



Утверждаю
Генеральный директор
Благотворительного Фонда «Открывая горизонты»
А.Б. Орлова
2018 г.



**Образовательная программа
по социальной адаптации детей,
оставшихся без попечения родителей
«Открывая горизонты»
на 2018 год.**

Программа реализуется в партнерстве с Межрегиональной общественной организацией «Общество образовательного и творческого досуга «Игры будущего».

Программа реализуется в соответствии с Национальной стратегией действий в интересах детей на 2012 - 2017 годы (утв. Указом Президента РФ от 1 июня 2012 г. N 761), в соответствии с которой в Российской Федерации во всех случаях особое и достаточное внимание должно быть уделено детям, относящимся к уязвимым категориям, необходимо разрабатывать и внедрять формы работы с такими детьми, позволяющие преодолевать их социальную исключенность и способствующие реабилитации и полноценной интеграции в общество (1.2). Программа решает выделенную в Национальной стратегии проблему того, что общество несет огромные социальные издержки, связанные с социализацией выпускников учреждений интернатного типа, многие из которых с трудом адаптируются в обществе, подвержены высокому риску социальной дезадаптации и противоправного поведения, с воспроизведением моделей деструктивного поведения в последующих поколениях (V.1), и направлен на подготовку воспитанников учреждений для детей-сирот и детей, оставшихся без попечения родителей, к самостоятельной жизни по окончании пребывания в них (V.3), а также к трудоустройству по востребованным на рынке труда специальностям (V.5).

1. Цели и задачи программы

Программа направлена на развитие компетенций, необходимых для 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 “Открывая горизонты”, 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. Дети группы риска нередко привыкают занимать «пассивную» жизненную позицию — они предпочитают стратегию “избегания неудач” вместо стратегии “победы”, их уровень ожиданий и целей, которые они ставят перед собой существенно ниже того, на который они могли бы претендовать при грамотном целеполагании. Покидая образовательное учреждение, дети группы риска часто оказываются в ситуациях, требующих свободного самоопределения, опыт которого у них существенно ниже, чем у их сверстников, воспитанных в семьях. Самоорганизация в нашем понимании — это умение без руководящего внешнего воздействия поставить себе осознанную цель, осуществить планомерную деятельность по ее достижению, а также произвести контроль результатов и последствий. Это возможность грамотного управления такими ресурсами, как время, деньги, способности в ситуации, когда жизнь детей группы риска более не регламентируется строгим распорядком, но подвергается

большому количеству вызовов и искушений к большинству из которых они оказываются подготовленными недостаточно, с точки зрения социальной и эмоционально-психологической онтогенетической эмпирики.

В ряду основных причин затруднений в процессе социализации у многих детей группы риска можно выделить следующие факторы:

- отсутствие опыта постановки и решения жизненных задач, отсутствие навыка долгосрочного планирования;
- отсутствие опыта воздействия на мир с помощью слов, просьб, убеждения;
- неумение решать проблему личного целеполагания. Это неумение встречается и у обычных школьников, и даже у взрослых. Но именно детям группы риска это умение жизненно необходимо для адаптации в социуме;
- неумение идентифицировать эмоции, как собственные, так и собеседника, а также найти им адекватное выражение;
- отсутствие некоторых прикладных навыков, связанных с финансовым планированием и трудоустройством.

Второй трудностью, характерной для работы с подростками группы риска, является профессиональное самоопределение. Выбор профессии у таких подростков ограничен низким уровнем знаний и социальной дезадаптацией. В свою очередь, отсутствие возможности выбора приводит к нежеланию совершать профессиональный выбор как к защитной реакции. Реализация такой реакции можно рассматривать как отсутствие желания к усвоению новых знаний и выбора будущей профессии. Задачей проекта является формирование у целевой группы адекватной профессиональной Я-концепции, которая включает также карьерные ориентации. От этого зависит успешность не только профессиональной, но и социальной адаптации подростка.

Программа социальной адаптации и профессиональной ориентации детей группы риска «Открывая горизонты» решает описанные задачи на методологической базе игровой педагогической технологии. Целью курса является формирование у учеников следующих умений и навыков:

В рамках развития коммуникативных способностей детей группы риска:

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.

В рамках развития способностей к целеполаганию:

1. Постановка личных целей;
2. Выработка стратегии по достижению поставленной цели;
3. Оценка своих ресурсов при достижении цели.

