

Российская Федерация
Иркутская область
Департамент образования города Братска
Муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования
«Дворец детского и юношеского творчества имени Е.А. Евтушенко»
муниципального образования г. Братска

Интерактивные игры социальной направленности

МЕТОДИЧЕСКИЙ СБОРНИК



Братск, 2019

Хорольская Т.В., «Интерактивные игры социальной направленности», методический сборник, МАУ ДО «ДДЮТ им. Е.А. Евтушенко», г. Братска, 2019.

Сборник содержит теоретический и практический материал по разработке и проведению интерактивных игр социальной направленности.

Пособие предназначено для учащихся, осваивающих основы игротехники, а также педагогов, интересующихся инновационными формами организации внеурочной деятельности.

© Хорольская Т.В., 2019

© МАУ ДО «ДДЮТ им. Е.А.Евтушенко» МО г.Братска, 2019

Оглавление

Введение	4
1. Что такое интерактивные игры.....	4
2. Интерактивные игры (сценарии).....	5
«Все зависит от нас самих»	5
«Мечтаем, пробуем, творим».....	6
«Природа в твоих руках»	8
Электронные источники:	9
Приложение	10

Введение

Данный сборник состоит из содержательной части и приложения. В содержательной части представлен теоретический материал, раскрывающий понятие и преимущества интерактивных игр, а также примеры применения его на практике в дополнительном образовании. В сборнике содержатся разработки массовых познавательных интерактивных игр, организацию и проведение которых осуществляли учащиеся 14-17 лет, а участниками таких игр становятся их сверстники, а так же дети младшего возраста.

Представленные в сборнике игры, это результат коллективного творчества учащихся волонтерского объединения «СТРИЖ» МАУ ДО «ДДЮТ им. Е.А.Евтушенко» города Братска.

1. Что такое интерактивные игры

Понятие «интерактивность» используется во многих областях: теория информации, информатика и программирование, системы телекоммуникаций, социология, дизайн, педагогика и др. Интерактивность (от англ. interaction — «взаимодействие») — это принцип организации системы, при котором цель достигается информационным обменом элементов этой системы.

Интерактивные игры пробуждают у участников любопытство, готовность к риску, они создают ситуацию испытания и дарят радость открытий, что свойственно всем играм. Понятие «интеракция» включает внутриличностную (различные части моей личности вступают в контакт друг с другом) и межличностную (я вступаю в контакт с другими людьми) коммуникацию.

Организация интерактивных игр предполагает моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, общее решение вопросов на основании анализа обстоятельств и ситуации, проникновение информационных потоков в сознание, вызывающих его активную деятельность.

2. Интерактивные игры (сценарии)

«Все зависит от нас самих»

Организаторы: учащиеся 14-17 лет

Участники: учащиеся 14 - 17 лет

Форма игры: «Мировое кафе»

Цель: самостоятельный поиск путей решения проблем современного мира.

Оборудование: столы 5-6 шт., стулья по количеству участников, ватман 5-6 шт., маркеры, фломастеры, жетоны.

Продолжительность игры: 60 минут

Организационный момент: Мотивация и стимулирование деятельности.

1. Какие проблемы существуют в нашем городе? (Ответы в зависимости от возраста участников)
2. Как вы считаете, может ли каждый из нас как-то повлиять на решение этих проблем?

Освещение цели и задачи: Целевая установка: Сегодня вы сможете убедиться, что от каждого из нас зависит благополучие нашего города, и нашей страны.

Подготовительный этап:

Важный этап подготовки игры—это работа с модераторами – учащимися, которые будут представлять вопросы для обсуждения. Обсуждение социальных проблем идет в форме бесед и диспутов с использованием Интернет-ресурсов.

В день, перед началом игры создается игровое пространство: расставляется 5-6 столов по кругу (в зависимости от количества команд). Раскладываются листы ватмана, маркеры, фломастеры. На листах ватмана написаны вопросы (социальные проблемы), сформулированные согласно возрастным особенностям участников игры.

Вопросы для обсуждения в «Мировом кафе»	
10-12 лет	13-17 лет
<ul style="list-style-type: none"> - Как помочь бездомным животным? - Как приучить людей читать книги? - Как подружить детей друг с другом? - Как научить людей беречь природу? - Как помочь людям преодолеть вредные привычки? 	<ul style="list-style-type: none"> - Как помочь молодежи заработать? - Как снизить агрессию подростков? - Как повысить экологическую культуру населения? - Как сократить травматизм на дорогах? - Как сделать жизнь молодежи интересной?

Основная часть:

Участники, разделенные на команды, в течение 10 минут решают задачу, представленную на каждом столе, а затем пересаживаются за следующий стол и берутся за другую проблему. Так происходит работа, пока каждая команда не пройдет весь круг, и не окажется за первоначальным столом. За каждым столом находится модератор — подготовленный волонтер, который помогает в выработке решений.

Во время работы применяются разные формы фиксирования решения на каждом столе: на общем листе используется текст, рисунки, схемы.

По окончании обсуждения, участники поочередно представляют свою работу. Задают вопросы друг другу.

Анализ: Прослушав выступление команд, участники выступают с устной оценкой материалов, представленных командами, а затем голосуют за лучшее решение представленных проблем. Модераторы раздают и собирают жетоны для голосования. При подсчете голосов выбирается команда-победитель.

. (Приложение, Фото №1, №2, №3, №4, №5, №6)

«Мечтаем, пробуем, творим»

Организаторы: учащиеся 14-17 лет

Участники: учащиеся от 10 до 17 лет

Форма игровой деятельности: массовая игра по станциям.

Цель: знакомство детей с ОВЗ с миром профессий.

