



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 программе приняло участие 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 авторитетных экспертов. Образовательные игры рекомендованы Всемирным экономическим форумом в качестве одного из ключевых инструментов развития навыков XXI века.

За полгода проходит 2 модуля, за год 4, каждый состоит из 2-3 образовательных игр. Набор модулей составляется в каждом участвующем учреждении по индивидуальному плану программы:

- Модули [Задача](#) и [Целеполагание](#) включают в себя игры направленные на развитие аналитических, организационных навыков, планирования постановки задач, принятия решений и ответственности за принятые решения.
- Модуль [Коммуникация](#) включает игры развивающие навыки эффективной коммуникации в ограниченное время, коммуникацию при выполнении задач с группами, имеющими неизвестные цели, соотнесение своих целей с целями остальных участников.
- Модуль [Аргументация](#) включает игры направленные на формирование личной позиции, построение аргументации исходя из интересов оппонентов, проведение переговоров в условиях неопределенных социальных норм.
- Модуль [Подготовка к трудоустройству](#) — включает профориентационные игры позволяющие сформировать представление о существующем спектре профессий, умение разделить профессию на ряд компетенций, составлять резюме и проходить собеседования (навык самопрезентации).
- Модуль [Осознанный выбор профессии](#) продолжает серию профориентационных игр, позволяет представить свой опыт в виде профессиональной траектории, выбирать профессию исходя из интересов, а не внешнего давления, осознавать важность постоянного обучения, продемонстрировать детям важность продолжения освоения новых знаний и умений и во взрослом возрасте.

- Модуль [Финансовая грамотность](#) разработан совместно со специалистами ПАО «Сбербанк», включает игры цель которых познакомить участников с понятиями дохода и расхода, личного бюджета, налогов, кредитов и инвестиций, получают представление о необходимости образования для работы на хорошо оплачиваемых позициях. Игры прошли апробацию в более чем 50 детских домах и получили высокую оценку в рамках Недели финансовой грамотности в 2017 году.
- Модуль [Ценности](#) включает игры направленные формирование и понимание ценностей своих и других людей, выбор исходя из ценностей, а не сиюминутной выгоды, показывают необходимость расставлять приоритеты между различными нравственными ценностями, а также с проблематикой меньшего зла.

1. Цели и задачи программы

Программа направлена на **развитие у подростков компетенций**, необходимых для развития социальных и эмоциональных навыков, навыков XXI века (согласно классификации Всемирного экономического форума), а также **повышение эффективности процесса социализации** воспитанников сиротских учреждений и подростков группы риска.

Целевой аудиторией программы являются дети в возрасте от 12 до 17 лет (может быть расширен на 10—18). 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.

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.

Работы выдающихся отечественных и зарубежных авторов, таких как Эльконин Д.Б., Выготский Л.С., Фельдштейн Д.И., Кле М., а также других исследователей, характеризуют игру как один из наиболее действенных способов преодоления болезненных и проблемных порогов периода акселерации и сопутствующего ему активного социального становления личности.

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 самостоятельное 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. Пример модулей и некоторых игр 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. 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.

Игра “Реактор” (первая из трех игр в модуле)

Игровая ситуация представляет собой имитацию аварии на атомной подводной лодке, которую возможно устранить только совместными действиями. Игроки, которыми становятся на момент проведения игры дети, должны предотвратить экстренную ситуацию в реакторе, а также определить характер неисправности пульта управления и починить его за определенное время.

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.

Модуль Целеполагание

Игра «Плеяды»

Игра «Плеяды» посвящена решению общей задачи двумя группами, между которыми затруднено общение. Сюжетная составляющая построена на поиске командой галактических спасателей корабля, совершившего аварийную посадку в неизвестном месте. Участники игры делятся на спасателей и потерпевших крушение. Они находятся в разных комнатах, не могут видеть друг друга, и единственный способ их общения и обмена информацией - связь по радиации. В этой игре участники впервые сталкиваются с ситуацией коммуникации «с чужими», когда принципы ведения коммуникации и 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.

Модуль Коммуникация

Цель модуля состоит в том, чтобы вооружить учащихся инструментами анализа успешности коммуникации и преодоления коммуникативных неудач. В воспитательном смысле модуль «Коммуникация» направлен на формирование у учащихся ответственного и конструктивного отношения к общению между людьми.

Модуль «Коммуникация» строится по принципу постепенного усложнения условий, в которых разворачиваются игровые ситуации.

Игра «Тайна горы»

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. Каждый университет стремится стать первооткрывателем, каждая команда - попасть в пещеру первой. 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.

Место, где начинается игра, - полузаброшенная гостиница небольшой горной деревеньки в горах Тибета. Здесь, помимо других групп исследователей, команды встречаются с местными жителями - тибетским монахом, старой женщиной и хозяином гостиницы. Лишь наладив отношения с местными жителями и другими

группами исследователей, можно найти пещеру и раскрыть тайну горы.

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.

Модуль Аргументация

Игра “Сквозь пески”

В мире далекого будущего, где произошла глобальная экологическая катастрофа, группа поселенцев вынуждена покинуть свою деревню, поскольку запасы воды совсем истощились. Им предстоит искать новое место для жизни общины, которое устроило бы всех, несмотря на разницу в потребностях ее жителей. Игрокам потребуется исследовать прилегающие территории и совместно принять решение о том, какое место станет их новым домом.