В рамках развития эмоционального интеллекта:

1. Способность определять эмоции и находить для них словесное выражение

2. Умение понимать эмоциональное состояние другого человека посредством сопереживания и адекватно реагировать на него
3. Умение контролировать интенсивность эмоций, прежде всего приглушать чрезмерно сильные эмоции у себя или у другого, переводить сильные эмоции в полезное русло, контролировать внешнее выражение эмоций

В рамках профессионального ориентирования:

1. Представление о собственных способностях и интересах
2. Представление о мире профессий и рынке труда
3. Умение соотнести собственные способности и интересы с доступными возможностями на рынке труда

В рамках освоения финансовой грамотности:

1. Владение основными понятиями финансовой грамотности и финансовой безопасности
2. Способность осознавать разницу между потребностями и желаниями в соотношении с планированием личного бюджета
3. Умение выработать личную финансовую стратегию

2. Основной метод проекта

Основным методом, используемым в проекте, являются сюжетно-ролевые игры. 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, проблемно-разрешающее 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. Возрастная группа

Целевой аудиторией программы являются дети группы риска, 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.

4. Сроки реализации программы

Программа социальной адаптации состоит из трех периодов:

1ый год реализации - знакомство с программой

2ой год реализации - погружение в программу

3ий год реализации - глубинная проработка программы

Параллельно с программой социальной адаптации реализуется программа профессионального ориентирования.

1) Знакомство с программой

Начальный этап программы направлен на привыкание детей группы риска к новому методу обучения — интерактивным модулям (играм) и постепенное освоение методик социальных взаимодействий в игровых формах, а также знакомство с волонтерами. На этом этапе основное внимание уделяется работе с коммуникативными навыками участников, что необходимо для дальнейшего успешного прохождения программы. Также начинается погружение участников в решение задач и планирование. Игры этого этапа также содержат в себе значительное количество командообразующих моментов в силу того, что данные игры являются командными, предполагают выполнение группами внутри команд различных функций и разных вариантов коммуникации.

2) Погружение в программу

В рамках второго этапа работа детей группы риска с областью решения задач и планированием становится более индивидуализированной. Коммуникативные навыки отрабатываются преимущественно на более сложном сюжетном материале, а также в более сложных ситуациях, связанных не столько с необходимостью донесения своих мыслей, сколько с аргументацией и отстаиванием своей позиции. Происходит дополнение фантастических игровых миров играми, основанными на современных, приближенных к реальным ситуациям.

3) Глубинная проработка программы

В третьем этапе программы учащиеся учатся давать качественную обратную связь друг другу, осознавать свои цели, эмоции, потребности и понимать, как достигать их. Отрабатываются некоторые прикладные навыки, связанные с развитием эмоционального интеллекта (EQ).

4) Программа профессионального ориентирования

Профориентационная работа ведется с воспитанниками параллельно с социальной адаптацией, начиная с первого года программы. Цель занятий по практической профориентации и трудоустройству — не склонить участника к дальнейшей работе в конкретной компании, а дать ему почву для самостоятельных размышлений и действий. В ходе ознакомительных профориентаций детям группы риска дается представление о различных сферах трудовой деятельности и их особенностях, расширяется их кругозор и эрудиция. Эффективности проведения данных занятий способствуют экскурсии на учебно-производственные комбинаты, в учебные заведения профессионального образования, на предприятия.

Формы профориентационной работы содержат:

- ознакомление с кругом предпочтительных профессий
- формирование трудовой дисциплины
- изучение условий труда и производства
- индивидуальное взаимодействие с педагогами и волонтерами по формированию профессиональных планов ребенка
- формирование адекватных профессиональных планов
- привитие навыков делового общения
- консультирование по вопросам профобучения и трудоустройства

Программа профессиональной ориентации может корректироваться в соответствии с данными, получаемыми при анализе профессиональных предпочтений выпускников учреждений, принимающих участие в Программе.

5) План проведения игры

Каждая игра включает в себя стандартные рамочные 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 (от 30 минут);
5. Неформальное общение с участниками (по возможности, примерно 30 минут).
6. Работа с педагогическим коллективом (по возможности)

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.

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 продействовать 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 дачи обратной связи педагогическому коллективу, включающие анализ успехов и проблемных зон детей группы риска, а также рекомендации педагогическому коллективу.

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

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

6. Лица, задействованные в реализации программы

Благополучатели: Воспитанники интернатного учреждения: подростки возрасте от 10 до 18 лет (или старше до выпуска из детского учреждения).

