

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«Проектные игры»



Направленность программы: социально-педагогическая

Уровень программы: ознакомительный

Возраст детей: 8 – 10 лет

Срок реализации программы: 1 год

Автор-составитель:
педагог-психолог
Краснощекова Татьяна Николаевна

г. Москва
2023 год

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	2
УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН	4
СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО (ТЕМАТИЧЕСКОГО) ПЛАНА	7
ФОРМЫ КОНТРОЛЯ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	16
ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	17
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	18

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа «Проектные игры» (далее Программа) является дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программой и разработана в соответствии с положениями:

- Федерального закона № 273-ФЗ от 29.12.2012 «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепции развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. N 1726-р);
- Государственной программы РФ «Развитие образования» на 2013-2020 гг. (Постановление Правительства РФ № 295 от 15.04.2014 г);
- Приказа Минобрнауки России N 1008 от 29.08.2013 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеразвивающим программам»;
- Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Письмо Минобрнауки России № 09-3242 от 18 ноября 2015 года);
- Приказа Департамента образования города Москвы «О мерах по развитию дополнительного образования детей в 2014-2015 году» от 17.12.2014 г. № 922 (в ред. от 7 августа 2015 года № 1308, от 8 сентября 2015 года № 2074, от 30 августа 2016 г. №1035);
- Санитарно-эпидемиологическими требованиями к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей (Приложение 3 к САНПИН 2.4.4.3172-14);
- иными нормативно-правовыми актами, регулирующими проектирование и реализацию дополнительных образовательных программ.

Программа разработана на основании авторской примерной программы Телегиной Ирины Олеговны «Большая психологическая игра или Игра не в тренинге», – СПб.: Питер, 2014.

Направленность программы: социально-педагогическая.

Уровень освоения программы: ознакомительный.

Условия приема обучающихся: наличие интереса к психологическим занятиям, заявление родителей.

Актуальность программы

Саморегуляция младших подростков – одна из самых проблемных зон взросления. Процессы самоконтроля, воли у некоторых подростков формируются через сопротивление, чувство взрослости понимается ими как свобода от «детских» обязательств, что проявляется в нарушении режима, учебной дисциплины, конфликтах со сверстниками. Программа помогает сгладить регуляторно-волевые и коммуникативные проблемы подростков в результативной творческой деятельности.

Игра задаёт участнику правила поведения, определяет границы дозволенного, временные пределы самореализации в игровом пространстве. Соблюдение правил в игре формирует саморегуляцию, развивает навыки планирования и самоконтроля, что затем проявляется и в другой важной деятельности.

Педагогическая целесообразность

Метод групповых проектов в современном образовании – один из самых эффективных способов получения учащимися практического опыта взаимодействия. Проект предоставляет учащимся возможность творческой деятельности в процессе решения практических задач, требующих интеграции знаний из различных предметных областей.

Знакомая с детства игровая деятельность – это естественная потребность человека на пути познания окружающего мира, перехода из одной возрастной категории в другую. Игра – это школа жизни, репетиция будущих успехов, возможность реализовать свои знания.

Обязательная рефлексия в конце игры способствует развитию представлений о собственной значимости, утверждению своей роли в команде, повышению самооценки в целом.

Совместная деятельность формирует коммуникативные навыки, способствует развитию коллективной взаимозависимости, помогает расширить личные возможности за счет привлечения потенциала других участников, развивает способность к эмпатии (сопереживанию, «чувствованию» других), учит видеть ситуацию глазами другого.

Разновозрастная группа способствует сглаживанию ценностных и поведенческих возрастных границ: подросток терпимее начинает относиться к личностным проявлениям товарищей в проектной игре. Таким образом, возникает командная поддержка – братство творческих идей.

Цель

Цель Программы – создание игрового пространства, способствующего задачам психолого-педагогической коррекции младших подростков в творческой проектной деятельности.

Задачи

Обучающие:

- обучить создавать проект по всем правилам проектной деятельности;
- способствовать закреплению знаний учащихся из различных предметных областей.

Развивающие:

- раскрывать особенности участников, используя игру как инструмент самопознания;
- развивать навыки самоконтроля.

Воспитательные:

- помочь эффективно выстраивать отношения с другими людьми.
- закрепить навыки проектной рефлексии в осмыслении игрового опыта.

Категория обучающихся

Возраст обучающихся: 8-10 лет.

Срок реализации Программы

Программа рассчитана на 1 учебный год.

Продолжительность обучения составляет 76 учебных часов.

Форма и режим занятий

Форма обучения: очная.

Форма занятий: групповая.

Предполагаемый численный состав группы: 15-20 человек.

Технологии обучения: возможно электронное обучение, с использованием дистанционных образовательных технологий.

Режим занятий соответствует правилам и нормам СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей». Предусмотрены необходимые перерывы для отдыха и проветривания помещения.

При применении дистанционных образовательных технологий продолжительность работы за компьютером в основной школе составляет 25 минут, 20 минут самостоятельная работа.

Календарный учебный график

Название образовательной программы	Продолжительность учебного часа	Кол-во уч. недель	Кол-во уч. часов в неделю	Кол-во уч. дней в неделю	Кол-во уч. часов за весь период	Даты начала и окончания уч. периодов/этапов
«Проектные игры»	45 мин.	38	2	1	76	Первый-последний учебный день
Общее количество учебных часов за весь период обучения: 76						

Данная программа реализуется в период учебного года.