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

- навык формирования личной позиции и соотнесение ее с мнением оппонентов
- выяснение в ходе обсуждения интересов друг друга и построение аргументации, исходя из этого
- изменение позиции и аргументов, исходя из новых данных

Модуль Подготовка к трудоустройству

Игра «Резюме. Камелот»

Королевскому двору в Камелоте постоянно требуются специалисты разного профиля: волшебники, рыцари и даже шуты. В ходе игры участники побывают с обеих сторон процесса устройства на работу: им придется и помогать героям правильно готовить резюме, и внимательно выбирать, кто лучше подходит для той или иной должности.

Игра состоит из нескольких частей. Первая задача игроков - помочь Мерлину получить должность придворного мага, убрав из его резюме все лишнее. Во второй части игроки должны будут распределить трех рыцарей по трем вакансиям: им нужно будет найти подходящего кандидата на роль личного охранника короля, кандидата для личной охраны юной принцессы и наставника по военному искусству для подрастающего принца. В третьей части из разных элементов им нужно будет составить резюме на должность придворного шута. И, наконец, финальным заданием будет составление своего собственного резюме!

Методически занятие направлено на диагностику, формирование и отработку следующих знаний, умений, навыков:

- представить свой опыт в виде последовательной профессиональной траектории;

- разделить информацию о себе на значимую и второстепенную, полезную и вредную для резюме;
- формулировать резюме в соответствии с конкретными запросами работодателя.

Модуль Осознанный выбор профессии

Занятия блока построены таким образом, чтобы показать участникам возможность перехода из профессии к профессии, необходимость повышения собственной квалификации и получения новых навыков. Блок призван подготовить участников к жизни в быстро меняющемся мире XXI века и дать им понимание тех мотивов, которыми руководствуются люди при выборе профессий: представление о компетенциях, соответствии выбираемой профессии личным ценностям участника, оплачиваемости и актуальности профессии, ее перспективности и навыках, необходимых для овладения разными профессиями.

Игра «Альянс»

Игра направлена на то, чтобы продемонстрировать, какие факторы влияют на выбор профессии в целом и какие факторы оказываются наиболее значимыми для участников. По итогам игры обсуждается в том числе и причины их личного профессионального выбора, если он уже совершен.

Методически занятие направлено на диагностику, формирование и отработку следующих знаний, умений, навыков:

- анализ причин, влияющих на профессиональный выбор;
- осознанность при осуществлении выбора профессии;
- умение противостоять внешнему давлению при выборе профессии.

Модуль Финансовая грамотность

Программа представляет собой модуль из трех игр, связанных общим сюжетом. Участники на личном опыте знакомятся с понятиями дохода и расхода, личного бюджета, налогов, кредитов и инвестиций, получают представление о необходимости образования для работы на хорошо оплачиваемых позициях. Дополнительным образовательным элементом является знакомство с опасностью азартных игр и финансовыми рисками, которые несут такие игры. Модуль разработан при участии экспертов ПАО «Сбербанк». Игры прошли апробацию в более чем 50 детских домах и получили высокую оценку в рамках Недели финансовой грамотности в 2017 году.

Игра «Время – деньги: бюджет»

Сюжет: В XXIII веке миром правят корпорации, а люди работают в тяжёлых условиях и живут в кредит. Игроки - представители семей, которые уже давно, несколько поколений назад, залезли в большие долги. Игроки будут путешествовать по различным мирам и временам, чтобы накопить денег и, вернувшись домой, заплатить долги своего рода и спастись от тюрьмы. В первой игре они окажутся в Древней Греции и в Венеции XV века.

Цель игры: познакомить игроков с базовыми понятиями финансовой грамотности (деньги, доход, расход, бюджет, накопления, долгосрочные вклады, налоги и т.д.), а также дать участникам опыт составления личного бюджета, научить планировать

доходы и расходы, вкладывать средства и рассчитывать долгосрочную выгоду.

Методически занятие направлено на диагностику, формирование и отработку следующих знаний, умений, навыков:

- Понимание понятий “доход”, “расход”, “бюджет”, “вклады”, “налоги”, “накопления”
- Использование основных инструментов увеличения доходов и анализ эффективности выбранных стратегий.

Модуль Ценности

Цель модуля «Ценности» - помочь подросткам разобраться, каковы их личные ценности и как устроена их иерархия, увидеть, что решения не всегда принимаются рационально, а часто имеют ценностную природу, показать, что следование ценностям обычно важнее сиюминутной выгоды. Игры этого модуля актуализируют понимание этических и нравственных аспектов принятия решений и значения моральных ценностей в ситуациях различных жизненных выборов. В модуле рассматривается проблематика формирования и изменения ценностей, необходимости учитывать ценности других людей при столкновении с ними, неоднозначных выборов и проблемы “меньшего зла”.

Игра “Школа волшебников”

Участники играют волшебников — учеников школы Хогвартс из книг и фильмов о Гарри Поттере. Игроки распределяются по четырём факультетам, у каждого из которых есть свои ведущие ценности, влияющие на принятие решения в спорных ситуациях. Обсуждая спорные ситуации на школьном совете, участники игры будут обосновывать свой выбор перед другими и принимать решения на основе тех или иных ценностей. Они смогут прочувствовать ценностную мотивацию тех или иных поступков, а также увидят, что принять нравственное решение может быть важнее, чем сделать выбор, дающий сиюминутную выгоду.

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

- принимать решения, исходя из ценностей, а не сиюминутной выгоды;
- принимать во внимание ценности людей, вставать на их позицию, понимать, что строго рациональное решение не всегда возможно.

5. Контакты

Почта: info@thenoon.ru

Сайт: www.thenoon.ru

Группа в ВК: <https://vk.com/thenoon>

Группа в FB: <https://www.facebook.com/thenoonproject>