

ПРАВИТЕЛЬСТВО САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

Комитет по образованию

Администрация Центрального района

Государственное бюджетное учреждение

дополнительного образования детей, молодежи и взрослых

Центр внешкольной работы Центрального района Санкт-Петербурга

***«Аукцион проектов: Альтернатива»***

(методическая разработка)

Автор-составитель:

педагог-организатор

Петрова Дарья Сергеевна

Санкт-Петербург

2017 год

1. **Пояснительная записка**
   1. **Введение**

Одной из основных задач современного образования, которое представляет собой интеграцию общего и дополнительного образования является формирование личности с активной гражданской позицией, сочетающей в себе нравственную, правовую и политическую культуру. Ключевым звеном в реализации этой задачи является педагог и инструментарий, помогающий ему наиболее эффективно подойти к решению этой проблемы.

Данная методическая разработка, в контексте развития современного общества, является актуальной и представляет методическую ценность, поскольку ориентирована на запросы современных школьников, нормативные документы на уровне государства и ориентируется на приобретение выпускником необходимых жизненных компетенций, а именно: развитие коммуникативной культуры, метапредметных компетенций и критического мышления; проявление активной гражданской позиции; развитие навыков проектной и исследовательской деятельности.

На наш взгляд, сюжетно-ролевая игра позволяет каждому ребенку погрузиться в смоделированную ситуацию, приближенную к реальному миру и попробовать примерить на себя ту или иную роль, где сможет проявить свои навыки и умения. Но при этом, сюжетно-ролевая игра также способствует повышению мотивации учеников к самообразованию и саморазвитию, развивает аналитические спо­собности к осмыслению событий и явле­ний, готовит к самостоятельному выбору мировоззренческой позиции, обучает содержательному и эффективному вза­имодействию.

Данная форма организации досуга старшеклассников является наиболее **эффективной**, так как отвечает интересам учащихся, а также способствует развитию их коммуникативных навыков, творческого потенциала, критического мышления, а также позволяет смоделировать ситуацию, которая возможна в условиях реальной жизни.   
 **Рассмотрим подробнее, *сюжетно-ролевая игра* – вид игровой деятельности, характеризующаяся наличием определенного сюжета и ролей,** используется для решения комплексных задач, развития творческих способностей, формирования определенных знаний и умений, дает возможность учащимся понять различные позиции в решении проблем. При планировании сюжетно-ролевой игры педагог может использовать различные современные образовательные технологии, такие как: технология «проблемного обучения», технология «обучение в сотрудничестве», информационно-коммуникативные технологии, которые позволяют развивать навыки публичных выступлений и проектной деятельности.Использование игровых технологий, технологий коллективной деятельности дает возможность учащимся развивать ключевые социально-значимые компетенции.

Таким образом, сюжетно - ролевая игра – смоделированная социальная деятельность учащегося в обществе сверстников, но в условиях реального времени. Поэтому, на сегодняшний день, эта форма является столь активной в практике обучения и воспитания подрастающего поколения. Ведущая роль принадлежит педагогу, который контролирует весь игровой процесс, создает интереса к игре, задает динамику хода мероприятия и создает атмосферу творчества, в которой каждый учащийся смог бы раскрыть свои способности.

* 1. **Педагогическая целесообразность проведения игры.**

Педагогическая целесообразность заключается в создании условий для развития социально-значимых компетенций и практических навыков, путем вовлечения учащихся в совместную проектную деятельность в игровых условиях, а именно:

1)навыки исследовательской деятельности (умение работать с информацией, осуществлять ее отбор, умение анализировать проблемную ситуацию, проводить исследование, анализировать результаты, осуществлять выводы, вносить предложения);

2)коммуникативные компетенции (умение искать и находить решения по вопросу, умение критически мыслить, объективно оценивать себя, уважать и слушать альтернативные точки зрения);

3)навыки работы в команде (понимание важности совместной деятельности, поддержки, взаимовыручки; умение находить свое место в коллективе, уважение прав другого человека).

Также хочется подчеркнуть, что применение сюжетно-ролевой игры способствует активизации мыслительной деятельности учащихся, повышению самостоятельности, развитию творческого потенциала учащихся, готовит к профессиональной, практической и социально значимой деятельности.

* 1. **Цель сюжетно-ролевой игры:**

создание условий для осуществления проектной деятельности учащимися, направленной на решение актуальных проблем современного общества в игровой форме.

