

1. **Территория:** Красноярский край, г. Дивногорск
2. **Полное наименование организации:** Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение гимназия №10 имени А.Е. Бочкина
3. **Название практики:**

Образовательная игра «Приказано действовать!» как одна из форм общей профилактики, обеспечивающей ценностно-смысловое взаимодействие в детско-взрослом сообществе, в котором подростки осваивают культурные образцы и нормы отношений, находят новое понимание себя, других людей.

4. **Описание практики.**

4.1. **Проблемы, цели, задачи, на решение которых направлена практика.**

Культура межличностного взаимодействия становится базовой потребностью современного общества, ориентированного на человека, способного к восприятию эмоциональных проявлений других людей и адекватному отклику на эмоциональные состояния окружающих. Согласно содержания Федерального государственного образовательного стандарта РФ, одним из ведущих приоритетов образования является создание условий для эмоционально-нравственного воспитания детей. Стандарт ориентирован на становление личностных характеристик выпускника: "...уважающий других людей, умеющий вести конструктивный диалог, достигать взаимопонимания, сотрудничать для достижения общих результатов».

Одна из наиболее трудных и сложных задач воспитания — научить ребенка «видеть и чувствовать людей». Воспитание эмпатической культуры подростков требует глубокого, творческого, нешаблонного подхода, основанного на признании каждого ребёнка цельной, единой, неповторимой личностью, стремящейся к актуализации данных природой эмпатических способностей. Таким подходом в гимназии стало создание и реализация ряда событийных практик. Актуальность данной практики как раз и продиктована требованиями современного мира, в котором свобода всё более мыслится как равноправное взаимодействие субъектов разного возраста и различных видов деятельности, результатом которого становится установление связей, основанных на доверительном сотрудничестве. Поэтому сегодня всё чаще речь идёт не о действии, а о взаимодействии, не об активности, а интерактивности, и всё большую ценность приобретает рефлексия и понимание, позволяющие построить эффективные коммуникации. На наш взгляд, образовательная игра «Приказано действовать!» – это форма деятельности, которая позволяет построить такие коммуникации; относится к мерам общей профилактики и направлена на снижение внутренних факторов риска, к которым относятся: ощущение ребёнком собственной ненужности, низкая самооценка, неуверенность в себе, недостаточный самоконтроль и самодисциплина, незнание и неприятие социальных норм и ценностей, неумение критически мыслить и принимать адекватные решения в различных ситуациях, неумение выражать свои чувства, реагировать на свои поступки и поступки других людей; проявление признаков буллинга в классных коллективах.

Цель: создание условий для формирования и развития эмпатических способностей у подростков в процессе событийного взаимодействия.

Задачи:

- формирование у подростков способности понимать эмоции и переживания другого;

- воспитание у обучающихся чувства коллективизма и сотрудничества;
- развитие у гимназистов умения работать в команде;
- формирование у подростков навыков принятия самостоятельных решений в нестандартных ситуациях;
- формирование социальной интерактивности подростков, развитие их личностного потенциала, расширение их представления о способах самореализации;
- развитие целеустремленности, уверенности, выдержки, самообладания;
- формирование у подростков культуры здорового образа жизни и ответственности за собственное здоровье;
- привлечение родителей как активных участников воспитательного процесса.

4.2. Основная идея практики

Основная идея практики: становление и укрепление уклада жизни гимназии посредством формирования единого эффективного неформального пространства, в рамках которого:

- подростки познают своих одноклассников в других условиях и другой обстановке, открывают для себя положительные качества сверстников;
- каждый подросток может проявить свои способности (творческие, организаторские, спортивные и т.д.);
- посредством ролевой игры подростки получают навык поведения в ЧС;
- родители обучающихся имеют возможность «увидеть» своих детей в нестандартных ситуациях и, возможно, найти ошибки в общении со своим ребёнком;
- школьный психолог ведёт лист наблюдений, по результатам которых в каждом классе проводятся тематические классные часы для обучающихся, классные родительские собрания и индивидуальные консультации (по необходимости);
- классный руководитель, опираясь на свои наблюдения, наблюдения психолога и социального педагога, планирует воспитательную работу с классом, причём, привлекает к планированию и актив класса, и родительский комитет.

Важно, что участниками события являются не случайно сошедшиеся на время дети, а всё это происходит в том коллективе, который «живёт» в гимназии вместе с одноклассниками, учителями, родителями и образует детско-взрослое сообщество.

4.3. Краткое содержание

Участниками игры являются обучающиеся 7 – 8 классов

На старте образовательной игры каждая команда получает конверт с описанием события, участником которого и становится:

«Отряд из 14 человек отправился в лыжный поход. Маршрут составляет 42 км. Спустя 3 часа, началась сильная метель. Лыжники сбились с пути и заблудились. Сотовая связь отсутствует. Вы – участники похода. У вас есть карта района, снаряжение, некоторые продукты питания, спички и запасные вещи.

