



Описание программы

Программа «Полдень» направлена на развитие самостоятельности и навыков XXI века, «Полдень» помогает подросткам подготовиться к взрослой жизни. Подавляющая часть аудитории – подростки в трудной жизненной ситуации, но результаты полевых испытаний показывают, что программа подходит для работы также с обычными подростками, студентами и взрослыми.

В настоящий момент участниками программы являются более 1 200 подростков из более чем 80 сиротских учреждений в 23 регионах РФ.

Ключевое отличие «Полдня» от аналогичных программ — использование образовательных ролевых и стратегических игр живого действия, разработанных одной из лучших в России команд в этой сфере при участии экспертов Центра интерактивных образовательных технологий МГУ имени М.В. Ломоносова.

Полугодовая программа включает в себя 2 модуля, каждый состоит из 3 образовательных игр. [Модуль Задача](#) включает игры [Реактор](#), [Марсианская станция](#), [Пандора](#). [Модуль Коммуникация](#) включает игры [Скотланд-Ярд](#), [Плеяды](#), [Тайна горы](#). Образовательные игры рекомендованы Всемирным экономическим форумом в качестве одного из ключевых инструментов развития навыков XXI века.

Программа одобрена Агентством стратегических инициатив, Министерством образования РФ, Министерством труда и социальной защиты РФ, Министерством экономического развития РФ, Институтом психического здоровья РАМН, экспертами и некоммерческими организациями, действующими в сфере социального сиротства. Программа используется более чем 25 НКО в 23 регионах РФ.

В реализации программы участвуют более 1 000 волонтеров, в том числе более 350 корпоративных волонтеров. Волонтеры помогают реализовывать программу, и сами развивают тренерские и командные навыки, а также социальные и эмоциональные компетенции.

Для оценки эффективности программы проведено масштабное исследование, в котором приняло участие более 600 воспитанников 43 детских домов из 13 регионов РФ. Результаты показывают значимый рост по большинству ключевых показателей.

1. Цели и задачи программы

Программа направлена на развитие компетенций, необходимых для развития социальных и эмоциональных навыков, навыков XXI века (согласно классификации

Всемирного экономического форума), повышения эффективности процесса социализации и решения проблемы отсутствия положительного практического опыта общественной жизни, которые характерны для выпускников государственных бюджетных учреждений социального обслуживания, выпускников учебно-воспитательных учреждений закрытого типа, центров для детей-сирот и детей, оставшихся без попечения родителей и социально-реабилитационных центров для несовершеннолетних, а также центров для детей, оказавшихся в сложной жизненной ситуации и социально опасном положении (*далее - “дети группы риска” и “учреждения”*). Программа предусматривает два основных направления работы: социализацию и профессиональную ориентацию целевой группы.

Под социализацией, в рамках программы проекта “Полдень”, понимается процесс усвоения ребенком образцов поведения, психологических установок, социальных норм и ценностей, знаний и навыков, позволяющих ему успешно адаптироваться к социальной среде и общественному порядку. В ходе процесса социализации и инкультурации ребенок осваивает стереотипы, паттерны и законы, согласно которым функционирует человечество как социокультурная общность, усваивает “правила игры”, принятые в обществе, и может их успешно применять. У учащихся также вырабатывается способность к самоорганизации.

Целью курса является формирование у учеников следующих умений и навыков:

В рамках развития коммуникативных способностей сирот:

1. Способность наладить конструктивное общение;
2. Готовность принять на себя ответственность за процесс и результат общения;
3. Способность определить причины коммуникативной неудачи и преодолеть ее; умение анализировать причины неудачи в коммуникации.

В рамках развития способностей к планированию и решению задач:

1. Постановка и решение сложных, в том числе личных (жизненных) задач;
2. Постановка задачи другому человеку (или коллективу), выход в управленческую позицию;
3. Оценка и понимание собственных сил, знаний и способностей.

Целевой аудиторией программы являются дети, обучающиеся в седьмых - десятых классах школы в возрасте от 12 до 17 лет. Также возможно участие учеников шестого-седьмого и одиннадцатого классов, если их возраст не младше 10 и не старше 18 лет соответственно. Возрастной диапазон 10-18 лет характеризуется в возрастной психологии, прилагаемой к педагогическому процессу, как период наиболее эффективного усвоения правил социальной игры, адаптации к социальной среде и наработке моделей социального поведения взрослого человека. Работы выдающихся отечественных и зарубежных авторов, таких как Эльконин Д.Б., Выготский Л.С., Фельдштейн Д.И., Кле М., а также других исследователей, служат наглядным подтверждением данной гипотезы и характеризуют игру как один из наиболее действенных способов преодоления болезненных и проблемных порогов периода акселерации и сопутствующего ему активного социального становления личности. Расписание занятий согласовывается с детским учреждением. Рекомендуется проводить занятия по программе не реже чем раз в две недели.

