**«GAME OVER»**

([англ.](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA) *game over* — «Игра окончена»)

(Проект по профилактике компьютерной зависимости среди несовершеннолетних МБОУСОШ п. Пионерский посредствомкоучинго**-**тьюторской сети).



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | Автор:Зверева Елена Александровна, заместитель директора по УВР, учитель русского языка и литературы |

г. п.. Пионерский, 2015 г

**Содержание**

**Введение………………………………………………………………….**

**Глава 1. Разработка концепции проекта по профилактике компьютерной зависимости у школьников.**

1.1. Концептуальные подходы, обоснование социальной значимости……

1.2. Актуальность проекта…………………………………………………….

1.3. Цели и задачи……………………………………………………………………………..

**Глава 2.** **Сроки и этапы разработки и реализации проекта, место реализации**

2.1. Сроки реализации проекта…………………………………………………….

2.2.Этапы реализации проекта ………………………..

2.3.Место реализации проекта…………………………………………….........

**Глава 3. Содержание проекта.**

3.1.Формы работы……………………………………………………………………

3.2 Методы работы………………………………………………………………………

3.3. Механизм реализации

Условия реализации проекта…………………………………………………………

3.4. Схема реализации проекта……………………………………………………………

**3.5.** План реализации проекта……………………………………………………………

**Глава 4.**.Разработка системы эффективного управления профилактикой компьютерной зависимости на уровне школы.

4.1 Схема управления

4.2. Схема взаимодействий участников проекта

**Глава 5. Оценка необходимых условий для реализации проекта ресурсов**

**5.1.**Кадровое обеспечение………………………………………………………………..

5.2. Информационные ресурсы………………………………………………………….

5.3. Методические ресурсы………………………………………………………………

**Глава 6.Предполагаемые конечные результаты, их социальная эффективность**

**Глава 7.Финансово-экономическое обоснование проекта, смета расходов.**

**Заключение**

**Глоссарий**

**Список литературы**

**Введение**

 В современном обществе всё более возрастающее значение приобретают телекоммуникационные и информационные технологии. Многие сферы жизни  уже немыслимы без участия подобных систем, а в некоторых отраслях экономики и управления они уже играют определяющую роль. Безусловно, молодое поколение должно стремиться к освоению новых технологий, и, прежде всего, компьютерных. Вместе с тем, мы не должны фиксироваться только на положительных результатах развития компьютерных и информационных технологий. В частности, за последние 10 лет бурно развивалась индустрия компьютерных и онлайн игр (по данным Рунета в РФ к марту 2012 г. 5 миллионов несовершеннолетних зарегистрированных в онлайн играх). В результате чего нами уже ощущаются негативные последствия воздействия компьютерных игр на подрастающее поколение.

 Особенно остро сегодня стоит вопрос об изучении закономерности и динамики формирования поведенческих расстройств у несовершеннолетних, страдающих от компьютерной зависимости, а также разработке  мер ее профилактики.

 Проблема профилактики стоит перед каждым учебным заведением и очень важно определить инструментарий работы (методики, формы, механизмы, ресурсы, ограничения).

 В силу объективных причин эта проблема не имеет строгих алгоритмов решения. Предлагаемый проект нацелен на создание комплексной системы мероприятий и разработку системы управления в области профилактики компьютерных игр среди школьников.

**Глава 1. Разработка концепции проекта по профилактике зависимости к компьютерным играм у школьников**

**1.1. Концептуальные подходы, обоснование социальной значимости, актуальность проекта**

 В ходе проведения социологического исследования среди учащихся МБОУСОШ п. Пионерский возникла необходимость в разработке социальной рекламы, как эффективного средства профилактики компьютерной зависимости у несовершеннолетних, с высоким уровням компьютерной зависимости, посредством формирования коучинго-тьюторской сети.

 По данным проведенного анкетирования в МБОУ СОШ г.п. Пионерский из 60 школьников 49 увлекаются компьютерными играми с эпизодами, где они как герой игрового пространства применяют насилие к персонажам компьютерной игры.

 Опрос  детей с подозрением на наличие начальной стадии  зависимости показал, что игра на компьютере носит у них характер увлечения. Проблема в том, что это увлечение подростков, будучи чрезмерным, может повлиять на развитие личности молодого человека.

 По результатам беседы с родителями подростков (.п.Пионерский) показали следующее, что 75% (45 человек) подростков: в результате бесконтрольного времяпровождения у компьютера дети становятся излишне раздражительными, вспыльчивыми, эмоционально неустойчивыми. Всё это свидетельствует если не о нарушениях, то  об отклонениях в эмоциональной сфере личности подростка, выражающихся в изменении психического состояния детей: снижение активности, настроения, ухудшение самочувствия, дисфории вплоть до депрессии.