Волонтеры:

В программу вовлекаются волонтеры - добровольные помощники (частные лица, на добровольной основе желающие помочь детям и подросткам). Волонтеры проходят предварительный отбор и обязательное обучение, а также получают супервизию Координатора программы в регионе.

С каждым волонтером заключается Договор, в котором в обязательном порядке указываются паспортные данные волонтера.

Поиск волонтеров будет осуществляться с помощью СМИ, социальных сетей, волонтерской базы фонда в сотрудничестве с другими НКО. Предполагается сотрудничество с региональными ВУЗами в рамках прохождения студентами практики.

Штатные сотрудники Организации:

- координатор Программы
- финансовый координатор Программы
- региональный координатор Программы
- психолог-педагог
- методист программы

7. Управление программой

Руководство программой осуществляется координатором программы и региональным координатором программы.

Права и обязанности координатора программы и регионального координатора программы регулируются должностными инструкциями.

Координатор программы. Обязанности:

- Заключить партнерские соглашения с региональными фондами, обеспечивающими реализацию программы
- Координировать и направлять деятельность региональных координаторов программы
- Своевременно высылать необходимые материалы и пособия региональным координаторам программы
- Согласовывать и обеспечивать проведение обучающих мероприятий для региональных волонтеров
- Обеспечивать оказание всей необходимой методической поддержки региональным координаторам и волонтерам программы
- Готовить общий ежемесячный отчет по программе и отчет по итогам реализации программы
- Составлять общий календарь мероприятий программы
- Осуществлять контроль качества мероприятий программы
- Оперативно взаимодействовать с представителем фонда “Открывая горизонты”

Финансовый координатор программы. Обязанности:

- Обеспечивать перечисление средств на реализацию программы в регионах
- Готовить ежемесячный финансовый отчет по программе и отчет по итогам реализации программы

Региональный координатор программы. Обязанности:

- Организовать процедуру отбора, обучения и подготовки волонтеров в своем регионе
- Создать возможность для “пробного посещения” новыми волонтерами детских учреждений
- Обеспечить прохождение новыми волонтерами психологического тестирования и входящего собеседование с региональным координатором или психологом, контролировать наличие у них необходимых документов и справок

- Обеспечить прохождение новыми волонтерами тренинга по психологии сиротства
- Организовать процесс заключения договоров с волонтерами программы
- Не допускать присутствие на занятиях (помимо “пробного помещения”) волонтеров, не прошедших обучения и не заключивших волонтерского договора
- Информировать волонтеров о мероприятиях программы
- Организовывать и проводить обучающие мероприятия для волонтеров
- Получать обратную связь об обучающих мероприятиях программы от волонтеров
- Собирать вопросы, возникающие у волонтеров, и передавать их методисту и психологу программы
- Вести учет присутствия волонтеров на обучающих мероприятиях и мероприятиях программы
- Готовить необходимый реквизит для проведения мероприятий программы
- Присутствовать лично на каждом занятии в рамках программы
- Составлять и согласовывать расписание мероприятий программы с детскими учреждениями
- Готовить и своевременно передавать ежемесячный отчет по программе в своем регионе
- Своевременно запрашивать всю методическую поддержку, необходимую для оптимальной реализации программы
- Раз в год осуществлять в своем регионе сбор данных для анализа профессиональных предпочтений выпускников учреждений, принимающих участие в Программе

Психолог-педагог. Обязанности:

- Составить программу проведения психологического тестирования в начале программы, обеспечить его реализацию
- Составить программу проведения итогового психологического тестирования
- Организовать оценку результативности программы
- Проводить разъяснительные и консультационные беседы с региональными координаторами и волонтерами
- Разработать материалы по психологическому тестированию и интервьюированию новых волонтеров
- Проводить собеседования с новыми волонтерами программы
- Обеспечить подготовку занятий с волонтерами и кураторами программы, в том числе - подготовку полугодового тренинга для кураторов

Методист программы. Обязанности:

- Давать рекомендации кураторам программы по проведению проблематизации и рефлексии, игрового процесса с учетом специфики детской группы
- Проводить разъяснительные и консультационные беседы с региональными координаторами
- Осуществлять сбор обратной связи у региональных кураторов о процессе проведения игровых мероприятий, готовить предложения по доработке тех или иных игровых модулей в соответствии с полученной обратной связью
- Совместно с психологом программы обеспечить подготовку занятий с волонтерами и кураторами программы, в том числе - подготовку полугодового тренинга для кураторов

8. Основные этапы программы

1. исследование текущего состояния

Проводится входное психологическое тестирование воспитанников детского учреждения - потенциальных участников программы. Тестирование проводится представителями регионального фонда-партнера на вводном занятии, предшествующем началу программы.

2. согласование плана мероприятий

Региональный координатор Программы составляет план мероприятий Программы на полугодие и на каждый месяц, который не должен противоречить плану работы детского учреждения.

3. реализация программы:

Все мероприятия Программы согласуются с руководством интернатного учреждения и проводятся в соответствии с планом.

4. организация контроля и оценка эффективности Программы

Проводится итоговое психологическое тестирование воспитанников детского учреждения, опрос волонтеров и воспитателей.

9. Контроль качества реализации Программы

Внутренний контроль за деятельностью по Программе осуществляется координатором Программы и представителями Партнеров Программы.

Основные задачи внешнего и внутреннего контроля качества реализации Программы:

- обеспечение своевременного и качественного проведения занятий Программы
- обеспечение достаточного уровня подготовленности волонтеров для проведения занятий Программы
- своевременное выявление отклонений в сроках и качестве проведения занятий Программы
- выявление и устранение причин и условий, способствующих ненадлежащему качеству проведения занятий Программы

Показатели качества:

- проведение занятий Программы в соответствии с графиком
- регулярное присутствие достаточного количества благополучателей на занятиях Программы
- регулярное участие волонтеров в проведении занятий Программы, их подготовленность
- отсутствие обоснованных жалоб у волонтеров и благополучателей
- положительная обратная связь сотрудников детских учреждений

Оценка эффективности реализации программы:

- Контрольные визиты штатных сотрудников Программы и сотрудников фонда “Открывая горизонты”, в том числе визиты в детские учреждения
- Совместный анализ занятий со специалистами детских учреждений, принимающих участие в реализации Программы
- Совместный анализ хода программы с региональными кураторами Программы
- Диагностика изменений, произошедших с подростками в ходе реализации Программы

Методы оценки:

- Экспертная оценка показателей по чек-листу в рамках контрольного визита
- Опрос воспитанников и персонала детского учреждения по удовлетворенности Программой
- Регулярный опрос кураторов Программы с целью выявления трудностей в её реализации

- Психологическое тестирование участников программы для определения уровня тревожности, мотивации достижений, уровня развития социальных навыков, оценка динамики изменений по этим показателям на протяжении срока реализации программы

10. Ожидаемые результаты программы

1. Проведение не менее чем 12 социализирующих и профориентационных занятий в год с участниками программы в каждом из учреждений, принимающих участие в программе
2. Интерес воспитателей и психологов детского учреждения к Программе, их участие в оценке ее результатов
3. Содействие в социализации и интеграции подростков-участников в современное общество, помощь в профессиональном самоопределении подростков.
4. Возможность тиражировать и масштабировать Программу, в том числе на другие территории, с учетом полученного опыта.

11. Отчетность по Программе

По результатам Программы Благотворителю представляется:

- содержательный отчет;
- финансовый отчет;
- фотоотчет;
- копии материалов, размещенных в СМИ;
- благодарственные письма от региональных фондов, детских учреждений и благополучателей;
- письма с откликами воспитанников и выпускников детских домов и школ-интернатов.

Периодичность предоставления отчетности устанавливается в договоре с благотворителем.

12. Ссылки, список литературы, апробация

Программа проекта «Открывая горизонты» создана Межрегиональной общественной организацией «Общество образовательного и творческого досуга «Игры будущего» при поддержке команды разработчиков Московского государственного университета им. М.В. Ломоносова. По результатам апробации метод программы имеет рекомендации от органов государственной власти Российской Федерации. Апробация результатов внедрения программы в образовательных учреждениях подтверждает методическую, эвристическую, аксиологическую и психолого-педагогическую эффективность метода, используемого в проекте «Открывая горизонты», что отражено в том числе в отзывах детских учреждений.

Источники

- Божович Л. И. Этапы формирования личности в онтогенезе. // Божович Л. И. Избранные психологические труды. – М.: Международная педагогическая академия, 1995. – 212 с.
- Варданян Г. А. К вопросу о критерии оценки «зоны ближайшего развития» ребенка. // Научное творчество Л. С. Выготского и современная психология: Тез. докл. Всесоюзн. конф. 23-25 июня 1981 г./НИИ ОПП АПН СССР – М.: Б. и., 1981. – 198 с.
- Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. // Психология развития. – СПб: Питер, 2001. – 512 с.
- Выготский Л. С. К вопросу о психологии и педологии. // Культурно-историческая психология. – 2007. – №4. – с. 101-112.

