Вправа 2.1. Гра у пліт

Освітні цілі	Учні знайомляться з поняттям цінностей.
	Учні навчаються, як визначати упередженість.
Ресурси	Картки з інформацією про персонажів.

Процедура

Десять людей дрейфують на плоті серед моря. Вони не знають свого точного місцезнаходження. Пліт занадто малий для них усіх. Чотирьох з них необхідно скинути у море.

Хто це буде і чому?

Кожен учень отримує картку, у якій міститься деяка інформація про персонажа, якого він або вона представляє.

Це не тільки рольова гра, адже її завданням є також ідентифікація персонажа через з'ясування причин, чому він або вона заслуговують на виживання більше, ніж інші. Учні завжди повинні говорити від першої особи — «Я». На картці також міститься опис ситуації та що стоїть на кону. Під час першого десятихвилинного етапу гри повинна зберігатися повна тиша.

1. Учні працюють у групах від чотирьох до шести осіб.

Кожна група вирішує, кого слід врятувати за допомогою аргументів, висунутих кожним учнем. Для підвищення рівня інтерактивності кожен повинен не тільки захищати свого персонажа, але також атакувати інших. Однак колективне рішення повинно бути прийняте протягом двадцяти хвилин.

2. Кожна група звітує про свій вибір та порівнює з результатами інших груп.

3. Весь клас визначає цінності та упередження, які виникли в ході роботи.

Матеріали

Деякі приклади різних персонажів

35-річний декоратор, неодружений, бере активну участь у політичному русі.	Молодик, який щойно вийшов із в'язниці.
ВІЛ-позитивний наркоман.	Жінка похилого віку, удова, яка подорожує до власної країни зі своїми заощадженнями, щоб знову побачити сина.
Піаніст, батько двох дітей.	П'яний футбольний фанат.
15-річний підліток, переможець важливого літературного конкурсу.	Старий відомий рок музикант.
Посол, який працює в ООН.	Молода мати зі зламаною ногою.
Солдат, який повертається з відпустки.	