 Результаты теста в МБОУ СОШ п. Пионерский среди 8,9,10,11 классах в анкетировании участвовало 60 респондентов (8кл – 12 человек, 9кл – 12 человек, 10кл – 16 человек, 11кл – 20 человек). Инструментом определения уровня компьютерной зависимости являлся Тест – опросник на выявление ранних признаков компьютерной зависимости у несовершеннолетних. По результатам тестов – опросников были выявлены следующие уровни компьютерной зависимости:

**8 класс из 12 респондентов**

У 9 – низкий уровень зависимости

У 3 – средний уровень зависимости

10 из 12 наиболее часто посещают сайт [www.vkontakte.ru](http://www.vkontakte.ru)

**9 класс из 12 респондентов**

У 2 – низкий уровень зависимости

У 4 – средний уровень зависимости

У 6 не был выявлен уровень зависимости

12 из 12 наиболее часто посещают сайт [www.vkontakte.ru](http://www.vkontakte.ru)

**10 класс 16 респондентов**

У 10 – низкий уровень зависимости

У 5 – средний уровень зависимости

У 1 не был выявлен уровень зависимости

16 из 14 наиболее часто посещают сайт [www.vkontakte.ru](http://www.vkontakte.ru)

**11 класс 20 респондентов**

У 3 – низкий уровень зависимости

У 11 – средний уровень зависимости

У 6 высокий уровень зависимости

У 1 не был выявлен уровень зависимости

20 из 20 наиболее часто посещают сайт [www.vkontakte.ru](http://www.vkontakte.ru)

 Исходя из этого можно сделать вывод, что в МОУ СОШ п. Пионерский среди (8,9,10,11

классов) из 60 опрошенных респондентов:

-низкий уровень компьютерной зависимости у 24 учащихся (38.6 %)

-средний уровень компьютерной зависимости у 23 учащихся (36.8%)

-высокий уровень компьютерной зависимости у 6 учащихся (11.5%)

-не выявлено компьютерной зависимости у 7 учащихся (13.1%)

-наиболее популярный сайт у 55 учащихся [www.vkontakte.ru](http://www.vkontakte.ru) что составляет 92 % опрошенных

**низкий уровень компьютерной зависимости;** родители могут справиться с возникшей проблемой самостоятельно (*см. рекомендации*);

**средний уровень компьютерной зависимости,** для решения проблемы необходима консультация специалиста (психолога);

**высокий уровень компьютерной зависимости,** чрезмерное увлечение компьютером, которое может привести к психологической зависимости ребенка; родители не могут справиться с возникшей проблемой самостоятельно, поэтому необходимо обратиться за помощью к специалисту (психологу, психотерапевту).

 Реализация проекта «Game over» на базе школы позволит создать эффективную систему профилактики компьютерной зависимости, посредством формирования коучинго-тьюторской сети.

 Данный проект, не имеющий аналогов, может занять достойное место в профилактическом пространстве Ханты-Мансийского автономного округа – Югры и зарекомендовать себя как один из инструментовпостроения здорового, динамично развивающегося общества.

 **Социальный эффект от реализации проекта «Game over»** заключается в изменении статуса, социальной роли лиц с компьютерной зависимостью, посредством проведения курсов профессиональной подготовки в разработке социальной рекламы, участия в деятельности коучинго-тьюторской сети (участие в коуч-мероприятиях, тьюторство – передача знаний и опыта ученикам).

 Передача ученикам конструктивного опыта разрешения проблем компьютерной зависимости их адаптации, ресоциализации и реинтеграции в общество.

 Участие тьюторов (несовершеннолетних с высоким уровнем компьютерной зависимости)

 В итоге интегративным результатом эффективного управления должна стать система мероприятий, куда вовлечены школа и социальные партнеры.

 **Целевая группа:**

Несовершеннолетние 14 -17 лет, проживающие на территории п. Пионерский

**1.2.Актуальность выбранной темы**

 Актуальность проблемы компьютерной зависимости среди несовершеннолетних основана на том, что профилактика должна позитивно воздействовать, как на саму личность несовершеннолетнего, так и на три основные сферы, в которых реализуется его жизнедеятельность: семью, образовательное учреждение и досуговые общности, включая макросоциальное окружение ребенка или подростка. Образовательная среда является  неотъемлемой частью культуры современного общества, которая напрямую зависит от степени защищенности личности. Угрозы и опасности в сфере образования должны быть исключены или сведены к минимуму, в том числе необходимо обеспечить психологическую безопасность несовершеннолетних. Для этого должна быть организована эффективная система предупреждения формирования зависимостей, одной из важных составляющих которой является профилактика компьютерной зависимости.