Чтобы выжить и добраться до дома, вам приказано действовать! Пройдите все испытания и разработайте свою инструкцию действий по выживанию в данной ЧС»

В течение игры в соответствии с картой ребята каждой команды проходят испытания на определённых этапах маршрута и проживают роли: «спасателя», «медика» (оказание первой медицинской помощи при переломе ноги и изготовление

из подручного материала средства для транспортировки пострадавшего); «экономиста» (распределение продуктов питания на определённое время); «кострового» (разведение и поддержание костра); «кашевара» (приготовление каши или супа на костре) и т.д.

ВАЖНО: участники игры (подростки) не знают о том, что соревновательность между командами отсутствует.

На каждом этапе находятся сотрудники МЧС (консультанты для команд) и наблюдатели – родители. В листе наблюдений родители отмечают эффективность взаимодействия ребят в каждой команде по следующим критериям:

- стремление помочь друг другу (отношение к тем, у кого ничего не получается);
- умение находить компромисс в спорных ситуациях;
- распределение и выполнение поручений;
- взаимодействие в команде.

Продукт игры – инструкции, разработанные командами:

- действия в ЧС;
- правила общения и взаимодействия в коллективе.

Обязательным в завершающей части игры является выступление родителей – наблюдателей и сотрудников МЧС

Вывод игры: чтобы достойно пройти испытания, необходимо быть ответственным, активным, сильным и в то же время – чутким.

4.4. Принципы, средства, используемые для реализации практики

Основные объединяющие принципы: **смысл, доверие, уважение, общение, деятельность, интерес.**

Уважение: все социальные группы заслуживают уважения и признания их индивидуальности. Уважение особенно важно при общении.

Доверие: Эффективное участие основывается на доверительных отношениях. Построение таких отношений может потребовать времени, поэтому во время подготовки к игре создаётся Совет дела. Именно на Совете дела составляется и утверждается программа.

Интерес: Поддержание интереса подкрепляется использованием творческих и нестандартных подходов к организации работы интерактивных площадок в рамках образовательной игры.

Сущность события заключается в том, что организуются специальные условия для детского взаимодействия, полученный опыт, осмысленный и осознанный, становится средством для достижения новой, более высокой цели: взаимопонимание в классном коллективе.

Для реализации практики используются:

- Технология Караковского «Коллективное творческое дело»
- И.П Иванов «Технология сотрудничества»
- Н.И. Алексеева «Метод воспитывающей ситуации»
- Метод наблюдения

4.4. Результаты

- Формирование у обучающихся умения ставить себя на место другого человека в самых трудных ситуациях и принимать конструктивные способы поведения, направленные на оказание действенной помощи, поддержку и развитие отношений.
- Создание обучающимися инструмента действий в ЧС
- Выполнение каждым обучающимся:
 - Социальных ролей: «одноклассник», «собеседник», «гражданин»

- Профессиональных ролей: «путешественник», «спасатель», «дежурный», «командир», «знаток»
 - Получение обучающимися навыка поведения в ЧС.
- Данная практика помогает подростку найти для себя способы выстраивания отношений: научиться контактировать со сверстниками, представлять себя, договариваться, сотрудничать, быть полезным. Результаты образовательной игры мы наблюдаем и в урочной, и внеурочной деятельности. Данное утверждение обосновано следующими аргументами:
- В гимназии организовались проектные группы по параллелям, а продуктом их труда стали общешкольные дела: «Гимназический Оскар», «Сказочная неделя», где нет соревновательности между классами. Включились и родители.
 - По наблюдениям: семиклассники и восьмиклассники стали объединяться для реализации проектов в рамках внеурочной деятельности по разным направлениям. На данный момент реализованы проекты: «Беги за мной!» в рамках акции «Молодёжь выбирает жизнь!» и «Детям Новороссии» (мастер – классы по изготовлению сувениров к Новому году для детей Новороссии)
 - Положительная динамика включённости обучающихся 7 – 8 классов в социально – значимые дела гимназии (от 52% до 80%)
 - Повысился количественный показатель включённости обучающихся «группы риска», в т.ч. склонных к совершению ООД. На начало учебного года из 7 обучающихся «группы риска» (опекаемые и стоящие на учёте) в социально – значимые дела были вовлечены 2 чел., к завершению первого полугодия – 6 чел.
 - Стабильная динамика по количеству обучающихся, состоящих на учёте:
 - ОДН – 2021 – 2022 уч.г. – 3 (семьи СОП); 2022 – 2023 уч.г. 3 (семьи СОП)
 - ВШК - 2021 – 2022 уч.г. – 2 чел.; 2022 – 2023 уч.г. – 1 чел.
 - Повысился процент родителей – участников ключевых общешкольных дел.

Инструментами измерения результатов практики являются анкеты обратной связи

4.5. Проблемы

- В гимназии не хватает снаряжения для оборудования этапов игры.

5. [Ссылка на материалы практики](#) - сайт МАОУ гимназия №10 имени А.Е. Бочкина: