

«Методическая разработка Большой психологической игры».

Основные рубрики плана	Содержание
1. Рабочее название игры	«Выборы»
2. Идея игры	«Всё в твоих руках» 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	<p>1. Стимулировать учащихся высказывать свою позицию по разным социальным вопросам и аргументировать свою точку зрения;</p> <p>2. создавать условия, требующие активно участвовать в политической жизни «города 980»;</p> <p>3. стимулировать необходимость рассматривать и оценивать проблему с разных ролевых позиций.</p>
8. Краткое описание основных этапов игры (описание должно соответствовать моделям данного вида БПИ)	<p><i>Начало игры – внедрение в игровую ситуацию</i> <i>Ведущий:</i> 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...</p> <p><i>Разминка</i></p> <p>1 <i>Задание группам:</i> 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)</p> <p>2 <i>Задание группам:</i> провести «перепись» населения города 980. (Учащиеся составляют таблицу данных по жителям.)</p> <p><i>Какие интересы и потребности у жителей города?</i></p> <p>На этом этапе участники делятся на группы <i>родителей, учащихся и учителей</i> и в группах выделяют основной круг интересов и потребностей тех, за кого они выступают...</p>
Основные рубрики плана	Содержание

<p>8. Краткое описание основных этапов игры (описание должно соответствовать моделям данного вида БПИ)</p>	<p>Затем ведущий организует групповое обсуждение выделенных идей.</p> <p>Как можно отстаивать интересы всех жителей города --- (здесь мы ставим номер своей образовательной организации)?</p> <p>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.).</p> <p>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.)</p> <p>Выборы</p> <p>Группы представляют предвыборные платформы кандидатов в депутаты.</p> <p>Затем проводится тайное голосование; подсчёт голосов; объявление результатов голосования.</p> <p>Прогноз</p> <p>Ведущий организует групповое обсуждение: «Что мы увидим после года работы нашего депутата в Госдуме?».</p> <p>Итоги игры</p> <p>Подводя итоги, психолог воспроизводит логику игры, акцентируя внимание на ключевых моментах, говорит о ценности совместной деятельности.</p> <p>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.</p>
<p>9. Предпочтительные формы рефлексии и их обоснование</p>	<p>Групповая дискуссия, мозговой штурм, приём коллективного творчества дают возможности учащимся высказаться, доказать свою точку зрения, работать в тесном сотрудничестве с одноклассниками.</p>
<p>10. Требования к игровой компетенции участников</p>	<p>Особых нет. (Активно работали даже не мотивированные учащиеся.)</p>
<p>11. Требования к профессиональным умениям психолога</p>	<p>Высшее образование. Умение ориентироваться в сложной ситуации. (Желательно данный вид игры проводить вместе с классным руководителем.)</p>

ⁱ 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.