 Актуальность решения этих проблем резко возрастает в связи с сознательной деятельностью ряда финансовых групп, не обремененных ответственностью за последствия наращивания производства деструктивных игр, пользующихся повышенным спросом у населения. В наши дни высокие технологии, приобретающие все большее значение для развития современной цивилизации, могут быть использованы не только в целях   развития личности. Повышение агрессивности информационной среды (ресурсы интернет) вызвало необходимость формирования системы мер по профилактике,  обеспечивающих устойчивость к воздействию технологий манипулирования сознанием не только у учащихся, но и у их родителей и педагогов.

 С развитием высоких технологий и расширением рынка игрового программного обеспечения растет число детей, увлекающихся компьютерными играми.

 Тревожность у детей и подростков, часто играющих в компьютерные игры это не только причина, но и следствие длительного или регулярного нахождения в виртуальной сфере.

 Тревожность, как  личностная характеристика,  является своего рода катализатором формирования и усиления психологической зависимости ребёнка от компьютерных игр.

 При этом отсутствие зависимости не означает отсутствия негативного влияния от злоупотребления компьютером на личность ребёнка. Особенно это относится к играм содержащим насилие, убийство, кровавые сцены, обязывающие виртуального героя к насилию ради выживания. Такие игры для большинства детей и подростков служат поводом к неосознаваемому изменению своего отношения к миру, обществу, к себе самому, что в конечном итоге приводит к усилению дезадаптации и к другим негативным последствиям.

 После вступления в силу закона о прекращении действия на территории РФ игровых клубов, большинство несовершеннолетних спокойно продолжают играть дома, иногда даже с разрешения  родителей.

 **Несомненно, что компьютерные игры и интернет имеют свои преимущества. Это** интересное развлечение и способ занять свое свободное время, общение  с другими пользователями интернета (Социальные сети), так же обмен информацией. Более чем у половины подростков возможность стать главным героем игрового пространства - что нереализуемо в реальном мире, - говорят о том, что именно возможность «живого» общения больше всего привлекает и удерживает их в игре. Это и познавательность, когда подросток может «побродить» по Древнему Египту или «поучаствовать» в восстании Спартака.

 **Но злоупотребление компьютерными играми и интернетом несёт в себе и отрицательные последствия.** Подросток вырабатывает у себя привычку уходить от проблем в «виртуал», что негативно  сказывается на умении решать свои проблемы.

 Отрицательное влияние оказывается и на физическое здоровье подростка, т.к. игровой процесс построен в первую очередь на эмоциональности и сам по себе не требует от игрока физической активности. Особенно страдает при этом зрение. Также оказывается отрицательное влияние на нервную систему и психику подростка. В результате многочасового сидения за монитором возникают  постоянные перегрузки и утомление.

 Подростки стараются проводить максимум из доступного времени за компьютером, часто жертвуя сном ради «виртуальной жизни».   Большинство таких несовершеннолетних - в жизни замкнутые, необщительные люди, отвыкшие или не научившиеся общаться напрямую без помощи компьютера. После потока ярких образов игры, насыщенной виртуальными событиями, подростку сложно переключиться на реальный мир, с его повседневными рутинными заботами.

 Проект нацелен на разработку социальной рекламы посредством коучинго-тьюторской сети как эффективного средства профилактики компьютерной зависимости у несовершеннолетних.

**1.2.Цели и задачи:**

 ***Целью проекта*** *является создание системы управления школы по профилактике компьютерной зависимости учащихся.*

**Задачи:**

1. Организовать работу коучинго-тьюторской сети.

2. Провести курс теоретических и практических занятий по созданию социальной рекламы.

3. Применить навыки создания социальной рекламы в разработки и презентации баннера по профилактики компьютерной зависимости.

4. Проанализировать уровень компьютерной зависимости и уровень знаний в области социального проектирования и социальной рекламы несовершеннолетних принимавших участие в работе коучинго-тьюторской сети.

**Гипотеза:**

 Комплексная система профессионального управления профилактическими мероприятиями от компьютерной зависимости у учащихся школ должна строиться на основе взаимодействия всех служб под руководством администрации школы и привлечением всех внутренних и внешних ресурсов образовательного учреждения. Именно такая интеграция приведет к положительным результатам, а именно:

* формированию у учащихся умения позитивного взаимодействия с телекоммуникационными и информационными технологиями (практический результат),

 это приведёт, в свою очередь, к снижению вероятности возникновения зависимости от компьютерных игр.

Достижение поставленной цели в соответствии с гипотезой предполагает решение следующих **задач**:

* Разработка социальной рекламы посредством коучинго-тьюторской сети как эффективного средства профилактики компьютерной зависимости у несовершеннолетних
* Создание «банка данных» по решению проблемы зависимости компьютерных игр.
* Разработка системы эффективного управления во главе со школьной администрацией по взаимодействию школы и иных институтов по профилактике зависимости.

