

LABYRINTH

ЎЙИНИ УЧУН КЎРСАТМАЙ



Sen
QAHRAMONSAN

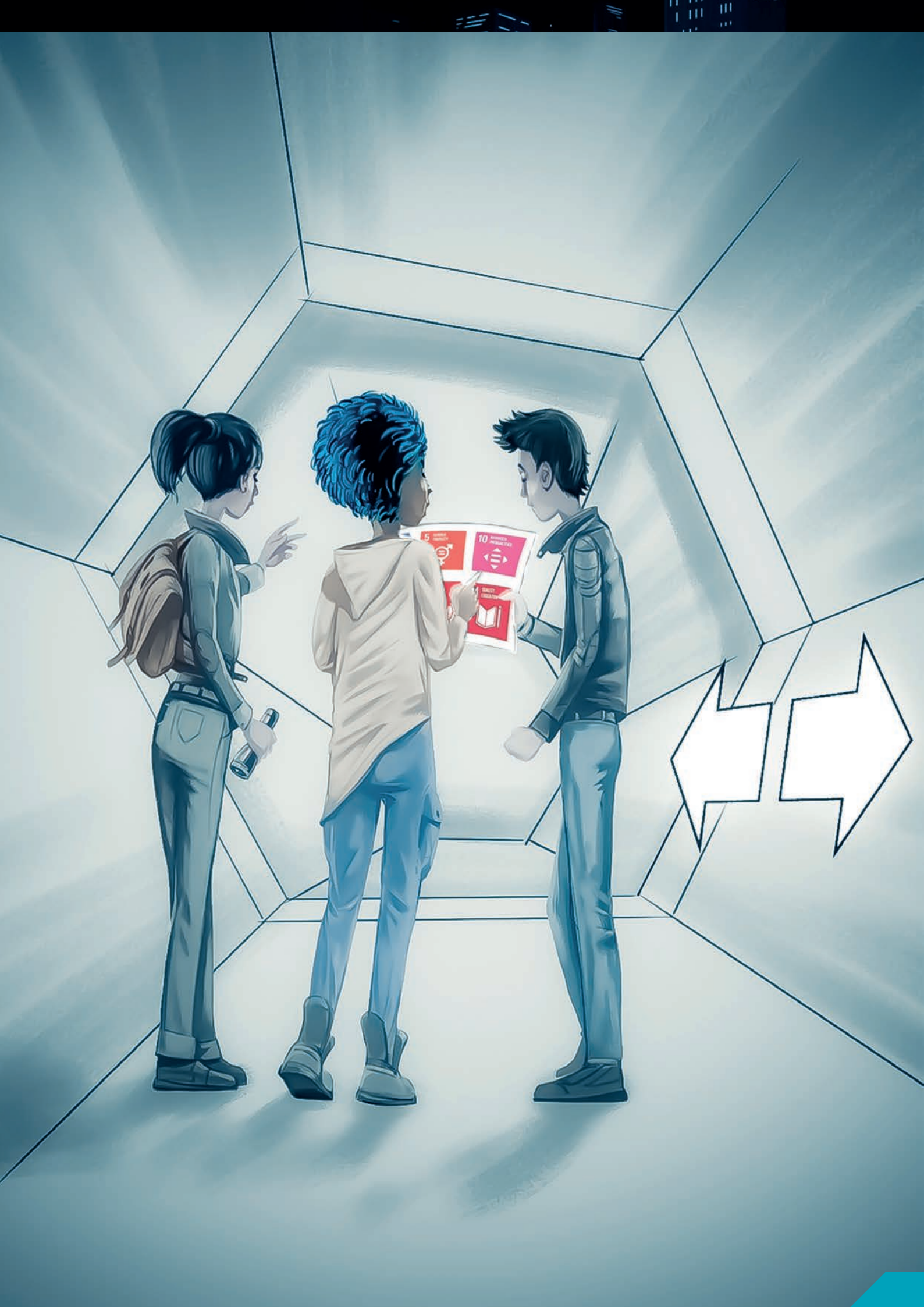


Дохинская декларация:
ПООЩЕНИЕ КУЛЬТУРЫ
СОБЛЮДЕНИЯ ЗАКОННОСТИ



образование
для правосудия





КИРИШ

Тавсия этиладиган ёш гуруҳи: 13-18 ёш

Ўйинчилар сони: 2-4 нафар (8 тагача)

Ўйин давомийлиги: 20-30 дақиқа

Зўравонликка асосланган экстремизм дейилганда, ўз мафкуравий, диний ёки сиёсий мақсадларига эришиш учун зўравонликни қўллаб-қувватловчи ёки ундан фойдаланувчи, ёхуд у билан таҳдид солувчи кишиларнинг эътиқоди ва хатти-ҳаракатлари тушунилади. Таълим бериш ёрдамида зўравонликка асосланган экстремизмни олдини олиш ўз ичига ўқувчиларни, аниқ далилларни уйдирмадан, ташвиқотни маслақдан ажрата олишда танқидий фикрлашлари учун зарурий бўлган билим, кўникма ва ахлоқ билан қуроллантиришни мужассам этади.