* 1. **Задачи сюжетно-ролевой игры:**

- способствовать получению новых знаний в области проектирования;

- способствовать развитию творческого потенциала учащихся;

- способствовать воспитанию коммуникативной культуры, умению слушать друг друга и работать в группе;

-создать условия для мотивации учащихся в области самообразования и исследовательской деятельности

**Возраст участников:** учащиеся старшего школьного возраста (9-11 классов) – 25 человек.

**Основные требования к педагогу при проведении сюжетно-ролевой игры**

- создание атмосферы поиска, творчества и непринужденности;

-глубокая проработка учебно-методического материала (разработка сценария, плана подготовки и проведения игры, списка рекомендуемой литературы для подготовки участников);

- четко сформулированные задачи, условия и правила игры;

- выявление возможных вариантов решения указанной проблемы;

- наличие необходимого оборудования.

**Материально-техническое оснащение:** 4 парты; стулья по количеству участников; проектор; экран; колонки; ноутбук; подобранное музыкальное оснащение; часы; подготовленные методические разработки; фломастеры, ватманы, белая бумага. Весь вспомогательный материал необходимо распределить на четыре команды.

**Методические советы для педагога на подготовительный период**

1) Выбор темы и определение исходной ситуации. Темой игры может быть практически любая социальная проблема, социально значимая и профессиональная деятельность.

2) Формирование целей и задач сюжетно-ролевой игры.

3) Определение структуры игры с учетом целей, задач, темы, состава участников.

4) Распределение игровых ролей. Проведение занятий в игровой форме будет эффективнее, если действия педагога обращены не к абстрактному обучающемуся, а к конкретному участнику или группе, имеющим определенную социальную роль.

5) Определение объективного обстоятельства. Рассматривается вопрос о том, где, как, когда, при каких условиях, и с какими предметами будет проходить игра.

**II. Содержание сюжетно-ролевой игры «Аукцион проектов «Альтернатива»**

**Цель игрового занятия:** создание проекта, направленного на решение актуальных проблем Центрального района г. Санкт – Петербурга.

**Задачи:**

1. Способствовать развитию исследовательского интереса у учащихся, через выявление проблем Центрального района Санкт-Петербурга;
2. Способствовать повышению уровня компетенции учащихся в области проектной деятельности, путем создания реального проекта;
3. Содействовать развитию навыков коллективного взаимодействия;
4. Создать условия для проявления гражданской позиции;
5. Направить учащихся на размышления о правильности и важности планирования своего свободного времени таким образом, чтобы Интернет не стал альтернативой реального мира.