**Глава 2.****Сроки и этапы разработки и реализации проекта, место реализации проекта**

**2.1. Сроки реализации программы: 01.09.2015 г. -30.05.2016г.**

**2.2.Этапы:**

**1этап (организационный): 01.09.2015г – 01.11.2016г.**

 Анализ ситуации и создание системы работы школы по профилактике зависимости от компьютерных игр.

**2 этап (основной):** **01.12.2015г – 01.04.2016г.**

1. Реализация плана мероприятий

**3 этап (аналитический этап): 01.05.2016 –30 .05.2016г. а**нализ результатов деятельности основного этапа.

Проведение повторного тестирование группы несовершеннолетних (тьютеров) участвовавших в разработке социальной рекламы (баннер) на выявление уровня компьютерной зависимости у несовершеннолетнихи уровня знаний в области социального

**4 этап (внедрения и корректировки): с 01.09.2016г. (ежегодно в течение учебного года)**

**2.3.Место реализации проекта:**

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа п. Пионерский»

**Глава 3. Содержание проекта.**

Проект «**«GAME OVER»** создан на основе реализации принципов психологической реабилитации: партнёрства, разносторонности воздействий, ступенчатости, единства психосоциальных методов, принцип защищенности.

**Принцип партнёрства основан на** фасилитации активности ребёнка в процессе его развития. Это комплекс психолого-педагогических мер, направленных на решение проблемы выравнивания позиций учителя и взрослого.

**Принцип разносторонности воздействий** основан не только на психолого-педагогической коррекции учебной  деятельности  и досуга несовершеннолетнего, но и на включении его в общественную деятельность, коррекцию взаимоотношений в семье.

**Принцип ступенчатости** основан на психопрофилактических методах, позволяющих ребёнку  выстроить жизненную перспективу и «образ потребного будущего», исходя из самосознания своих потенциальных возможностей и ценностных ориентаций.

**Принцип единства психосоциальных методов** основан на решении профилактических и коррекционных задач преимущественно психолого-педагогическими средствами (специфическими психолого-педагогическими технологиями, формами и методами работы) с учетом индивидуальных физиологических особенностей как условий социального – по сути - развития.

**Принцип защищенности** основан на создании условий для успешной социализации в направлении смыслообразующих ценностей. Психологически защитить ребенка – значит обеспечить ему возможность беспрепятственного прогрессивного присвоения культурно-исторических ценностей.

Курс рассчитан на один год обучения.

**3.1.Формы работы**

- коуч-семинар;

- коуч-тренинг;

- коуч-практикум;

- коуч-лекция;

-собеседование;

-консультация;

-фото- и видеостудия;

-поведенческий тренинг;

-ролевая игра;

-заседание и т.д.

**3.2.Методы работы**

* рассказ;

- объяснение;

- беседа;

- дискуссия;

- консультирование;

- поощрение;

- метод положительного личного примера;

- проектирование;

- игровой метод;

- анкетирование;

- тестирование;

- соревнования;

- рефлексия и т д.

**3.3. Механизм реализации**

1.Финансирование мероприятий проекта осуществляется за счет спонсорских средств.

2. На каждое мероприятие, предусмотренное в проекте, составляется смета расходов.

3.Исполнители программы: администрация школы: директор, заместитель директора по учебно-воспитательной работе, специалисты отделения социально-психолого-педагогического сопровождения: социальный педагог, педагог-психолог и другие работники школы: классный руководитель, педагог-предметник, инженер по обслуживанию компьютерной техники и внешняя среда (социальные партнеры).

