

РОЛЕВАЯ ИГРА «ХАОСИКИ»: 17 ЦЕЛЕЙ УСТОЙЧИВОГО РАЗВИТИЯ

В. И Усова,

куратор клуба ЮНЕСКО «Валентинки» СШ

№ 8 г. Калинковичи

К. Г. Примакова-Пинчук,

заместитель директора по учебной работе

СШ № 8 г. Калинковичи

Школа – это социальный институт, через который проходят все граждане, поэтому очень важно использовать его для распространения принципов и идей, заложенных в концепции устойчивого развития. Знакомить учащихся и их родителей (законных представителей) с Целями устойчивого развития можно различными способами: собрания, заседания, тренинги, игры, мастер-классы и прочее. Мы же предлагаем ролевую игру «Хаосики».

Ролевая игра «Хаосики» интегрирует все направления Целей устойчивого развития и рассчитана на учащихся старших классов. Игру проводят учащиеся для своих ровесников, реализуя тем самым принцип «равный обучает равного». Продолжительность 2,5 – 3 часа. Состав команды 6–10 человек. Количество команд не ограничено.

Цель: популяризация идей и принципов устойчивого развития среди учащихся.

Задачи игры:

- познакомить учащихся с 17 Целями устойчивого развития;
- развивать умение договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности;
- способствовать формированию коллективной ответственности за достигнутый результат;

- разработать пути решения проблем, связанных с Целями устойчивого развития.

Оборудование: игровое поле; кубик с точками от 1 до 6; пластилин; 34 карточка с нанесенными с одной стороны числами и зашифрованными с обратной стороны заданиями; листы писчей бумаги; ручки; скотч; телефон с установленным приложением для сканирования QR-кодов; компьютер и проектор (мультиборд); видео о 17 Целях устойчивого развития https://www.youtube.com/watch?v=LjQL1KHCvuw&feature=emb_logo

Ход игры

I. Организационно-мотивационный этап

За 30 минут до встречи организаторы в различных местах школы расклеивают цифры от 1 до 34, на обратной стороне цифры располагается QR-код, в котором зашифрован вопрос (по 2 вопроса (цифры) на одну из целей).

Участники собираются на основной станции. Ведущий объявляет тему, цель и правила игры; для ознакомления с 17 Целями устойчивого развития демонстрируется видеоролик о 17 ЦУР.

Для того чтобы стать участником, необходимо разгадать загадку, ответ закодирован в QR-коде. Учащимся необходимо отыскать нужный QR-код.

Птица яркая!

Оперенье жаркое!

Бросает с горошки

Золотые перышки.

(Солнце)

В месте, где размещен QR-код, организатор произвольно разбивает участников на команды. Теперь им необходимо придумать название, девиз и из пластилина слепить фишку в виде героя, который сможет справиться со всеми поставленными задачами. Затем команды получают маршрутный лист и бросают игральный кубик. Фишка ставится на тот номер игрового поля, куда выпал кубик. Затем команда должна найти в коридоре лист с данной цифрой и QR-кодом, ответить на вопрос, зашифрованный внутри кода, вернуться на основ-

ную станцию и дать правильный ответ. В зависимости от правильности ответа в маршрутном листе проставляются баллы (по 10-балльной шкале).









Далее команда отправляется на практическую станцию, где должна выполнить определенное задание (например: для решения ЦУР № 15 необходимо полить цветы, для ЦУР № 12– рассортировать пластик и бумагу, для ЦУР № 6 – перелить воду из тарелки в бутылку и пр.) (За выполненное задание получают баллы.) Команда вновь возвращается на основную станцию, бросает кубик, фишка сдвигается на данное количество шагов, игроки ищут следующую цифру.





























Таким образом, проходя маршрут, участники игры не только знакомятся с Целями устойчивого развития, но и находят различные пути решения важных вопросов. Победу одерживает та команда, которая быстро справится со всеми заданиями и наберет максимальное количество баллов.





Приняв участие в игре «Хаосики», посвященной 17 Целям устойчивого развития, участники смогут ощутить себя в роли инженеров, которым будет необходимо решать конкретные экологические, экономические и социальные проблемы. Учащиеся смогут научиться основам проектирования, посмотрят на проблемы под другим углом зрения и смогут предложить конкретные решения, которые мы сможем использовать уже сегодня.

II. Основной этап

Примеры вопросов и заданий игры «Хаосики»

1.			2.		
3.			4.		

<p>5.</p> 		<p>6.</p> 	
<p>7.</p> 		<p>8.</p> 	
<p>9.</p> 		<p>10.</p> 	
<p>11.</p> 		<p>12.</p> 	
<p>13.</p> 		<p>14.</p> 	
<p>15.</p> 		<p>16.</p> 	
<p>17.</p> 		<p>18.</p> 	

<p>19.</p> 		<p>20.</p> 	
--	---	---	---

Литература

1. Преобразование нашего мира: Повестка дня в области устойчивого развития на период до 2030 года // https://unctad.org/system/files/official-document/ares70d1_ru.pdf (режим доступа 10.05.2022)
2. Урсул, А. Д. Образование в интересах устойчивого развития: первые результаты, проблемы и перспективы / А. Д. Урсул, Т. А. Урсул // Социодинамика. – 2015. - №1. – СЧ. 11-74.
3. Глобальные цели – благополучие каждого: Декада «Образование для устойчивого развития»: сборник материалов / под ред. А. И. Жука, А. В. Позняк, С. Б. Савеловой. – Минск : БГПУ, 2018. – 178 с.