**Количество участников:** 25 человек.

**Сценарный план сюжетно-ролевой игры «Аукцион проектов. Альтернатива».**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Сценарный план** | **Техническое оснащение** |
| **1** | **Вступительная часть**  **Ведущая:** Добрый день, уважаемые участники аукциона проектов «Альтернатива». Меня зовут Дарья сегодня, я буду вести данное мероприятие. Помогать мне будут мои соведущие: Людмила, Инга и Юлия. Сегодня 31 января – и кто мне может ответить, какой праздник отмечается во всем мире?  *(Ответы детей)*  **Ведущая:** Да, сегодня отмечается, Всемирный день без Интернета.  Интернет – уникальное новшество 21 века, которое сделало нашу жизнь намного легче и удобнее. С его помощью мы можем общаться с людьми, которые находятся далеко от нас, обучаться, смотреть фильмы, искать полезную информацию и т. Д. Но, к сожалению, наблюдается тенденция, что большинство подростков, и даже взрослых людей, стало проводить значительную часть времени в Интернете. Это называется интернет-зависимостью. По различным данным интернет-зависимыми являются 10% пользователей со всего мира. В нашей стране данная проблема не является официально признанной, но некоторые страны берут ее во внимание. Так, например, в Финляндии молодым людям с Интернет-зависимостью предоставляется отсрочка от армии, в Китае открываются специализированные клиники, где применяются довольно экзотические методики по борьбе с зависимостью, например, электрошок. В США в 2009 году появилась первая больница, специализирующаяся на излечении интернет-зависимости.  Вот и вы сегодня сможете попытаться создать свои собственные уникальные проекты, которые смогли бы стать альтернативой Интернету. И которые смогли бы показать интернет-пользователям, что экран монитора – это не окно, в которое можно наблюдать всю жизнь. А реальное время и пространство намного разнообразнее, веселее и ярче, чем виртуальная жизнь!  Итак, сегодня в зале собрались школы: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Каждая школа – команда, команды соревнуются друг с другом. Каждая из команд – это научно-исследовательская лаборатория, которая получит заказ от одного из министерств: Министерство культуры, Министерство образования и науки, Министерство спорта и Министерство экологии. У каждой из команд будет свой тьютор, т.е. свой наставник, который будет консультировать вас от лица своего министерства. Также у разных команд будут свои особенности подготовки проекта, о которых подробнее вы узнаете от своих тьюторов. После подготовки проектов вы будете должны представить их экспертной комиссии, которая распределит ваши проекты по призовым местам 1,2,3 место. Хочу обратить ваше внимание на то, что лучший проект будет представлен на городской уровень в своей номинации. Таким образом, возможно, именно идея вашего проекта может быть взята во внимание Администрацией Центрального района Санкт – Петербурга, а также сможет повлиять на решение той или иной проблемы.  Позвольте представить экспертную комиссию:  1)Якименко Татьяна Михайловна – заместитель директора по организационно-массовой работе Центра внешкольной работы;  2)Золотова Инна Алексеевна – методист Центра внешкольной работы;  3)Михновец Мария – сотрудник отдела творческих проектов музей-квартиры Ф. М. Достоевского;  Итак, если всем понятны условия, то мы можем начинать. | Экранная заставка  Фанфары  Фоновая музыка  Слайды: статистика, клиники, интернет-зависимость  Экранная заставка  Фанфары |
| **2** | **Основная часть**  **Ведущая:** Уважаемые участники, сейчас вам предстоит придумать название своей команды и выбрать капитана, который также будет являться генеральным директором вашего будущего проекта. Время – 2 минуты.  *(Участники выполняют задание)*  **Ведущая:** Итак, время закончилось, прошу каждую из команд представить своего капитана и название.  *(Команды представляются)*  **Ведущая:** Спасибо. А теперь я попрошу капитанов команд подойти ко мне, для распределения по министерствам и получения личного заказа.  Попрошу по очереди выбрать карточку и прочитать проект под руководством, какого министерства вы будете исполнять. Но прежде хочу обратить ваше внимание, что все заказы связаны с Центральным районом нашего города. Каждый проект, который вы будете представлять должен быть направлен на решение той или иной проблемы нашего района.  *(Проводится жеребьевка команд)*  **Ведущая:** Итак, теперь позвольте ознакомить Вас с заказом от каждого министерства.  *1)Министерство культуры:* В Центральном районе Санкт-Петербурга расположен замечательный музей Ф. М. Достоевского. Жизнь и творчество этого великого русского писателя тесно переплетена с нашим городом. Музей располагает богатой материально-технической базой, 2 этажа композиции, свой театр. Очень хочется привлечь к посещению данного музея большее количество школьников. И именно Вам сегодня предстоит придумать свой интересный проект, который может быть реализован в стенах музея, интересный школьной аудитории и отвечающий направлению деятельности данного музея. И Ваш тьютор от Министерства культуры – я, Дарья.  *2)Министерство образования и науки:* В Центральном районе расположены одни из лучших образовательных учреждений: школы, гимназии, лицеи, высшие учебные заведения. Идет первоклассная подготовка к школьникам к Единому государственному экзамену. Но министерство выражает надежду на то, что именно в Центральном районе может быть запущена новая система оценки качества образования школьников. Вам необходимо разработать проект альтернативы ЕГЭ, но такой, который отлично проверял знания учеников, был современным и удобным для проверки, полезным и объективным для отбора школьников в высшие учебные заведения. И ваш тьютор – Людмила.  *3)Министерство спорта в содружестве с федеральным агентством по туризму* обратило внимание на следующую проблему Центрального района – проблема пробок, загруженности, малое количество пешеходных улиц. В Центральном районе останавливается много туристов. Музеи обычно переполнены, и не у всех есть возможность долго стоять в очередях, как например, в Эрмитаж. Поэтому нужно составить такой маршрут, который отвечал бы интересам туристов, был бы познавательным и имел минимальное количество затрат и времени. Главное условие – этот маршрут должен быть уличным, то есть без посещения культурных мест; маршрут должен быть проведен с использованием транспортного средства: скейтборд, ролики, велосипед и т п. Более конкретную информацию вы получите от вашего тьютора – Инги.  *4)Министерство экологии* оценило степень загрязненности рек в Центральном районе: Фонтанка, Мойка, Канал Грибоедова. Эти набережные собирают вокруг себя туристов, но состояние воды находится в плачевном состоянии. Прежде всего, потому что люди, проживающие или посещающие наш город, не всегда бережно относятся к водным ресурсом. Поэтому вам предстоит придумать проект с названием «Начни с себя», который показал бы людям, что чистота улиц, дорог, рек зависит в первую очередь от нас самих. И поможет вам в создании проекта – тьютор Юлия.  **Ведущая:** Итак, первый этап: Поскольку у вас в команде есть генеральный директор, за которым остается последнее слово, то именно он сейчас проведет распределение обязанностей и представит всех участников. Итак, внимание на экран:  - *менеджеры проекта*.  Как вы думаете, чем они занимаются? Да, они помогают оформить идею, результаты, структуру и форму, в которой будет реализован проект.  -*координаторы проекта* (поиск партнеров, спонсоров, участников проекта, финансовую составляющую, материально-техническую составляющую)  -*маркетолог* (специалист, который создает рекламу, продвигает проект, придумывает эмблемы, лозунги и т п.). Хочется особенно подчеркнуть, что маркетологи в своей работе не должны использовать сеть Интернет для распространения рекламы своего проекта. Это правило, которое нельзя нарушать.  Время на распределение – 2 минуты.  *(Участники выполняют задание)*  **Ведущая:** Время вышло. Прошу генеральных директоров представить свою проектную команду.  *(Представление участников)*  **Ведущая:** Первым этапом создания проекта является – выбор формы, в которой будет реализован проект, постановка цели, написание задач и ожидаемых результатов. Именно это вам предстоит сейчас выполнить вместе со своим тьютором. Время на подготовку 5 минут, после которых мы каждая из команд представит свою идею. Формулировать задачи стоит кратко и таким образом, чтобы они действительно могли быть реализованы. И необходимо помнить, что цель это и есть ваш конечный результат. Итак, время пошло.  *(Работа участников в команде)*  **Ведущая:** Время подошло к концу и я прошу команду \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Напоминаю, что нужно представить идею проекта по пунктам: форма, цель, задачи и ожидаемые результаты. Время на представление 2 минуты.  *(Представление первого этапа проекта)*  **Ведущая:** Спасибо участникам, мне кажется, у нас получатся интересные проекты. И мы двигаемся дальше. Вторым этапом будет подготовка содержания вашего проекта. Обратите внимание на условия представления проекта:  1)Поскольку каждый отвечает за свой вид деятельности, то именно он и рассказывает нам о своем пункте. Например, о чем будет рассказывать координатор проекта?  *(Дети отвечают)*  **Ведущая:** Правильно, например, о стоимости проекта.  2)В самом начале вы называете свое министерство или агентство, рассказываете нам условия, в которых вы работали и далее представляете проект по пунктам:  - Название  - Способ реализации (акция, флешмоб, концерт и т п.)  - Цель  - Ожидаемые результаты  - Актуальность (3-4 предложения)  - Место проведения  - Бюджет  - Реклама, тиражирование  -Содержание проекта (не более 3 минут)  3)После того как команда представила свой проект экспертная комиссия имеет право задать свои вопросы, допустимо по 1 вопросу от каждой из команд-участников  Итак, время на подготовку 15 минут.  *(Подготовка проекта участниками)*  **Ведущая:** Итак, время вышло, и я прошу команду «…» представить свой проект.  *(Представления проектов)*  **Ведущая:** Спасибо командам. И мы передаем слово экспертной комиссии. Слово предоставляется \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  **Ведущая:** А пока жюри подводит последние итоги, попрошу участников заполнить анкеты, в которых вы можете выразить свое мнение о сегодняшнем мероприятии.  *(Заполнение анкет, подведение итогов)*  **Ведущая:** Итак, жюри готово огласить результаты аукциона проектов «Альтернатива». Слово предоставляется\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  *(Награждение участников)* | Звук часов  Фанфары  Текст на экране  Звук часов  Фоновая музыка  Текст на экране  Фоновая музыка  Фоновая музыка  Фанфары  Фоновая музыка |
| **3** | **Заключительная часть**  **Ведущая:** Дорогие друзья, думаю, выражу общее мнение, о том, что сегодня у нас получилось очень интересное и увлекательное мероприятие. Вы сегодня смогли доказать сами себе, что мир за рамками виртуальной реальности богат и разнообразен! Всегда помните, что живое общение не должно вытесняться общением в сети. Спасибо вам за активность! До новых встреч! | Фоновая музыка |

**Приложение**

**Анкета обратной связи мероприятия «Аукцион проектов. Альтернатива» для оценки реализации педагогических задач занятия.**

*Для нас важно ваше мнение о сегодняшнем мероприятии! Пожалуйста, ответьте на следующие вопросы.*

1. **Знания, полученные сегодня были для вас новыми и полезными?**

* Да
* Нет
* Затрудняюсь ответить

1. **Впишете недостающие элементы проекта:**

Название, цель, актуальность, форма, бюджет, …

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

1. **Информация о создании проектов была для Вас новой или у Вас имелись определенные знания в этой сфере?**

* Да, знал абсолютно все
* Знал частично
* Нет, не знал ничего

1. **Как Вы считаете, полученные знания пригодятся Вам в жизни?**

* Да
* Нет
* Затрудняюсь ответить

1. **Работа в коллективе являлась для Вас благоприятной?**

* Да
* Нет
* Затрудняюсь ответить

1. **Ваша оценка мероприятия (напишите свое мнение)**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_