**3.5. План реализации проекта**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п/п | **Мероприятие** | **Срок исполнения** | **Ответственные**  |
|  | **Организационный этап 01.09.2015г – 01.11.2016г** |
|  | Тестирование учащихсяМБОУ СОШ п. Пионерский на выявление ранних признаков компьютерной зависимости у несовершеннолетнихи уровня знаний в области социального проектирование и социальная реклама. | Сентябрь | Классные руководителиСоциальный педагогЗаместитель директора по УВР |
|  | Формирование группы из 10 несовершеннолетних МБОУ СОШ п. Пионерский с низким, средним, высоким уровням компьютерной зависимости, с низким уровням знаний в области социального проектирования | Октябрь  | Классные руководителиСоциальный педагог  |
|  | Организовать работу каучинго - тьюторской сети. | октябрь | Заместитель директора по УВРСоциальный педагог |
|  | **Основной этап 01.12.2015г – 01.04.2016г** |
|  | Вводное собрание Коуч - тренинги (на сплочение коллектива и обучение методам саморегуляции)  | ноябрь | Педагог-психолог |
|  | Коуч - исследованиеВзаимодействие с МБОУ СОШ п. Малиновский, п. Таёжный, п. Алябьевский Проведение социологического исследования совместно с тьютерами  | декабрь | Социальный педагог  |
|  | Круглый стол с целью обсуждения вопросов связанных с компьютерной зависимостьюАнализ исследования  | январь | Социальный педагог, Педагог-психолог |
|  | Родительский Ликбез на базе СКС «Импульс» | февраль | Социальный педагогИнженер по обслуживанию компьютерной техники |
|  | Взаимодействие с ТРК «НОРД»Проведение специалистами «Норд» теоретических занятий по разработке социальной рекламы.Коуч – практикум Коуч тренинг Мастер – класс  | февраль | Заместитель директора поУ ВРСпециалист ТРК «Норд» |
|  | Проведение активных видов досугаИгра в пинбол  | март | Классные руководителиУчитель физической культуры  |
|  | Обучение компьтерным технологиям (Работа в программе FOTOHOP) Коуч - практикум Мастер- класс | март | Инженер по обслуживанию компьютерной техники |
|  | Групповая психотерапия (арт терапия, игротерапия) | март | Педагог-психолог  |
|  | Взаимодействие со специалистами рекламного агентства «Движок» Коуч – практикум (по созданию социальной рекламы)Мастер класс  | Апрель  | Специалист рекламного агентства «Движок»  |
|  | Развитие творческих способностей ( для создания модели социальной рекламы в реальности )Коуч – практикум  | Апрель  | Учитель технологии  |
|  | Разработка социальной рекламы (проект баннер) по средствам проведенных коуч – мероприятий  | Апрель | Социальный педагог |
|  | Взаимодействие с МБОУ СОШ п. ПионерскийПрезентация социальной рекламы по профилактике компьютерной зависимости Голосование ( принимают участие учащиеся МБОУ СОШ 6- 11 класс п. Пионерский) | Апрель | Социальный педагог  |
|  | Взаимодействие с администрацией п. Пионерский Презентация и передача проекта социальной рекламы (занявшего первое место по итогам школьного голосования) содействие в организации установки баннера.  | Май | Социальный педагог  |
|  | Подготовка к Акции по профилактике компьютерной зависимости Разработка (раздаточного материала) буклета по профилактике компьютерной зависимости. | Май | Специалисты учреждения  |
|  | Проведение акции открытие баннера С привлечением коучей участвующих в обучение тьютеров по разработке социальной рекламыВручение тьютерам удостоверений о прохождение курсов социального проектирования Привлечение СМИ  | Май  | Специалисты учреждения  |
|  | **Аналитический этап 01.05.2016 –30 .05.2016г.** |
|  | Проведение повторного тестирование группы несовершеннолетних (тьютеров) участвовавших в разработке социальной рекламы (баннер) на выявление уровня компьютерной зависимости у несовершеннолетнихи уровня знаний в области социального | Май | Социальный педагог |

**Глава 4.1.Разработка системы эффективного управления профилактикой зависимости от компьютерных игр на уровне школы**

 Для реализации мероприятий, представленных в таблице 1 необходима система распределения полномочий, средств коммуникации, связи через реализацию функций управления.

***Схема 1 Функции управления***

 Управление процессами строится через управленческие решения, которые определяются формами, функциями и методами управления. Очевидная применимость банков управленческих решений, методов и форм эффективна только в том случае, когда чётко определены все механизмы управления. Сложность принятия управленческих решений по профилактике зависимости от компьютерных игр определяется многофункциональными процессами, протекающими в школе и за её пределами. Здесь очень важно определить участников субъект-объектных и субъект-субъектных отношений и сопоставить им формы и методы управления. В нашем случае управление осуществляется посредством непрерывных взаимодействий, субъектами (объектами) которого являются руководитель (Директор), заместитель директора по учебно-воспитательной работе, социальный педагог, педагог-психолог, классный руководитель, педагог-предметник и внешняя среда (социальные партнеры).

 **Схема управления проектом**

**Организационный Основной**

Тестирование учащихсяМБОУ СОШ г.п. Пионерский на выявление

ранних признаков компьютерной зависимости у несовершеннолетнихи уровня знаний в области социального проектирование и социальная реклама.

Набор 10 несовершеннолетних МОУ СОШ г.п. Пионерский с низким, средним, высоким уровням компьютерной зависимости, с низким уровням знаний в области социального проектирования

**Взаимодействие с МБОУ СОШ п. Малиновский, п. Таёжный, п. Алябьевский**

Проведение социологического исследования

**Педагог-психолог**

- Тренинги на сплочение коллектива и обучение методам саморегуляции

- Круглый стол с целью обсуждения вопросов связанных с компьютерной зависимостью

- Психологическое консультирование (информирование, индивидуальные беседы)

- Групповая психотерапия (арт терапия, игротерапия)

**Социальный педагог**

Организация мероприятий

Анализ исследования

Разработка буклета

Организация Акции

Содействие в разработке социальной рекламы

Проведение повторного тестирование учащихсяМБОУ СОШ г.п. Пионерский на выявление ранних признаков компьютерной зависимости у несовершеннолетнихи уровня знаний в области социального проектирование и социальная реклама.

Подбор методического материала для качественного проведения программы

**Взаимодействие с ТРК «НОРД»**

Мастер класс

**Взаимодействие с рекламным агентством «Движок»**

Мастер класс

**Инженер по обслуживанию компьютерной техники**

Обучение компьютерным технологиям (Работа в программе FOTOHOP)

**Взаимодействие с администрацией г.п. Пионерский**

Презентация социального проекта содействие в установке банена

**СМИ**

Съемка проведения акции

Съемка открытия баннер

**Учитель технологии**

Подготовка реквизита к акции

**Учитель музыки**

Музыкальное сопровождение акции

**Учитель физкультуры**

Проведение активных видов досуга

**Аналитический**

**Схема взаимодействия участников проекта**

МБОУСОШ п. Пионерский

Тьютеры из числа несовершеннолетних с высоким уровнем компьютерной зависимости

Специалисты МБОУСОШ п. Пионерский

Специалисты ТРК «НОРД»

Специалисты рекламного агентства

«Движок»

Компетентные в решение вопросов по созданию социальной рекламы (Администраця г.п. Пионерский,

МБОУ СОШ п. Пионерский

**КОУЧИНГО-ТЬЮТОРСКАЯ СЕТЬ**

**Глава 5. Оценка необходимых для реализации проекта ресурсов**

 **Необходимыми условиями реализации проекта являются:**

1.Наличие научно-методической, нормативно-правовой базы несовершеннолетних с высоким уровнем компьютерной зависимости (деятельности коучинго-тьюторской сети).

2.Формирование коучинговой группы из числа специалистов, компетентных в решении проблем профилактике компьютерной зависимости.

3.Осуществление профессиональной подготовки несовершеннолетних из числа лиц с высоким уровнем компьютерной зависимости, по разработке социальной рекламы.

4.Создание коучинго-тьюторской сети как элемента системы профилактике компьютерной зависимости

5.Разработка и внедрение коучинго-тьюторской системы обучения.

6.Обеспечение методического сопровождения деятельности коучинго-тьюторской сети.

7.Формирование информационно-консультативного ресурса.

**5.1.**Кадровое обеспечение

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Должность** | **Кол-во штатных единиц** | **Функции** |
| 1. | ДиректорЗаместитель директора по УВРРуководитель отделения социально-психолого-педагогического сопровождения | 1 | 1.Организация и контроль деятельности специалистов. |
| 2. | Социальный педагог | 1 | - Организация социологического исследования - Взаимодействие с Администрацией г.п. Пионерский, МБОУ СОШ п. Пионерский, п. Малиновский, п. Таёжный, с.п. Алябьевский,- Агентство по изготовлению рекламной продукции «Движок» , Теллерадио компании «НОРД»- Организация проведения акции по профилактике компьютерной зависимости - Подготовка и проведение родительского ЛикБеза- Консультативная помощь родителям. Помощь в проведении родительских собраний |
| 3 | Педагог- психолог | 1 | - Тренинги на сплочение коллектива и обучение методам саморегуляции - Круглый стол с целью обсуждения вопросов связанных с компьютерной зависимостью- Психологическое консультирование (информирование, индивидуальные беседы)  |
| 4 | Учитель технологии | 1 | - Подготовка необходимого инвентаря для проведения акции по профилактике компьютерной зависимости Разработка совместно с участниками программы социальной рекламы (баннер)  |
| 5 | Учитель физкультуры | 1 | - Проведение мероприятий с активными формами досуга |
| 6 | Учитель музыки | 1 | - Музыкальное сопровождение при проведения Акции  |
| 7 | Социальный педагог | 1 | - Анализ результатов социологического исследования (по тесту) |
| 8 | Инженер по обслуживанию компьютерной техники | 1 | - Обучение участников клуба информационным технологиям, работа в программе PHOTOSHOP  |

5.2. Информационные ресурсы

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Наименование мероприятий** | **Исполнители** |
| 1. | СМИ | Заместитель директора по УВР. Социальный педагог. Классные руководители. |
| 2. | Буклеты | Социальный педагог |
| 3. | Сайт учреждения | Инженер по обслуживанию компьютерной техники Социальный педагог |
| 4. | Баннер |  Инженер по обслуживанию компьютерной техники Социальный педагог |
| 5. | Интернет | Инженер по обслуживанию компьютерной техники Социальный педагог |

5.3.  **Методические ресурсы**

* подготовка и издание методических материалов, разработанных участниками;
* информационные материалы (буклеты, брошюры, памятки и др.);
* подготовка и издание статей, освещающих практику создания системы профилактике компьютерной зависимости, посредством каучинго-тьюторской сети (опыт учреждений, результаты деятельности и пр.);
* интернет-ресурсы: сайт, учреждения, администрации г.п. Пионерский
* предоставление информации в СМИ.