2. Основной метод

Основным методом, используемым в проекте, являются образовательные сюжетно-ролевые игры. Образовательные игры являются одним из основных инструментов, рекомендованных Всемирным экономическим форумом для развития социального и эмоционального интеллекта.

Образовательная игра — упрощенная модель реальности, сфокусированная на задаче, которую нужно решить. Взаимодействуя с такой моделью, участники игры могут сосредоточиться на элементах, имеющих непосредственную связь с проблемой, обнаружить взаимосвязи, которые раньше не замечали, охватить проблему целиком.

● Игра интересна, это напряженная, эмоционально наполненная деятельность. Из-за этого участникам хочется решить задачу, которая в нее заложена. Они не только видят структуру проблемы, но и вырабатывают к ней отношение, начинают ее чувствовать и понимать не только на интеллектуальном, но и на эмоциональном уровне.

● Игра интенсивней, чем реальность. Она усиливает процессы общения, взаимодействия и деятельности, ускоряя получение относящегося к проблеме опыта.

● Игра – это пространство эксперимента. В игре можно попробовать различные приемы, тактики и стратегии взаимодействия с проблемой и с другими людьми - и получать реакцию на свои действия. Благодаря низкой цене ошибки игра дает возможность получить безопасный опыт взаимодействия с проблемой.

● Игра требовательна. Участие в игре требует от игрока определенного напряжения, принятия игровой реальности, метафоры, правил. Она заставляет участника привести себя в состояние готовности вкладывать и принимать.

Прикладное, проблеморазрешающее, качество игра приобретает, если она реализует в своей реальности ключевые аспекты, свойства, последствия проблемы.

Инструментальная эффективность игры зависит от 3 вещей:

● Насколько была осознана и присвоена проблема, которая была ее предметом?

● Насколько содержательный, небанальный и эмоционально сильный опыт получили игроки, участвуя в игре?

● Насколько полученный в игре опыт был игроками осмыслен, обобщен, присвоен?

Игра позволяет:

● развивать личностные качества в свободном, интенсивном и эмоционально заряженном взаимодействии;

● управлять коммуникацией;

● быстро осмыслять и перестраивать структуру взаимодействия и принятия решений в коллективе;

● порождать и присваивать ценности и смыслы.

3. Схема проведения занятия в рамках программы

Каждое игровое занятие включает в себя следующие стандартные блоки:

1. Подготовка материалов;

2. Введение участников в правила и цели игры, проблематизация (до 15 минут);

3. Игра (от 30 минут до 1 часа 30 минут);

4. Рефлексия после игры (до 30 минут);

5. Неформальное общение с участниками (по возможности, примерно 30 минут).
 6. Работа с педагогическим коллективом (по возможности)
- Для проведения каждого занятия требуется 2-4 ведущих.

1. Подготовка материалов

Подготовка материалов происходит без участия детей. Команда проводящих занятие готовит помещение к игровому или профориентационному модулю, подготавливает раздаточные материалы и реквизит, если они используются в игре.

2. Введение участников в правила и цели игры, проблематизация

Проблематизация - необходимый этап занятия. Требуется, чтобы проблема, являющаяся предметом игрового занятия, была осознана и присвоена участниками. Для проблематизации используется два основных приема:

1. свободная проблематизирующая беседа. Это подготовительное обсуждение с детьми той проблемы или вопроса, которым посвящена игра.
2. сюжетная проблематизация. Это постановка внутриигровой проблемы, которую участникам интересно разрешить в силу притягательности сюжета.

3. Игра

Игра - это этап генерации релевантного поставленной проблеме опыта. На этапе игры прямое вмешательство проводящих в игровой процесс не рекомендуется, так как педагогическую ценность представляет именно самостоятельно получаемый игровой опыт участников. Основной особенностью ролевой игры является то, что ученику дается возможность самостоятельно и свободно действовать в специально конструируемой сложной ситуации и, тем самым, получить опыт, обнаружить свое незнание или достигнуть понимания. Тактика поведения проводящих на конкретных занятиях подробно описывается в методических пособиях.

