано с пантерой.

3.Появилась дополнительная информация, что девочка пришла уже поздно вечером, и брала ее уже не погулять, а на некоторое время (в каких-то своих целях). Возможно, даже взломала для этого клетку (Вспоминаем первый диалог – на самом деле следов взлома не было обнаружено).

**Диалог № 6.**

1. Скандал сторожа и уборщицы остался, смысл непонятен.

2. Маша предположительно пантеру украла. Зачем-то взяла, зачем-то вернула. Мотив неясен.

**Диалог № 7.**

1. Маленькая девочка Маша превращается в злостную воровку, способную украсть пантеру в личных целях. Но затем почему-то ее возвращает.

2. Страшный скандал в зоопарке уже не из-за того, кто оставил клетку открытой, а то ли из-за воровства Маши, то ли из-за того, что пантера вернулась.

Этап 5. Рефлексия

Устная рефлексия

*— Что вы поняли в результате сегодняшней деловой игры?*

*— Чему деловая игра вас научила?*

*— Для чего нужна была эта игра? Какова ее цель?*

*— Что вам помогли понять сделанные вами ошибки?*

Письменная рефлексия

В качестве индивидуальной рефлексивной самооценки учащимся можно предложить заполнение небольшой анкеты.

**Лист рефлексивной самооценки**

**по итогам деловой игры «Трансформация информации»**

**Ответьте на вопросы:**

Что я понял(а) в результате сегодняшней деловой игры:

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Чему меня научила сегодняшняя игра:

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Мои ошибки помогли мне понять, что:

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_