Ёшлар мустақил мулоҳаза юритишга қодир ва қарор қабул қилишда етарли кўникмаларга эга бўлишлари, бунда уларнинг танловлари кенг қўламли оқибатларга олиб келиши мумкинлигини тушуниб етишлари зарур. Ҳеч қандай ўйин ёки дарс йўқки, ҳаммага бу кўникмаларни ўргата олма. Аммо бу муҳим суҳбатларни давом эттириш ва ушбу мавзудаги кейинги дарсларни ўтказиш мақсадида, уларнинг қаторига бошланғич нуқта сифатида, ўйинга асосланган педагогикани қўшиш мумкин.

«Лабиринт» стол ўйини лабиринт ва чигаллик кўринишида тузилган. Лабиринт бу кўпгина жамиятларда чуқур илдиз отган санъат шакли ҳисобланади. Лабиринт чигаллигидан ўйиннинг якуни томон ҳаракатланар экан, ўйинчи лабиринтнинг у ёки бу катагида тўхтади, у ерда ундан ёки карта олиши, ёки бир қанча кўрсатмаларга риоя қилиши талаб этилади. Лабиринтдаги ҳар бир карта ёки катак Барқарор ривожланиш мақсадлари билан боғлиқ бўлган ҳаракатларни бажаришни, танлов қилиш ёки синовдан ўтишни таклиф этади.

Ўйинда қуйидаги таълим натижалари кўриб чиқилади. Уларга энг самарали тарзда, ўқитувчининг келгуси ҳаракатлари натижасида, дарс режасига таклиф этилаётган қўшимча машғулотларни ўтказиш билан эришилади. Ёшлар қуйидагиларни бажара оладилар:

- ◆ Стереотиплар (андозавий фикр юритиш ва/ёки ҳаракатлар) билан курашиш.
- ◆ Бағрикенглик ва фаровонликка сабаб бўлувчи хатти-ҳаракатларни танлаш.
- ◆ Мустақил мулоҳаза юритиш ва танқидий фикрлашга ёрдам бериш.
- ◆ Интернетда учрайдиган ташвиқотларни ажрата билиш ва хабарларга баҳо бериш.
- ◆ Зўравонликка асосланган экстремизмга оид сценарийлар, шунингдек унга боғлиқ хатарларни таҳлил қилиш.
- ◆ Хатар ва ҳимоя омилларини ҳамда уларнинг барқарорликка кўрсатадиган таъсирини аниқлаш.

ЎЙИННИ БОШЛАШ

1

1. Ўйин материалларини босмадан чиқариб олинг ва ўйин майдони, карта ва фигураларни кесиб тайёрланг. Зарур бўлган тақдирда, ўйин майдонини катталаштириш ва уни ламинация қилиб олиш мумкин. Ўйинчилар ўйин майдони тўпламидаги кесиб олинган ўйин фигураларини ишлатишлари ёки ўз хоҳишларига қараб бошқа ҳар қандай фигурани қўллашлари мумкин.



2

2. Ўйинда иккита карталар тўплами ўйналади:

«Қўлдаги карталар» (**Hand You Are Dealt – HYAD**) ўйин майдони ва картанинг орқа томонида инсоннинг қўли кўринишида акс эттирилган. HYAD карталари кимнингдир ҳаётининг иптисидани ифода этади. Айрим одамлар афзал ҳолларда, айримлар эса ижтимоий жиҳатдан нобоп шароитларда дунёга келадилар. HYAD карталарини танлашар экан, ўқувчиларга, гуруҳларга аъзолик қандай қилиб маълум бир афзалликлар ёки камчиликларга сабаб бўлиши мумкинлиги тўғрисида бош қотиришга ва айнан шу гуруҳларга хос хусусиятлар гоҳида шундай кесишиб қоладик, унда кишилар бир пайтнинг ўзида ҳам афзалликларни, ҳам камчиликларни ҳис қилишлари мумкинлигини тушунишга имконият туғдиради. Чуқур илдиз отган норозилик ҳисси радикаллашув ва зўравонликка асосланган экстремизмга туртки бўлиши мумкин.