**Глава 6.Предполагаемые конечные результаты, их социальная эффективность**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№**  | **Задача** | **Ожидаемый результат**  | **Показатели** |
| 1. | Организовать работу коучинго-тьюторской сети. | Создана действующая коучинго-тьюторская сетьАпробация эффективной модели профилактики компьютерной зависимости | В коучинго-тьюторскую сеть входит 6 коучей (специалисты) 10 тьютеров (несовершеннолетние) |
| 2. | Провести курс теоретических и практических занятий по созданию социальной рекламы. | Приобретение знаний и навыков разработки социальной рекламы в области социального проектирования  | В процессе работы коучинго-тьюторской сети 10 несовершеннолетних получили знания разработки социальной рекламы  |
| 3. | Применить навыки создания социальной рекламы в разработки и презентации баннера по профилактики компьютерной зависимости. | Разработка эскизов социальной рекламы представление лучшего эскиза по итогам школьного голосования на совет депутатов г.п. Пионерский  | В голосовании на лучший эскиз по профилактике компьютерной зависимости участвовало 80 несовершеннолетнихсоздан баннер по профилактике компьютерной зависимости Десяти несовершеннолетним выдано удостоверение о прохождение курсов по социальному проектированию  |
| 4. | Проанализировать уровень компьютерной зависимости и уровень знаний в области социального проектирования и социальной рекламы несовершеннолетних принимавших участие в работе коучинго-тьюторской сети | Снижение уровня компьютерной зависимости и повышение уровня знаний в области социального проектирования несовершеннолетних принявших участие в работе коучинго-тьюторской сети Привлечение внимания общественности к высоким результатам компьютерной зависимости по итогам проведения социологического исследования  | Уровень компьютерной зависимости у десяти несовершеннолетних снизился до с 90% до 60%Уровень компьютерной зависимости среди учащихся 8-11 классов МОУ СОШ г.п. Пионерский снизился с 92% до 70%Уровень знаний в сфере социального проектирования повысился с 15% до 50% |

**Социальная эффективность проекта** заключается в уменьшении количества несовершеннолетних с высоким уровнем компьютерной зависимости; увеличение количества несовершеннолетних, занятых активными формами отдыха.

Социально-педагогический эффект от участия несовершеннолетних в проекте заключается в вовлечении учащихся в профилактическую агитационно-пропагандистскую деятельность по формированию положительного отношения к активным формам отдыха, умению разрабатывать социальную рекламу; в апробации эффективной модели профилактики компьютерной зависимости

**Глава 7.Финансово-экономическое обоснование проекта.**

Данный проект не требует больших финансовых средств. В основном проект будет финансироваться за счет внебюджетных и спонсорских средств.

**Смета расходов на реализацию**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Мероприятия** | **Финансовые затраты** |
| 1. | Ручки шариковые  | 10 шт. \* 15 руб. |
| 2. | Ксероксная бумага | 1 п. \* 220 руб. |
| 3. | Цветные карандаши  | 3 п. \* 60 руб. |
| 4. | Цветные маркеры  | 10 шт. \* 30 руб. |
| 5. | Клейкая бумага  | 3 рул. \* 200 руб |
| 7. | Изготовление баннера  | 1м2 \* 1000 руб  |
|  | ИТОГО | 6450 руб 00 коп. |

 **Материально – техническое обеспечение**:

В школе создано отделение социально-психолого-педагогического сопровождения, которое будет обеспечивать исполнение плана мероприятий проекта по профилактике компьютерной зависимости.

Имеется материально-техническая база: учебные кабинеты, кабинеты по информатизации научно-методическая литература, Интернет.

**Заключение**

**Глоссарий**

«GAME OVER»([англ.](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA) *game over* — «Игра окончена») — стандартное обозначение проигрыша в [компьютерных играх](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0). В русском языке употребляется в звучании оригинала, без перевода. Иногда записывается по-русски в [сленговом](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%B3) варианте *«геймовер»*.

