ГБОУ ВПО «Академия социального управления»

Кафедра общей и педагогической психологии

Курсы повышения квалификации

«Игровые методы в работе педагога-психолога»

**САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА №2**

Большая ролевая психологическая игра «Путешествие»

Работу выполнила:

Белкина Любовь

Анатольевна

Работу проверила:

Павленко Татьяна

Андреевна

2013г.

**Большая психологическая игра "Путешествие"**

**Задачи игры.**

Создание условий для совместного проживания новых ситуаций жизнедеятельности и межличностного общения учащихся класса; сплочение классного коллектива.

**Описание сюжетной канвы, игровой результат, тип сюжета.**

Тип сюжета – реальный. Ребята, отправляясь в путешествие, оказываются на необитаемом острове, на котором проживают кусочек жизни. В отличие от героев приключенческих книг они могут придумать и остров, и условия жизни, и законы. Но даже на придуманном острове могут быть проблемы: кто-то стремится жить своей жизнью, кто-то – чтобы каждый был за всех и все за одного. Кого-то устраивает, чтобы решения принимались вместе. И только все приходят к единому решению, можно наконец наслаждаться жизнью на острове, как случается событие. Что и как изменится после него зависит от всех участников.

**Время на игру и обсуждение:**2,5 часа в зависимости от уровня сплоченности коллектива, уровня личностной зрелости каждого участника, развития воображения. Обсуждение 20–25 минут.

**Возраст участников:**15-16 лет.

**Условия игры:**

Размер группы до 25 человек; один ведущий – психолог; предусмотрено участие классного руководителя в качестве наблюдателя, а лучше в качестве участника, тогда игра будет более эффективной.

**Предполагаемый психологический результат:**

Создание благоприятного психологического климата, получение нового опыта общения.

**Подробный сценарий игры с указанием задач каждого этапа**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № этапа | Время на проведение | Содержание каждого этапа | Задачи, решаемые на каждом этапе | Материалы, необходимые для проведения каждого этапа |
| 1 | 15 мин. | Ведущий: Представьте себе, что вы все вместе готовитесь к морскому путешествию. Перед его началом нужно собрать команду. Известно, что на корабле должна быть следующая команда:  1 Капитан  2 Штурман  3 Боцман  4 Исследователь  5 Впередсмотрящий  6 Врач  7 Бортмеханик 8 Радист 9 Шеф-повар (кок) 10 Рулевой 11 Матрос 12 Юнга 13 Пассажиры  (Ребята дают название своему кораблю и распределяют обязанности в группе). | Погружение участников в ситуацию игры  (в игровую реальность). Принятие реше-ния группой, группповая дискуссия. | Список членов команды |
| 2 | 15 мин. | Теперь можно приступить к разработке маршрута. Выберите материки и страны, которые вы бы хотели посетить. Вспомните географические особенности, погодные условия тех мест, где проляжет ваш маршрут. Отметьте это на карте, пусть даже условно. (Ребята разрабатывают маршрут своего путешествия) | Групповая дискуссия, обсуждение маршрута, принятие решения группой. | Лист ватмана, фломастеры или восковые мелки |
| 3 | 15 мин. | Экипаж подобран, судно готово, маршрут разработан – можно собирать вещи и отправляться в путь. Пусть каждый выскажется, что он хотел бы взять с собой в путешествие. Составьте список всех необходимых вещей или предметов, которые по тем или иным причинам, пусть даже сугубо личным, вы хотели бы взять с собой. Приступайте к описанию багажа. | Индивидуальное принятие решения. | Бумага А4, ручки |
| 4 | 5 мин. | Вот вы уже готовы отправиться в путешествие. Оно проходит по различным странам, континентам, но в дороге всякое может случиться. И вы волею судьбы попадаете на необитаемый остров с замечательными фруктовыми деревьями и добрыми зверями. Каждый из вас должен выбрать 3 вещи из имеющегося у вас багажа, которые вы хотели бы иметь, попав на необитаемый остров. Разработайте план своих действий для спасения. | Индивидуальная работа | Бумага А4, ручки |
| 5 | 30 мин. | Возможно, мы проведем на этом острове год, а может и больше. Вам необходимо решить, по каким законам вы будете жить, как справляться с возникающими проблемами, что делать в трудные времена. Участники придумывают правила общежития, свод законов. Ведущий включается в дискуссию, поддерживает ее вопросами: Как мы будем добывать пищу? Как будем защищать жилище? и т.д. (Можно работать двумя группами, а потом соединить наработки в общие правила). В итоге появляется некий список законов на листе. | Построение своей деятельности, отношений с другими членами коллектива класса или группы. | Листы ватмана, фломастеры или цветные восковые мелки |
| 6 | 3-6 мин. | Сейчас мы рассмотрим наши правила (принятие общим голосованием, поднятием рук). |  | Доска, магниты |
| 7 | 10 мин. | На острове есть рация, которая работает в определенное время. По рации, которая заработает через час после твоего прибытия на остров, потом на следующий день, потом через неделю, потом только через месяц, последний раз через год, ты сможешь заказать из списка все, что ты хочешь, но только что-то одно. Что ты хочешь, чтобы тебе доставили на необитаемый остров через час, через день, через неделю, через месяц, через год из следующего списка:  - сладости, мороженое  - книги, журналы, газеты  - компьютер  - “видак” с кассетами  - игры, игрушки  - телевизор  - сверстника (друга, подругу)  - маму  - папу  - что-то еще  (Каждый работает индивидуально, на листе бумаги записывает, что он закажет). | Дать подросткам опыт личностного проживания ситуации выбора, увидеть перспективу развития установок подростка, ценности | Список, листы бумаги, ручки. |
| 8 | 20 мин. | Давайте вместе нарисуем остров, его достопримечательности, что есть на нем. Когда работа окончена, ребятам предлагается еще раз взглянуть на результат общих усилий, внести последние изменения. (Рисунок вешается в комнате). |  | Листы ватмана, фломастеры или цветные восковые мелки, музыкальное сопровождение |
| 9 | 15 мин. | Представьте себе, что наконец-то вас услышали по рации, за вами приплыл корабль. Ваше путешествие подошло к концу. Чтобы хорошо расстаться, пусть каждый напишет пожелания, хорошие слова, напутствия и все, что сочтете нужным для других участников. | Написание писем, выход из ситуации игры. | Бумага А4, ручки |
| 10 | 20 мин. | Рефлексия. Ведущий предлагает каждому поделиться своими чувствами, мыслями, переживаниями.  - Что приятного было для вас на этом острове?  - Что самым неприятным?  - Что вы взяли для себя? | Дать возможность участникам отреагировать ситуации исходя из своей личной позиции, дать обратную связь другим игрокам. |  |

**Рефлексия:**

Каждый участник, в том числе ведущий высказывает свое мнение об игре.