«Танлов ёки Синов» карталари ўйин майдони ва картанинг орқа томонида сўроқ белгиси кўринишида акс эттирилган. Улар қисқа сценарийлар кўринишидаги танлов ва синовлардан, шунингдек Барқарор ривожланиш мақсадлари (БРМ) карталари сифатида белги қўйилган ва улар барқарор ҳаракатлар учун мукофот бўлиб хизмат қиладиган, совринли карталардан таркиб топган. БРМ карталари ва майдондаги тегишли катаклар, барқарорлик тушунчасини мустаҳкамловчи ижобий ҳаракатлар ва ҳимоя омилларининг рамзи бўлиб хизмат қилади.



3

3. Сизга кубиклар (сон туширилган тошлар) ҳам керак бўлади.

ЎЙИН МАҚСАДИ

Ўйин мақсади, қаҳрамон мақомига эришиш учун ўйинчилар лабиринт оралаб муваффақиятли ҳаракатлана олишларидан иборат. Лабиринт чигалликлари оралаб ҳаракатланишар экан, ўйинчилар танлов, синов ва имкониятларга юз тутадилар. Улар, бағрикенглик ва қайғудошликка, аммо шу билан бирга, зўравонлик ва радикаллашувга олиб борувчи қарама-қарши йўллاردан иборат бўлган лабиринтда, тўғри танлов қилишлари ва ўз йўллари топа олишлари зарур.

ҚАНДАЙ ҚИЛИБ ЎЙНАЛАДИ

1. Даставвал ўйинчилар навбатма-навбат кубикни ташлайдилар. Энг кўп сон тушган ўйинчи ўйинни бошлаб беради.
2. Бошловчи ўйинчи кубикни ташлаб, бошлаш нуқтасидан лабиринт ичига киради. Кубикда тушган сон ўйинчи ўз ўйин фигурасини нечта катак олдинга сура олишини белгилаб беради.
3. Лабиринт чигалликлари оралаб ҳаракатланиб, ўйинчилар маълум катакларга етиб келадилар. У ерда улардан ёки картани олиш, ё қатор кўрсатмаларга риоя этишлари сўралади. Майдондаги ҳар бир катак ўйинчига, шунингдек майдоннинг навбатдаги босқичига ўтиш имконини берадиган, муайян бир ҳаракатларни, синов ёки танловни амалга оширишни таклиф этади. Ўйинчилар ўйин майдонида бир вақтнинг ўзида, ҳеч қандай жазосиз, бир катакни эгаллаб туришлари мумкин.
4. Ўйинчилар майдонда қўл рамзи туширилган ерга келгач, «Қўлдаги карта»ни (НҲАД) олишлари ва унда ёзилган матнни овоз чиқариб ўқишлари керак бўлади. Ўйинчилар НҲАД картаси кўрсатмаларига риоя қилишлари ва уларни олдиларида ушлашлари талаб этилади. Ўйинчилар бир нечта НҲАД карталарини тўплашлари мумкин.
5. Майдоннинг сўроқ белгиси туширилган ерига келган ўйинчилар «Танлов ёки Синов» тўпламидан картани олиб, унда ёзилган матнни овоз чиқариб ўқишлари керак бўлади. Тўплам танлов ва синовлар ҳамда Барқарор ривожланиш мақсадлари (БРМ) карталаридан иборат. Ўйинчи БРМ картасини олса, у лабиринтнинг кейинги босқичига ўтади. Айрим карталар ўйинчилар олдига танлов шартини қўяди. Ўйинчи саволга жавоб бериб бўлгач, картани орқа томонини ўгириши мумкин ва унда ёзилган кўрсатмаларга риоя этиши лозим бўлади.
6. Ўйин майдонининг Барқарор ривожланиш мақсадлари (БРМ) ерига келиб, ўқувчилар бир катак илгарига, лабиринтнинг кейинги босқичига силжишлари мумкин.
7. Ўйинчилар, майдон марказидаги «Сиз қаҳрамонсиз» деган катакка етиб келсалар ва лабиринтдан чиқиш йўлини топишга қодир бўлсалар, ғалаба қозонадилар. Лабиринтни биринчи бўлиб яқунлаган ўйинчи ғолиб деб топилади. Бироқ, барча ўйинчилар лабиринтдан чиқиб олмагунларича, ўйин яқунланган ҳисобланмайди.