**Субъектами коучинго-тьюторской сети** **являются:**

**Коучинг** ([англ.](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA) *coaching* — обучение, тренировки) — метод консультирования и тренинга, отличается от классического тренинга и классического консультирования тем, что коуч не дает советов и жестких рекомендаций, а ищет решения совместно с клиентом. От психологического консультирования коучинг отличается направленностью мотивации. Так, если психологическое консультирование и психотерапия направлены на избавление от какого-то симптома, работа с коучем предполагает достижение определенной цели, новых позитивно сформулированных результатов в жизни и работе.

Ни один консультант не сможет помочь советом человеку для решения текущей задачи или проблемы настолько же эффективно, как это может сделать сам человек. Потому что человек знает о себе, своих проблемах и конкретной ситуации, в которой он оказался, гораздо больше, чем кто-либо.
 Исходя из этого принципа, можно сказать, что  **коуч** это специалист, который не даёт советов, а применяя определённые коучинговые технологии "слушает" и задает "правильные" и "сильные" вопросы, которые помогают человеку:

Это длящиеся отношения, которые помогают людям получить исключительные результаты в их жизни, [карьере](http://ru.m.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B0%D1%80%D1%8C%D0%B5%D1%80%D0%B0), [бизнесе](http://ru.m.wikipedia.org/wiki/%D0%91%D0%B8%D0%B7%D0%BD%D0%B5%D1%81) или в общественных делах. Посредством коучинга клиенты расширяют область познания, повышают эффективность и качество своей жизни.

**Тьютор** — ([англ.](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA) *tutor*) исторически сложившаяся особая [педагогическая](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B5%D0%B4%D0%B0%D0%B3%D0%BE%D0%B3) позиция, которая обеспечивает разработку индивидуальных образовательных программ учащихся и студентов и сопровождает процесс индивидуального образования в школе, вузе, в системах дополнительного и непрерывного образования.

**Ученики –** несовершеннолетние с высоким уровнем компьютерной зависимости.

 **Коучинго-тьюторская сеть -** представляет собой единое пространство для несовершеннолетних с высоким уровнем компьютерной зависимости, где посредством организации нормативно закрепленного взаимодействия коучей, специалистов школы и тьюторов происходит раскрытие внутреннего потенциала последних, передача ими системных знаний и положительного опыта достижения личностных изменений.

Создание коучинго-тьюторской сети в процессе реализации проекта «Game over» предполагает формирование **коучинговой группы** из числа специалистов различных направлений деятельности, учреждений и организаций, компетентных в решении вопроса разработки социальной рекламы

Деятельность коучей по реализации проекта заключается в проведении обучающих мероприятий (**коуч-семинаров, коуч-тренингов, коуч-практикумов** и пр.) для специалистов школы и тьюторов.

Коуч-мероприятия, разработанные для школы осуществляют их подготовку к взаимодействию с тьюторами в рамках организации и функционирования коучинго-тьюторской сети, готовят специалистов к передаче тьюторам части функций по профилактике компьютерной зависимости несовершеннолетних, определяют роль специалистов в рамках созданной сети в качестве **координаторов тьюторской деятельности** в условиях учреждения.

Коуч-мероприятия для тьюторовиз числа несовершеннолетних с высоким уровням компьютерной зависимости, направлены на оптимизацию процесса принятия решений путем стимулирования их внутренних резервов (психологических, профессиональных и пр.) и жизненного опыта.

В данном случае **технология тьюторства** как технология организации взаимодействия человека, успешно справившегося с проблемами компьютерной зависимости, кто только начинает данный путь (ученик), заключается в передаче конструктивного опыта выстраивания взаимоотношений с самим собой и социумом.

Формой коммуникации, которая обеспечивает тьюторство (перенос опыта) является свободное нерегламентированное общение, в ходе которого тьютор описывает ученикам произошедшее с ним, раскрывает действенные способы (технологии, методы) разрешения возникающих проблем, предостерегает от повторения собственных ошибок и т.д.

Тьюторство, как система поддержки и обучения лиц, с высоким уровнем компьютерной зависимости, представляет собой **технологию** «**Равный – равному**» . Это способствует формированию доверительных отношений между субъектами коммуникации (тьютор – ученик), что увеличивает эффективность передачи конструктивного опыта «возвращения» в общество и технологии в целом.

**Список литературы**

1. Материал из Википедии - Киберсоциализация человека - Термин предложен в 2005 г. членом-корреспондентом Международной академии наук педагогического образования, кандидатом педагогических наук, доцентом В. А. Плешаковым.

2. Абраменкова В. В. Социальная психология детства: развитие отношений ребенка в детской субкультуре. – Москва-Воронеж. – 2000

3. Яблоков К. М. Исторические компьютерные игры как способ моделирования исторической информации // История и математика: Анализ и моделирование социально-исторических процессов
/ Ред. Малков С. Ю., Гринин Л. Е., Коротаев А. В.: КомКнига/УРСС, 2007. С. 170—204.

4. **www.wikipedia.ru**