4. Рефлексия

Во время рефлексии мы обсуждаем опыт участников, относящийся к поставленной игрой проблеме. Рефлексия играет не меньшую роль, чем сама игра. Она нужна для извлечения смысла из полученного всеми участниками опыта. Во время рефлексии говорит не ведущий, а участники игры, что помогает им мыслить самостоятельнее и глубже, понять, что такое точка зрения, понять другого - в отличие от пассивного восприятия материала, данного учителем. Рефлексия нужна для того, чтобы участник осознал, какой опыт он вынес из игры, а опыт разных участников был соотнесен друг с другом.

5. Неформальное общение с участниками

Неформальное общение с участниками проводится при наличии такой возможности. Это способ наладить устойчивый эмоциональный контакт между педагогами, волонтерами и детьми.

6. Работа с педагогическим коллективом

Рекомендуется проводить встречи для осуществления обратной связи между проводящими и педагогами, включающие анализ успехов и проблемных зон детей, а также рекомендации педагогическому коллективу.

Также позитивной практикой является проведение демонстрационных игр для педагогического состава учреждения. Такие мероприятия повышают заинтересованность педагогов в программе и понимание ими сути используемой методики.

При наличии интереса рекомендуется привлекать педагогов к проведению занятий. Однако не следует допускать свободного бесконтрольного вмешательства воспитателя в процесс - его участие должно соответствовать общим принципам проведения занятий.

4. Состав Программы.

Модуль «Задача»

Модуль «Задача» помогает организовать деятельность по успешному выходу из задачной ситуации, причем предметом являются различные жизненные ситуации. Жизненные задачи, в отличие от учебных, - это задачи, которые не сконструированы кем-то специально для обучения, а сама жизнь ставит их перед человеком. Они могут быть навязаны внешними обстоятельствами, а могут быть и следствием того, что человек реализует самостоятельно поставленные цели. Как правило, детям группы риска хорошо знакомы учебные внешние задачи, с которыми они сталкиваются в школе. А наиболее сложными для освоения оказываются для них внутренние жизненные задачи.

Навыки XXI века, на развитие которых нацелен модуль:

- Критическое мышление и решение нестандартных проблем
- Сотрудничество
- Адаптивность
- Лидерство
- Коммуникация

Образовательная игра №1 «Реактор» (блок «Задача»):

Сюжет:

Игра построена на основе реального случая аварии на подлодке, где экипаж сумел успешно преодолеть трудности и спастись.

Игроки оказываются в критической ситуации, разрешить которую невозможно без выполнения ряда командных и индивидуальных задач, связанных как с физической активностью, так и с необходимостью сориентироваться в происходящем, подумать, применить школьные знания. Данная игра направлена непосредственно на применение на практике полезных знаний, полученных на уроках или в повседневной жизни, которые зачастую воспринимаются школьниками в отрыве от реальности.

Методически игра направлена на диагностику, формирование и отработку следующих знаний, умений, навыков:

- навык эффективной коммуникации в условиях ограниченного времени;
 - навык анализа информации, логического конструирования и принятия решений, способных изменить ситуацию;
 - навык организации и планирования совместного решения коллективом общей задачи в том числе посредством решения локальных задач в группах;
- навык формирования понимания значимости личной ответственности и самостоятельности.

Образовательная игра №2 «Марсианская станция» (блок «Задача»):

Сюжет:

Четыре страны строят совместно космическую станцию для первой экспедиции на Марсе. В рамках ограниченного времени и объема посланий, школьники учатся конструктивно и тезисно формулировать информацию о себе и собственные запросы, анализировать ситуацию «в мире игры» и решать, как потратить и распределить командные ресурсы, а также действовать сообща для достижения общей цели.

Методически игра направлена на диагностику, формирование и отработку следующих знаний, умений, навыков:

- навык постановки задач на основе поступающей информации и координации их с другими участниками для достижения наилучшего результата в минимальные сроки;
- навык получения информации друг от друга и из окружающей среды и выстраивания межгрупповых коммуникаций для согласованного взаимодействия.

Образовательная игра №3 «Пандора» (блок «Задача»)

Сюжет:

Игра описывает поведение научной экспедиции из следопытов, врачей и картографов на опасной неизвестной планете.

Работа в игре строится на координации работы нескольких групп игроков, через совместное решение общей задачи. Необходимым условием совместного выигрыша является поиск компромиссов, умение спорить конструктивно и договариваться до выгодных вариантов. Важной составляющей является анализ комплекса взаимосвязанных фактов (симптомы), выявление истинных закономерностей и группировка их правильным образом.

