«Методическая разработка Большой психологической игры».

|  |  |
| --- | --- |
| **Основные рубрики плана** | **Содержание** |
| 1. Рабочее название игры | «Выборы» |
| 2. Идея игры | «Всё в твоих руках»[[1]](#endnote-1) |
| 3. Краткий сюжет (позитивная история) | Представление интересов города 980 (школа) в Госдуме. |
| 4. Предполагаемый игровой результат | Выбор претендента в Госдуму с наиболее подходящей платформой. |
| 5. Вид БПИ (игровая оболочка, рефлексивно-деловая игра или игра-проживание) | Рефлексивно-деловая игра |
| 6. Возраст и число участников | Проведена игра в 8 классе (возможна в 9-11 классах) |
| 7. Развивающие задачи, которые решает игра | 1. Стимулировать учащихся высказывать свою позицию по разным социальным вопросам и аргументировать свою точку зрения;  2.создавать условия, требующие активно участвовать в политической жизни «города 980»;  3.стимулировать необходимость рассматривать и оценивать проблему с разных ролевых позиций. |
| 8. Краткое описание основных этапов игры (описание должно соответствовать моделям данного вида БПИ) | ***Начало игры – внедрение в игровую ситуацию***  Ведущий: Сегодня я предлагаю вам пофантазировать. Представьте себе, что мы с вами сейчас не просто в школе, а в городе 980. В нашем городе живёт множество жителей. У всех есть свои интересы, потребности. Сегодня мы с вами будем проводить выборы от нашего города в Государственную думу.  Игра состоит из нескольких этапов, которые мы с вами определим все вместе. Работать мы будем иногда вместе, а иногда в мини-группах. Предлагаю вам разделиться на группы…  ***Разминка***  1 Задание группам: придумать и нарисовать план города 980. По итогам выбирают наиболее удобный в использовании план города. (Остальные планы можно переместить в архив в качестве этапов развития города)  2 Задание группам: провести «перепись» населения города 980. (Учащиеся составляют таблицу данных по жителям.)  ***Какие интересы и потребности***  ***у жителей города?***  На этом этапе участники делятся на группы *родителей*, *учащихся* и *учителей* и в группах выделяют основной круг интересов и потребностей тех, за кого они выступают… |
| **Основные рубрики плана** | **Содержание** |
| 8. Краткое описание основных этапов игры (описание должно соответствовать моделям данного вида БПИ) | Затем ведущий организует групповое обсуждение выделенных идей.  ***Как можно отстаивать интересы***  ***всех жителей города --- (здесь мы ставим номер своей образовательной организации)?***  В игре «Мозговой штурм» учащиеся выделяют всё, что необходимо для проведения выборов (депутаты с предвыборными платформами; агитация; комиссия по подсчёту голосов; листовки для тайного голосования и т.п.).  Задание группам: подготовить предвыборные платформы, которые бы представляли интересы всех жителей города 980 по одной от групп. (Если некоторые учащиеся захотят подготовить программу самостоятельно можно дать им такую возможность.)  ***Выборы***  Группы представляют предвыборные платформы кандидатов в депутаты.  Затем проводится тайное голосование; подсчёт голосов; объявление результатов голосования.  ***Прогноз***  Ведущий организует групповое обсуждение: «Что мы увидим после года работы нашего депутата в Госдуме?».  ***Итоги игры***  Подводя итоги, психолог воспроизводит логику игры, акцентируя внимание на ключевых моментах, говорит о ценности совместной деятельности.  Во время итогового обсуждения у участников есть возможность сказать, какой этап был для них наиболее важным, было ли что-то, что их удивило, заставило задуматься. |
| 9. Предпочтительные формы рефлексии и их обоснование | Групповая дискуссия, мозговой штурм, приём коллективного творчества дают возможности учащимся высказаться, доказать свою точку зрения, работать в тесном сотрудничестве с одноклассниками. |
| 10. Требования к игровой компетенции участников | Особых нет. (Активно работали даже не мотивированные учащиеся.) |
| 11. Требования к профессиональным умениям психолога | Высшее образование.  Умение ориентироваться в сложной ситуации.  (Желательно данный вид игры проводить вместе с классным руководителем.) |

1. Восточная притча

   Давным-давно в старинном городе жил Мастер, окружённый учениками. Самый способный из них однажды задумался: «А есть ли вопрос, на который наш Мастер не смог бы дать ответа?» Он пошёл на цветущий луг, поймал самую красивую бабочку и спрятал её между ладонями. Бабочка цеплялась лапками за его руки, и ученику было щекотно. Улыбаясь, он подошёл к Мастеру и спросил:

   — Скажите, какая бабочка у меня в руках: живая или мёртвая?

   Он крепко держал бабочку в сомкнутых ладонях и был готов в любое мгновение сжать их ради своей истины.

   Не глядя на руки ученика, Мастер ответил:

   — Всё в твоих руках. [↑](#endnote-ref-1)