

**Психолого-педагогическая программа
«Дикая школа»**

Авторы:
Антонова
Анна Валерьевна
Судалина
Наталья Юрьевна

Контактная информация:

Антонова А.В., annantonova@gmail.com 8-905-562-56-98;
Судалина Н.Ю. nsudalina@gmail.com 8-909-999-12-79

Оглавление

Развивающая психолого-педагогическая программа.....	3
Аннотация психолого-педагогической программы.....	14
Отзыв.....	15
Материалы, иллюстрирующие реализацию указанной программы в образовательном учреждении.....	16

***Развивающая психолого-педагогическая программа
«Дикая школа»***

Антонова А.В., Московский городской
психолого-педагогический университет,
г.Москва
Судалина Н.Ю., ГБОУ СОШ №230,
г.Москва

Пояснительная записка

"Дикая школа" - командная пошаговая психологическая ролевая игра с детективным сюжетом, в которой разворачивается борьба между представителями двух групп – школьниками и хулиганами. Педагогическая целесообразность проведения занятий в форме данной игры состоит, с одной стороны, в организации неформального общения между учащимися и педагогом. С другой стороны, эта игра - хорошее упражнение для развития произвольного внимания, памяти, логического мышления.

Участники программы

Учащиеся средней и старшей школы (10-17 лет). Ограничения по возрасту связаны с тем, что соблюдение правил представляется сложным для детей дошкольного возраста и учащихся начальных классов. Противопоказаний для участия в программе нет.

Цели и задачи программы

- Развитие децентрации. В ходе игрового процесса участники получают возможность встать на позицию другого, принять иную социальную роль.
- Развитие логического мышления и рефлексии. Для того чтобы выиграть, каждая из сторон (и "хулиганы", и "обычные школьники") должны уметь просчитывать ход события на несколько шагов вперед. После каждой игры происходит детальный (пошаговый) разбор игровых событий, который позволяет подросткам выявлять линейные, причинно-следственные и обще-частные связи.
- Развитие внимания и памяти. В ходе игры необходимо следить за высказываниями других игроков, обращать внимание на их поведение, микро- и макромимику.

- Развитие коммуникативной сферы. В игре основным “оружием” является речь. Игроку необходимо не только продумать логическую цепочку действий и выводов (как своих, так и противника), но и донести свои рассуждения до других игроков таким образом, чтобы убедить их в правдивости и значимости своих слов. Именно благодаря этому подростки учатся точной формулировке своих мыслей и владению мастерством слова.

- Умение следовать правилам. Вся игра построена на четком соблюдении правил и только от этого зависит успешное и интересное развитие сюжета.

- Развитие самоконтроля и самообладания. Выдержка и самоконтроль требуются в первую очередь игрокам за отдельных персонажей, то есть за хулиганов, Директора школы, Медсестру и прочих (см. список персонажей ниже). Для этих персонажей важно суметь не раскрыть себя, при этом и не навлечь подозрений. Чтобы этого достичь, необходимо тщательно контролировать как свои высказывания и импульсивные поступки, так и макро- и микромимику.

Важной составляющей "Дикой школы" является послеигровое обсуждение действий персонажей, рефлексия. Целями обсуждения игровых событий в группе после кона игры являются:

- Эмоциональноеотреагирование участниками переживаний и впечатлений от игры.

- Разбор удачных ходов и ошибок с целью выстраивания тактики и стратегии игры, выстраивания игровой логики.

- Развитие способности анализировать ситуации.

- Формирование позитивного мышления.

Научные, методологические и методические основания программы

Теоретико-методологическим основанием программы является культурно-историческая парадигма (Л.С.Выготский, Д.Б.Эльконин), деятельностный подход (А.Н.Леонтьев).

Сроки реализации программы

Длительность курса – 36 академических часов.

Длительность одного занятия - 2 академических часа.

Время проведения занятий – в течение учебного года.

Частота проведения занятий – 1 раз в 2 недели.

Форма проведения занятий – 1-2 кона игры, групповая рефлексия.

Форма контроля: на последнем занятии учащимся предлагается написать небольшое сочинение, посвященное впечатлениям от курса, выводам, к которым учащиеся пришли за время обучения.

Правила игры “Дикая школа”

Количество игроков: от 6 до 12 и 1 ведущий.

Возраст играющих: с 11 лет и старше (5-11 класс).

Для игры необходимы: 7-13 стульев, расставленных в круг; набор из 12 игровых карточек, на которых написаны названия ролей. Желательно также иметь бумагу (бланки) и ручку для ведущего, чтобы записывать действия игроков.

Цель игры: вычислить “хулиганов” и вывести их из игры.

Завязка сюжета: В школе-интернате "Дикая школа" совсем распоясались хулиганы! Каждую ночь они от вредности мажут учеников зубной пастой, приклеивают тапочки к полу и натягивают веревку над кроватью. А утром обиженные ученики с ревом забирают документы из школы и уезжают в деревню к бабушке. Естественно, после таких событий хулиганы всеми силами стараются свалить всю вину на соседа по парте, или вообще на отличника Васю, за что последний обычно изгоняется из школы. Но даже ангельскому терпению приходит конец. Учащиеся школы решили объединиться и вычислить хулиганов, чтобы с позором выгнать их из школы!

Основные игровые понятия:

Положительные персонажи игры – Директор школы (1), Медсестра (1), Девочка-отличница (1), Мачо-репетитор (1), Обычные школьники (4)

Отрицательные персонажи – хулиганы (4)

Ночная карта – карта игрока, который был выведен из игры во время “ночных” действий. Никогда не открывается, т.е. оставшиеся игроки не знают, какой персонаж покинул игру.

Дневная карта - карта игрока, который был выведен из игры после общего голосования. Карта открывается, если игроков 9 и более. Если игроков 6-8, то до конца игры никто не знает, какой персонаж покинул игру в результате голосования.

Ночные действия – действия персонажей, осуществляемые ими ночью. Все действия осуществляются молча! Подробное описание действий каждого персонажа приведены ниже. Игрок указывает жестом или взглядом, к кому он применяет свои действия.

Утренние новости – сообщение ведущего о том, какие негативные действия были совершены ночью. Ведущий сообщает о том, кто покидает игру в результате действий Хулиганов или Директора школы. Важно отметить, что если Директор только проверял персонажа, то его действия не озвучиваются. Также озвучиваются действия Мачо-репетитора и имя того, к кому эти действия были применены. За

одну ночь из игры может быть выведено до 3 человек (действиями Хулиганов Директора, Репетитора).

Записка на стене – сообщение из 4 слов, которое при желании может оставить человек, выведенный ночью из игры в результате действий Хулиганов или Мачо-Репетитора. В записке на стене игрок может сообщить что-то важное другим игрокам (это может быть название карты или наоборот, ложный след), выразить свои эмоции.

Общешкольное собрание – групповое обсуждение совершенных действий, выдвижение кандидатур на голосование, их обвинение, оправдательные слова, голосование. Собрание длится около 5-7 минут. Итогом собрания чаще всего является исключение из школы одного из персонажей.

Кандидатура – тот, кто, по мнению других игроков, может быть хулиганом. Обычно кандидатур на голосование выдвигается 2-3 (в зависимости от числа играющих).

Обвинение - тот, кто выдвигает кого-то на кандидатуру хулигана, обязательно должен обосновать причину своих подозрений. Желательно, чтобы обвинения были обоснованы и подкреплены данными наблюдения или логическими выводами.

Например: Саша выдвигает Петю на голосование потому, что Петя ерзал ночью, когда называли хулиганов / Петя приводит каждый кон разные факты, противоречащие друг другу и т.д.

Оправдание - оправдательные слова тех, кого выдвинули на голосование. Здесь каждый должен сказать, чем именно он полезен школе и почему его не стоит выгонять. Оправдательные слова служат для того, чтобы по оговоркам/не логичным рассуждениям найти хулиганов. Может получиться так, что человеку, выдвигавшему кандидатуру, оправдательные слова понравятся. Тогда он может снять кандидатуру с голосования и выдвинуть кого-то другого.

Алиби – в случае, если к кандидату на голосование ночью “приходила” Девочка-отличница, выдвигать его на голосование нельзя. О существовании алиби игрокам сообщает ведущий, но только в тот момент, когда этого человека пытаются выдвинуть на голосование.

Голосование - После того, как кандидатуры будут точно определены, проводится голосование. У каждого участника есть один голос, который он должен за кого-нибудь отдать. Не голосовать нельзя. Не голосует только человек, лишившийся этого права в результате действий Репетитора (об этом сообщает ведущий "утром"). Тот, кто набрал большее количество голосов, исключается из школы.

Если два человека на голосовании набрали равное количество голосов:

1) обсуждение продолжается до тех пор, пока кто-нибудь кого-нибудь не убедит переголосовать

2) обе кандидатуры снимаются, и процесс выбора кандидатур начинается заново

3) все уходят спать без дневных отчислений из школы.

Отчисленные – игроки, покинувшие игру в результате ночных действий или голосования. После отчисления игроки остаются в кругу, но никак не комментируют происходящее.

Игровые роли

<i>Название персонажа</i>	<i>Цель, "ночные" действия, возможности</i>	<i>Количество</i>
<i>"Хулиган"</i>	<p>Цель: "выжить" из школы обычных школьников, а также других персонажей</p> <p>Действия: ночью хулиганы выбирают, кого хотят убрать из школы. Если хулиганов несколько, их выбор должен быть единогласным.</p> <p>Возможности: "выжить" из школы любого человека</p>	до 4
<i>"Директор школы"</i>	<p>Цель: найти хулиганов</p> <p>Действия: ночью выбирает кандидатуру хулигана, проверяет свои предположения у ведущего, указывая на игрока пальцем или глазами. Если "Директор" прав (получил утвердительный ответ от ведущего), то на следующую ночь он может исключить хулигана из школы. Если ошибся, в следующую ночь снова пытается вычислить хулигана. Жесты, обозначающие различные действия Директора, описаны в разделе "Для ведущего"</p> <p>Возможности: вычислить хулиганов и выгнать их из школы еще ночью.</p>	1
<i>"Медсестра"</i>	<p>Цель: спасти от исключения всех персонажей. Желательно особое внимание уделить спасению "Директора школы".</p> <p>Действия: ночью выбирает человека, которого спасает.</p> <p>Возможности: отменяет все противоправные действия, будь то хулиганство или исключение из школы (хулиганом, директором или репетитором)</p>	1
<i>"Девочка-отличница"</i>	<p>Цель: спасти как можно больше игроков. В идеале, отличница спасает обычных школьников или</p>	1

	<p>сотрудников школы. Но иногда она промахивается...</p> <p>Действия: ночью выбирает, кого из игроков она будет "подтягивать" по какому-либо учебному предмету</p> <p>Возможности: предоставляет алиби человеку, которого выбрала; отменяет все действия, которые к спасенному применяли другие персонажи.</p> <p>1. Если Отличница приходила вХулигану, то его действия отменяются, если Хулиган в игре один. Если Хулиганов несколько, их действия не отменяются.</p> <p>2. Если Отличница занималась с Директором, Медсестрой, Репетитором, их действия отменяются.</p> <p>3. Если Отличница занималась со Школьником, то отменяются действия, которые были применены к Школьнику.</p> <p>Также спасенного отличницей нельзя выдвигать на дневное голосование.</p>	
<p><i>"Мачо-репетитор"</i></p>	<p>Цель: собственноручно найти хулиганов и не дать им возможность совершить плохие дела.</p> <p>Действия: ночью выбирает человека, с которым "занимался". Также выбирает, что будет с его учеником: он просто очень устанет или сам сбежит из школы. Жесты, обозначающие различные действия Репетитора, описаны в разделе "Для ведущего"</p> <p>Возможности: может лишить права голоса или исключить из школы</p> <p>а) Если ученик "просто устал", то утром он участвует в общем обсуждении, но не голосует.</p> <p>б) Если ученик "сбежал из школы", он выходит из игры.</p>	<p>1</p>
<p><i>"Школьник"</i></p>	<p>Цель: выжить в "Дикой школе", найти хулиганов.</p> <p>Действия: ночью обычные школьники спят.</p>	<p>До 4</p>

	Возможности: нет	
--	------------------	--

Сочетание ролей в зависимости от количества играющих

Количество игроков	“Хулиган”	“Директор школы”	“Медсестра”	“Девочка-отличница”	“Мачо-репетитор”	“Школьник”
6	1	1	1	-	-	3
	2	-	1	-	-	3
	2	-	-	-	-	4
7	2	1	1	-	-	3
8	2	1	1	-	-	4
9	2	1	1	-	1	4
10	2	1	1	1	1	4
	3	1	1	1	-	4
11	3	1	1	1	1	4
12	4	1	1	1	1	4

Ход игры

Игра начинается с того, что ребята рассаживаются на стульях в круг на небольшом расстоянии друг от друга. Можно также садиться за стол, но это не очень удобно, так как стол сковывает движения. После того, как все рассядутся, ведущий перетасовывает, переворачивает “рубашкой” вверх и раздает игровые карточки. Вариантов раздачи карточек несколько: ведущий может выдавать каждому игроку карточку сам, или может, разложив их веером, предложить ребятам выбирать самим. Игроки, в свою очередь, аккуратно смотрят свою карточку, стараясь не выдать, что же у них там написано.

Когда все уже знают свои роли, ведущий начинает игру словами "Итак, в нашей школе наступает ночь. Все ученики укладываются в свои кровати и сладко засыпают". После этих слов все игроки закрывают глаза.

Далее ведущий по очереди вызывает персонажей, прося сначала открыть глаза, совершить какое-то действие и после этого закрыть глаза (пойти спать). Все ночные действия совершаются молча! Последовательность вызова персонажей: хулиганы, директор школы, медсестра, репетитор, отличница.

Все персонажи совершили какие-то действия ночью, и наступает утро. Утро начинается с того, что ведущий объявляет Утренние новости. При этом “Ночные карточки” не открываются и не показываются другим участникам. Жертвы хулиганов или репетитора озвучивают свои прощальные записки на стене.

Затем наступает день, когда собирается общешкольное собрание. Собрание состоит из 3 частей:

- 1) выдвижение кандидатур
- 2) Оправдание
- 3) Голосование.

Затем снова наступает ночь. Игра вступает в следующий кон.

Игра продолжается до тех пор, пока либо не вычислят всех Хулиганов, либо Хулиганы не выведут из игры других персонажей.

Затем следует послеигровое обсуждение.

Организация занятия, ресурсное и методическое обеспечение:

Группа является открытой как для учеников, так и для родителей и учителей.

На первом занятии устанавливаются правила взаимодействия в группе, которые фиксируются на листе ватмана. В дальнейшем педагог, реализующий программу, на каждом занятии вешает свод правил на доску или стену. К правилам эффективного взаимодействия относятся следующие:

- правило «одного микрофона»;
- соблюдение игровых правил (не подсказывать, не мешать играющим);
- не обзывать, не унижать другого игрока, даже если он не прав;

В случае, если участники не выполняют установленные правила взаимодействия, при первом нарушении правил ученику делается замечание, после трех замечаний педагог может отстранить его от игры на одно занятие.

После каждой из игр проходит обсуждение. Это требует активного участия ведущего (педагога-психолога). Так же ведущий является модератором игрового процесса и последующей дискуссии, дает обратную связь в групповой рефлексии. Для подготовки к занятию педагогу-психологу понадобится компьютер, подключенный к сети Интернет для предварительного ознакомления с правилами поведения игры.

Для занятия требуется: свободный учебный кабинет со стульями, игровые карточки.

Карточки могут быть сделаны на листках размером 7x4 см, или любого другого размера, но не более чем 10x10 см. Имена персонажей могут быть вписаны от руки или отпечатаны на компьютере. Для того, чтобы карточки долго служили, их рекомендуется распечатывать на плотной бумаге. В Приложении приведен пример карточек.

Инструкции для ведущего

В игре "Дикая школа" важную роль играет сам ведущий. Его действия должны быть точны и не должны нести в себе подсказки. Он занимает только регламентом, подсчетом результатов голосования, Только ведущий знает всех персонажей "в лицо".

Для того, чтобы быть ведущим, необходима определенная подготовка.

Во-первых, нужен бланк, в котором будут перечислены все персонажи, и будет отведено место для голосования. В игре на 6-9 участников его можно не использовать, но в игре более чем на 9 человек записывать действия персонажей необходимо.

Пример бланка:

	День 1	День 2	День 3
Хулиганы: Имя			
Директор: Имя			
Медсестра: Имя			
Репетитор: Имя			
Отличница: Имя			
Кандидатуры на голосование	1. _____ 2. _____ 3. _____	1. _____ 2. _____ 3. _____	1. _____ 2. _____ 3. _____

Во-вторых, ведущий должен быть беспристрастным, чтобы своим поведением не скомпрометировать никого из игроков. Так, когда ведущий называет персонажей ночью, он должен вращать головой по кругу, чтобы другие игроки не угадали местоположение персонажа, к которому сейчас обращаются. На дневном обсуждении ведущий не вмешивается в ход игры, не переключает внимание игроков на факты и события. Он так же контролирует свою мимику и жесты. Все свои соображения и мысли ведущий выносит на послеигровое обсуждение.

В-третьих, ведущий должен четко следить за временем. На дневное обсуждение отводится 5-7 минут, после чего наступает время голосования. Если обсуждение затягивается, можно занять директивную позицию и принудительно объявить "ночь".

В-четвертых, ведущему необходимо запомнить несколько жестов, обозначающих действия персонажей.

Ночью Директор школы указывает на того, кого считает Хулиганом. Если он прав, ведущий отвечает “Да” кивком головы или поднятым вверх большим пальцем. Если Директор ошибся, ответ “Нет” обозначается либо отрицательным качанием головой, либо большим пальцем, опущенным вниз.

Результатом действий Репетитора может быть либо усталость ученика, либо добровольный побег из школы. Усталость обозначает жест утирания пота со лба. Побег из школы показывают указательным и средним пальцами, имитирующими бег.

Ожидаемые результаты реализации программы

Промежуточные результаты: улучшение умения логически мыслить, а также улучшение взаимоотношений ребенка с другими (детьми и взрослыми) по субъективным оценкам самого ученика, других учащихся, педагогов, родителей.

Итоговые результаты: реализация психолого-педагогической программы предполагает развитие у учащихся децентрации, внимания, памяти, логического мышления, развитие коммуникативных навыков, самоконтроля и самообладания.

Критерии оценки достижения планируемых результатов

В конце курса учащиеся пишут сочинение на тему «Чему я научился, играя в «Дикую школу?»».

Для количественного измерения произошедших изменений педагогу или педагогу-психологу рекомендуется провести входную и выходную диагностику. Входная диагностика проводится перед началом реализации психолого-педагогической программы, выходная – после последнего занятия или в конце учебного года. Для диагностики рекомендуется следующие методики:

- «Корректурная проба» Бурдона - для изучения уровня развития внимания;
- тест «Логичность умозаключений».

Рекомендуемая литература

1. Выготский Л.С. Психология развития ребенка. М., 2005.
2. Леонтьев А.Н. Деятельность. Сознание. Личность. – М., 2005.
3. Эльконин Д. Б. Психология игры. М., 1999.

Сведения о практической апробации программы на базе образовательного учреждения

Данная программа была апробирована в октябре 2009-10 учебного года на базе ГБОУ СОШ №230 им С.В.Милашенкова. Всего было проведено 18 занятий

длительностью 2 часа каждое. В программе приняли участие учащиеся 5-11 классов. Занятия проходили в групповой форме, в каждой игре участвовало 8-12 человек. Всего в программе приняло участие 25 человек.

Приложение 1.

Хулган	Хулган	Хулган
Директор школы	Медсестра	Репетитор
Отличница	Школьник	Школьник

Аннотация психолого-педагогической программы

Развивающая психолого-педагогическая программа «Дикая школа» направлена развитие коммуникативной сферы, а так же логического мышления учащихся 5-11 классов. Данная программа отвечает ведущей деятельности младших и старших подростков - межличностной коммуникации, рассчитана на 36 часов. Программа легка в применении, в предложенные занятия быстро вовлекаются учащиеся всех классов.