- Земцов Д.И. Дидактические игры свободного действия // Глобалистика как область научных исследований и сфера преподавания. - М.: МАКС Пресс, 2009.
- Ильин И.В. Федосеев А.И. Дидактическое содержание игровых моделей в области глобалистики и международных отношений // Инновационные технологии в образовании: Сборник статей. — М.: МАКС Пресс, 2010. — С. 21-24
- Инновационные технологии в образовании: Сборник статей / Под ред. Земцова Д.И. - М.: МАКС Пресс, 2010. - 204 с., ил.
- Инновационные технологии в образовании: Сборник статей / Сост. Земцов Д.И. Под ред. Абылгазиева И.И., Ильина И.В. - М.: МАКС Пресс, 2011. Выпуск No.2. - 148 с., ил.
- Интерактивные образовательные технологии: Материалы круглого стола. Москва, МГУ имени М.В. Ломоносова, 16 декабря 2011 года. М., 2011. - 96 с.
- Кле М. Психология подростка - М., Педагогика. 1991 - С. 109-132
- Федосеев А.И. Ролевые игры как образовательная технология // Инновационные технологии в образовании (выпуск №2: Образовательная игра). — М.: МАКС Пресс, 2011 — С. 9-22
- Федосеев А.И. Дидактические ролевые игры как средство воссоздания научной деятельности в средней и высшей школе // Материалы V Международной научно-практической заочной конференции Москва – Ульяновск, 2010. — М. ; Ульяновск : УлГУ, 2010. — С. 103-110
- Федосеев А.И. Ролевые игры в образовании // Современные методы обучения в МГУ: теория, практика, перспективы внедрения. Материалы круглого стола. Москва, МГУ им. Ломоносова, 27 ноября 2010 года. Секция "Игровые технологии в обучении". — М.: МГУ, 2010
- Фельдштейн Д. И. Психологические закономерности социального развития личности в онтогенезе // Вопр. психол. 1985. № 6. С. 26—38.
- Эльконин Д.Б. Проблемы детской психологии и научное творчество.

Интернет-источники:

URL <http://www.voppsy.ru/issues/1988/886/886031.htm> [Дата обращения 26.07.2015] -

Психологические особенности развития личности в подростковом возрасте. Фельдштейн Д. И.

Приложение 1

Мероприятия программы, направленные на социальную адаптацию (игры)

Ниже приводится рекомендованный разработчиками и методистами порядок игр. На усмотрение регионального координатора Программы допускается перестановка игр, связанная с потребностями группы участников.

2 год

Модуль “Ценности” - игра №1 - “Школа волшебства”

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.

Модуль “Ценности” - игра №2 - “Клан Вивальди”

Эта игра создана по мотивам детективных историй о мафии. В процессе игры каждый участник как минимум трижды принимает решение, основанное на ценностном выборе, направленное на выявление личных убеждений и взглядов в вопросах этики и морали.

Игра позволяет участникам отразить целый ряд сложных нравственных тем: как мы совершаем плохие поступки “за компанию” или под давлением авторитета, почему мы боимся изменений в нашей жизни, как сохранить дружбу в ситуации, когда у людей не осталось общих интересов.

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

- умение осознавать влияние ценностей на поступки
- умение видеть и анализировать различия между общепринятыми нормами и нормами узкого круга
- анализ последствий ценностного выбора

Модуль “Ценности” - игра №3 - “Супергерои”

Это игра, основанная на комиксах и фильмах о супергероях, в которой участники несколько раз оказываются в ситуациях неоднозначного этического выбора и вынуждены выбирать между верностью разным ценностям.

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

- выделять ситуации неоднозначного этического выбора;
- устанавливать приоритеты различным нравственным ценностям;
- осуществлять выбор в проблематике “меньшего зла”.

3 год

Модуль “Отношения между людьми” - игра №1 - “Зомби”

Игровое занятие посвящено проблеме предрассудков, механике их возникновения, их роли в повседневной жизни. В рамках сюжета игры участникам предстоит адаптировать зомби к повседневной жизни в человеческой среде после зомби-нашествия. В игре будет обсуждаться то, что, сталкиваясь с человеком, принадлежащим к определенной группе, люди склонны заранее ожидать от него определенного поведения и оценивать конкретного человека по тому, насколько он соответствует или не соответствует этому эталону. Игроки проанализируют собственную склонность следовать предрассудкам, а также то, насколько внешний мир оценивает их по принадлежности к тем или иным группам.