Методически игра направлена на диагностику, формирование и отработку следующих знаний, умений, навыков:

- навык постановки задач на основе поступающей информации и координации их с другими участниками для достижения наилучшего результата в минимальные сроки;
- навык получения информации друг от друга и из окружающей среды и выстраивания межгрупповых коммуникаций для согласованного взаимодействия.

Модуль "Коммуникация"

Цель модуля состоит в том, чтобы вооружить учащихся инструментами анализа успешности коммуникации и преодоления коммуникативных неудач. В более широком смысле модуль предназначен для того, чтобы привить учащимся привычку брать на себя ответственность за результат общения – а не обвинять другого в том, что он не понял или не согласился. Умение определить причины неудачи ведет к умению ее избежать. В воспитательном смысле модуль «Коммуникация» направлен на формирование у учащихся ответственного и конструктивного отношения к общению между людьми.

Навыки XXI века, на развитие которых нацелен модуль:

- Коммуникация
- Сотрудничество
- Социальная и культурная осознанность
- Лидерство
- Инициатива

Образовательная игра №4 «Скотланд-Ярд» (блок «Коммуникация»)

Сюжет:

«Скотленд-Ярд» — образовательная игра в жанре детектива. Сюжет игры — совместная поимка банды преступников, известных как “Бульдоги”, двумя отделами полиции, находящимися в разных частях города.

В рамках задачи игрокам необходимо взаимовыгодно обмениваться информацией, делая выбор между ощущением конкуренции и стремлением достичь цели. Кроме того, в рамках ограниченного времени и объема передаваемой информации, подкрепляются сформированные ранее навыки полноценно и ясно формулировать информацию в сжатой тезисной форме.

Игроки одновременно решают две задачи. Во-первых, они учатся обращаться с письменными текстами разных видов и жанров, вникать в них, проводить аналитику, находить логические ошибки и пропущенные звенья, ведь свидетельские показания могут оказаться неточными или недостоверными! Во-вторых, им предстоит сопоставить свою информацию с информацией другого отдела и сделать правильные выводы. От самих участников зависит, решат ли они сначала соперничать друг с другом или сразу начнут открыто обмениваться данными.

Цель игры — развить у играющих:

- навыки работы с информацией - правильной постановки вопроса, различения информации достоверной и недостоверной, точной и неточной, работы с фоновыми знаниями и контекстом.

Образовательная игра №5 «Плеяды» (блок «Коммуникация»)

Сюжет:

Игра моделирует две космические команды, одна из которых потерпела крушение на неизвестной планете, а вторая выступает в роли спасательной экспедиции и должна найти товарищей.

В процессе коммуникации через короткие радио-сообщения участники передают важные фрагменты информации, собственное положение, запросы. Общение с местными жителями планеты формирует в участниках понимание проблематики межкультурного взаимодействия, разницы в общепринятом поведении и принципах ведения коммуникации, когда интересы другой стороны не известны и не ясны.

Методически игра направлена на диагностику, формирование и отработку следующих знаний, умений, навыков:

- навык постановки задач, исходя из целей;
- навык разбиения задачи на подзадачи;
- навык согласования плана работ в коллективе;
- навык поиска и анализа информации;
- навык правильной постановки вопроса.
-

Образовательная игра №6 «Тайна горы» (блок «Коммуникация»)

Сюжет:

Три группы ученых, каждая из которых представляет один из ведущих мировых университетов (Гарвард, Оксфорд, Сорбонна), отправляются в Тибет на поиски древнего захоронения в легендарной пещере. Данные и материалы, которыми они располагают, смогут приблизить их к желанной находке. Конечно, каждый университет стремится стать первооткрывателем, каждая команда - попасть в пещеру первой. Но ключевым скрытым условием игры является тот факт, что цели команд не противоречат друг другу: ученые из Оксфорда - антропологи, из Гарварда прибыли биологи, а из Сорбонны - культурологи. Поэтому в пещере их интересуют разные объекты, и им не обязательно конкурировать друг с другом для достижения целей.

Методические цели игры:

- коммуникация с лицами с ограниченными возможностями — слепой, глухой, немой (молчащий до определенного момента);
- коммуникация с параллельными группами, имеющими неизвестные цели (в первом приближении — с конкурентными целями), при выполнении схожих задач, промежуточная рефлексия и коррекция целей и действий на ее основе;
- соотнесение своих целей с целями остальных участников.

5. Контакты

Сайт проекта: thenoon.ru