В ходе игрового процесса участникам необходимо следить за высказываниями других игроков, обращать внимание на их поведение, микро- и макромимику., становиться встать на позицию другого (игрока), принять иную социальную роль; выявлять линейные, причинно-следственные и обще-частные связи, убеждать других игроков в логичности своих высказываний. Все это способствует достижению поставленных в программе целей и задач.

Важной составляющей "Дикой школы" является послеигровое обсуждение действий персонажей, рефлексия, целями которого являются:

- Эмоциональноеотреагирование участниками переживаний и впечатлений от игры.
- Разбор удачных ходов и ошибок с целью выстраивания тактики и стратегии игры, выстраивания игровой логики.
- Развитие способности анализировать ситуации.
- Формирование позитивного мышления.

Новизна данной программы заключается в способе развития логического мышления и коммуникативной сферы, в ином построении развивающего занятия.

*Отзыв
на психолого-педагогическую
развивающую программу
«Дикая школа»*

Данная программа была апробирована педагогами-психологами Антоновой А.В. и Судалиной Н.Ю. в 2009-10 учебном году на базе ГБОУ СОШ №230 им С.В.Милашенкова. Целью развивающей психолого-педагогической программы «Дикая школа» стало развитие произвольного внимания, памяти, логического мышления, коммуникативных навыков, а также повышение уровня рефлексии подростков. Всего было проведено 18 занятий длительностью 2 часа каждое. В программе приняли участие учащиеся 5-11 классов. Занятия проходили в групповой форме, в каждой игре участвовало 8-12 учащихся из разных классов.

Подростки активно участвовали в занятиях, с удовольствием их посещали.

За год проведения программы педагогам-психологам Антоновой А.В. и Судалиной Н.Ю. удалось достичь следующих результатов:

- повысить у подростков уровень децентрации, и как следствие, сочувствие и сопереживание. Умение становиться на точку зрения другого, умение видеть сложившуюся ситуацию под другим углом зрения позволило подросткам стать терпимее к сложным ситуациям и проблемным ученикам;
- повысить уровень развития логического мышления, что отразилось в учебном и коммуникативном пространстве учащихся;
- повысить коммуникативные навыки: умения аргументировать, убеждать, находить общий язык с различными учениками и персонажами.
- повысить мотивацию обучения подростков, так как в игре требуется не только следовать правилам, но также иметь широкий кругозор для убеждения других участников игры.

Данная программа позволила организовать неформальное общение между педагогами, педагогами-психологами и учащимися, что послужило становлению доверительных отношений между подростками и участвующими в играх педагогами.

Рефлексия, которая была организована в рамках занятия, позволила учащимся научиться анализировать не только игровые, но и учебные и жизненные ситуации, что, в свою очередь, положительно повлияло на их поведение.

На основе проведенных мероприятий были построены дополнительные развивающие психологические занятия для некоторых из учеников. Также на основе наблюдения за учащимися были сделаны из психологические портреты, что помогло классному руководителю и педагогам-предметникам построить индивидуальную траекторию их обучения.

Директор ГБОУ СОШ №230
Пестова С.И.

Материалы, иллюстрирующие реализацию указанной программы в образовательном учреждении

Публикации

Антонова А.В., Судалина Н.Ю. Развивающая ролевая игра "Дикая школа" [Электронный ресурс]// Фестиваль педагогических идей «Открытый урок» URL <http://festival.1september.ru/articles/569685/>

Сочинения учащихся

Артур С., 8 класс

«Дикая школа – это игра, в которой можно проявить себя. Открыть в себе какие-то качества, научиться играть в команде. И именно она помогла мне не замкнуться, как делают это дети в моем возрасте, а так же найти новых друзей. При всех своих положительных качествах влияния на подростков, так и взрослых, она так же очень интересная и забавная, где можно громко посмеяться. Играя со своими друзьями в Школу, я сблизился с ними, из плохих отношений она строит новые, хорошие и крепкие.

Я советую поиграть в эту игру со своими друзьями, если вы в ссоре или у вас плохие отношения, после этой игры у вас будет больше друзей, а главное хорошее настроение!»

Медиафайлы



«Общешкольное собрание»



«Голосование»



Выстраивание стратегии поведения



«Ночные действия»



«Хулиганы»

(на заднем плане Ведущий записывает ходы)