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

- отслеживать собственные стереотипы;
- анализировать механизмы возникновения стереотипов и то, зачем они человеку;
- использовать различные пути для преодоления стереотипов.

Модуль “Отношения между людьми” - игра №2 - “Чучело”

Игра использует некоторые принципы форум-театра. В рамках игры в игровой метафоре участники разберут вопросы насилия и травли в подростковых группах, т.н. “буллинга”. Они примерят на себя разные роли участников процесса - агрессора, жертвы, свидетеля. В ходе игры участники смогут опробовать различные стратегии поведения в конфликте и выберут наиболее продуктивную для себя позицию, а в ходе послеигрового обсуждения поговорят о том, что каждый из них лично может сделать для недопущения травли в своей среде.

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

- осознание типичного сценария собственного поведения в критической ситуации;
- использование принципа “вмешательства свидетеля” для предотвращения насилия.

Модуль “Отношения между людьми” - игра №3 - “Память”

Действие игры происходит в фантастическом мире, где участники, потерявшие память и принадлежащие к двум фантастическим расам, должны исследовать окружающий мир, распределяя между собой задачи. Постепенно к ним возвращаются воспоминания, и перед ними встает выбор,

перераспределить ли их обязанности в соответствии с традицией. В игровой форме разбираются такие стереотипы, как “мужское” и “женское” поведение, профессии, занятия и т.д.

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

- умение отстаивать собственный выбор вне зависимости от внешнего давления
- укрепление самооценки участников и подтверждение того, что вне зависимости от их пола они могут выбрать для себя любые хобби, профессию, направление для развития.

Мероприятия программы, направленные на профессиональную ориентацию

Ниже приводится рекомендованный разработчиками и методистами порядок игр и занятий. На усмотрение регионального координатора Программы допускается перестановка игр, связанная с потребностями группы участников.

Проориентация - занятие 13 - “Точка доступа”

Участники игры займут места специалистов фирмы, которой необходимо обеспечить доступ к глобальной сети жителям условных “регионов”. Для успешной реализации проекта игрокам придется взаимодействовать друг с другом в рамках полученных специальностей (ролей), а также решать возникающие сложности как на уровне фирмы, так и при взаимодействии с аутсорсинговыми компаниями. Цели игры:

- Показать участникам спектр профессий в сфере телекоммуникации;
- Предоставить участникам трек профессиональной реализации при выборе отраслевой профессии.

Проориентация - занятие 14 - “Стражи сети”

В рамках игры участники возьмут на себя роли специалистов, которые будут поддерживать доступ к глобальной сети жителей условных “регионов”, которым они обеспечили доступ к глобальной сети в предыдущей игре. Игрокам будет необходимо решать проблемы недостаточного уровня компьютерной грамотности и отражения киберугроз. Цели игры:

- Познакомить участников с профессиями, связанных с поддержанием функционирования сетей, технической поддержкой, обучением пользователей и защитой от киберугроз.

В ходе игры каждый участник:

- Познакомится с принципами информационной безопасности систем сети Интернет;
- Попробует себя в роли одного или нескольких разнопрофильных специалистов в сфере поддержки сетей и пользователей;

- Столкнется с необходимостью решать задачи связанные с обучением пользователей и защитой инфраструктуры от угроз и аварий;
- Получит информацию о возможностях получения образования в сфере информационных технологий и дальнейшей карьеры.

Профориентация - занятие 14 - “Идеальная сеть”

В ходе занятия участники, объединенные в команды, создадут прототип “идеальной социальной сети” (или мессенджера) в рамках методологии дизайн-мышления. Участники пройдут все этапы проработки проблемы - от постановки и исследования до прототипирования. После завершения работы в группах, участники представят друг другу свои проекты. Цели игры:

- Познакомить участников с принципами работы социальных сетей с целью эффективной организации трудовой и личной деятельности.
- Познакомить участников со спектром профессий, связанных с социальными сетями.

В ходе игры каждый участник:

- Примет участие в определении наиболее важных элементов социальной сети при помощи “игрового конструктора”, состоящего из наиболее значимых элементов;
- Познакомится с инструментами повышения эффективности созданной страницы в социальной сети;
- Получит представление о способах продвижения сообществ, представления своих идей в социальных сетях;