Оборудование: столы 8-10 шт., маршрутные листы, таблички на столы-площадки, «деньги»-флаеры, аппаратура с микрофоном, «товар» в магазине

(книжки, ручки, блокноты, игрушки и т.д), реквизит на каждую площадку, представляющую ту или иную профессию.

Продолжительность игры: 90 минут

Освещение цели и задачи:

Целевая установка: Сегодня каждый из нас сможет попробовать себя в профессиях, которые подготовили вам волонтеры. Вы работаете, получаете заработную плату, которую можно потратить в нашем магазине или получить услуги в этих же предприятиях и компаниях.

Подготовительный этап:

Подготовительный период игры проходит в течение месяца.

Волонтеры-организаторы выбирают профессию, которую будут представлять в игре, согласно своих умений, навыков или желаний. Определившись с перечнем профессий и ответственными за них, идет подбор реквизита и разработка заданий по овладению навыками по каждой профессии.

Например: журналисты получают задание в редакции взять интервью у пяти человек на заданную тему; электрики собирают электрическую сеть; фотографы ведут съемку фотомоделей; кондитеры расписывают пряники; веб-дизайнеры создают веб-продукты; продавцы продают «товар». К назначенному времени волонтерами организуется игровое пространство: в зале или фойе расставляются столы, таблички, раскладывается инвентарь и т.д.

Основная часть:

Прибывшие участники (от 25 до 40 человек) знакомятся с правилами игры и перечнем предложенных профессий. Каждый участник может посетить все площадки, или задержаться на какой-либо профессии. Организаторы, (по одному или по два человека на каждой площадке), разрабатывают задания для работы сразу с несколькими детьми, чтобы одновременно занять всех участников игры.

Перечень площадок, представленных в ходе игры:

Фотостудия «Весна», ООО кондитерская «Прянички», Ветеринарная клиника «Айболит», ООО «Элетрон», Редакция газеты «СТРИЖ», Рекламное агентство «Сиреневый бульдог», ОАО «Ритм», Магазин «Фламинго», Студия дизайна «Берегиня», ОАО Цирковая студия «Серпантин», Мастерская художника-оформителя «БЛИК».

Перечень профессий меняется в соответствии с возрастом участников игры. По прохождении площадок, участники и волонтеры проходят на совместное фото с результатами своих трудов.

Награждение: В качестве награждения, участники получают призы, «купленные» ими «магазине» на заработанные «деньги».

Рефлексия: В конце игры участникам выдается пять жетонов, которые они могут распределить среди наиболее понравившихся профессий. Таким образом, подводится рейтинг самых успешных площадок.

(Приложение, Фото №7, №8)

«Природа в твоих руках»

Организаторы: учащиеся 14-17 лет

Участники: учащиеся от 8 до 12 лет

Форма игровой деятельности: массовая игра по станциям.

Цель: экологическое просвещение младших школьников с использованием природного материала.

Оборудование: столы 8-10 шт., маршрутные листы, таблички на столы-площадки, аппаратура с микрофоном, реквизит на каждую площадку: природный материал, рамочки, ножницы и т.д.

Продолжительность игры: 90 минут

Мотивация и целеполагание:

Целевая установка: Современный человек окружил себя синтетическими материалами, забывая, что при их производстве страдает окружающая среда, исчерпываются природные ресурсы. Все мы должны сокращать использование синтетических материалов, поэтому сегодня вам предстоит попробовать новые технологии декоративно-прикладного творчества из природных материалов.

Подготовительный этап:

Подготовительный период игры проходит в течение месяца.

Волонтеры-организаторы определяются с направлением на своей площадке. Затем идет сбор природного материала и его подготовка: сортировка, сушка и т.д. Следующий этап — пробное изготовление конечного продукта каждой площадки, тренировка и апробация.

Например: Мастерские «Желтый мишка» предполагают лепку фигурок зверей из опилок. Для отработки технологии волонтерам пришлось многократно делать раствор и лепить самим, чтобы добиться нужной консистенции. В студии «Сад камней» команды особым образом расставляют приготовленные природные материалы: камни, песок, сухоцветы, ракушки и др. таким образом, чтобы получился мини сад, наполненный гармонией природы.

Основная часть:

Прибывшие участники (50 человек) знакомятся с правилами игры, разбиваются на команды. Каждая команда должна посетить все площадки и получить балл за выполнение работы на площадке.

Перечень площадок, представленных в ходе игры:

Мастерская «Осень золотая», мастерская «Подсолнух», студия «Сад камней», мастерская «ЗОО-карта», мастерская «Желтый мишка», мульт-студия «Иголочка», студия «Море рядом», тренажерный зал «Натуралист». Перечень может меняться в соответствии с возрастом участников игры.

На площадках участники выполняют задания, изготавливают различные поделки, создают совместные панно, картины, плакаты и др., затем проходят на совместное фото с волонтерами с результатами своих трудов.

В конце игры команды подсчитывают баллы, подают маршрутные листы. По итогам игры вручаются сертификаты участников.

Рефлексия: В конце игры участникам выдается пять жетонов, которые они могут распределить среди наиболее понравившихся площадок. Таким образом, подводится рейтинг самых успешных площадок.

По окончании игры, педагог проводит рефлексию с волонтерами-ведущими площадок. Каждый организатор высказывается по схеме:

(Приложение, Фото №9, №10, №11)

Электронные источники:

<https://multiurok.ru/files/sbornik-interaktivnykh-igr>

<https://nsportal.ru/>

<https://info-4all.ru/>

Приложение



Фото №1



Фото №2



Фото №3



Фото №4



Фото №5



Фото №6



Фото №7



Фото №8



Фото №9



Фото №10



Фото №11

© Хорольская Т.В., 2019

© МАУ ДО «ДЮТ им. Е.А.Евтушенко» МО г.Братска, 2019