Планируемые результаты

По окончании обучения обучающимися будут достигнуты

личностные результаты:

- способность к активному самовыражению, повышение уверенности в себе (тест «Самооценка»);
- уровень навыков саморегуляции, планирования (тест «Сила воли»);

метапредметные результаты:

- степень коммуникативных умений для разрешения конфликтов путем сотрудничества (анкета);
- повышение учебной мотивации – актуализация интеллектуальных знаний (тест «Мотивация»).

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Названия разделов и тем	Количество часов			Формы аттестации / контроля
		всего	теория	практика	
1.	Изучение психологических правил и личностных особенностей: -техника безопасности, правила, -игры на взаимодействие, -психологические приёмы и тесты.	10	4	6	
1.1.	Вводное занятие. Техника безопасности. Правила в группе. Знакомство.	1	1		Самоанализ
1.2.	Игры и упражнения на установление контактов. Рефлексия о своих ожиданиях от занятий кружка.	1		1	Самоанализ
1.3.	Качества, помогающие и мешающие в общении. Обсуждение в группах, представление проектных сценариев.	1		1	Взаимная оценка
1.4.	Самооценка. Анализ успешности.	1		1	Тестирование
1.5.	Значимость чувств. Мимика и жесты.	1	1		Самоанализ
1.6.	«Пойми меня!» Приёмы невербального общения.	1		1	Самоанализ

1.7.	Секреты ораторского искусства. Психологические приёмы.	1	1		Самоанализ
1.8.	Стратегии и тактики в диалоге.	1		1	Взаимная оценка
1.9.	Принципы толерантности. Приёмы бесконфликтного общения в проектной группе.	1	1		Самоанализ
1.10.	Обобщающий групповой проект «Указ»: закрепление принятых правил.	1		1	Взаимная оценка
2.	Организация и проведение игр: -создание проектов и защита, -взаимная оценка, рефлексия.	26	10	16	
2.1.	Ценности и цели.	1	1		Самоанализ
2.2.	Проектная игра «Королевство».	1		1	Взаимная оценка
2.3.	Психологические приёмы для саморегуляции.	1	1		Самоанализ
2.4.	Проектная игра «Островитяне».	1		1	Взаимная оценка
2.5.	Упражнения на развитие гибкости поведения в ЧС.	1		1	Самоанализ
2.6.	Проектная игра «Что делать, если».	1		1	Взаимная оценка
2.7.	Компромисс для достижения цели.	1	1		Самоанализ
2.8.	Проектная игра «Космическое путешествие».	1		1	Взаимная оценка
2.9.	Креативность – путь к прогрессу. Развитие мышления и воображения.	1	1		Самоанализ
2.10.	Проектная игра «Изобретатели».	1		1	Взаимная оценка
2.11.	Значение ЗОЖ для человека. Борьба с вредными привычками.	1	1		Самоанализ
2.12.	Проектная игра «Спасатели нации».	1		1	Взаимная оценка
2.13.	Вред и польза IT-технологий. Профилактика сетевой зависимости.	1	1		Самоанализ
2.14.	Проект «Виртуальный мир».	1		1	Взаимная оценка
2.15.	Экология жизненного пространства доступная среда для всех.	1	1		Самоанализ
2.16.	Проект «Мы строим парк».	1		1	Взаимная оценка
2.17.	Мальчики и девочки. Гендерные различия в воспитании.	1	1		Самоанализ
2.18.	Проектная игра «Мальчики и девочки глазами друг друга».	1		1	Взаимная оценка
2.19.	Семья в жизни человека.	1		1	Самоанализ
2.20.	Проектная игра «Моя семья».	1		1	Взаимная оценка
2.21.	«Что школа меняет во мне?» Образованность и успешность.	1		1	Самоанализ
2.22.	Проект «Школа будущего».	1		1	Взаимная оценка
2.23.	Влияние искусства на развитие человека.	1	1		Самоанализ
2.24.	Групповой проект «Наш шедевр».	1		1	Взаимная оценка
2.25.	Психологические условия благополучия человека.	1	1		Самоанализ
2.26.	Проектная игра «Заколдованное сердце» (театрализация).	1		1	Взаимная оценка

3.	Достижения (динамика изменений): -анкетирование, рефлексия.	10	4	6	
3.1.	Закрепление приёмов и навыков саморегуляции.	1	1		Самоанализ
3.2.	Релаксационный тренинг «В гармонии с природой».	1		1	Самоанализ
3.3.	Эмоциональная комфортность.	1	1		Самоанализ
3.4.	Экологический проект «Волшебная поляна».	1		1	Взаимная оценка
3.5.	Как добиваться своих целей.	1	1		
3.6.	Тест «Сила воли».	1		1	Тестирование
3.7.	«Незаконченные предложения». Метод изучения потребностей.	1	1		Анкетирование
3.8.	«Моя группа – это...» (групповая психодрама).	1		1	Взаимная оценка
3.9.	Коллаж «Мы вместе!»	1		1	Взаимная оценка
3.10.	Рефлексия: «Чему я научился?»	1		1	Самоанализ
4.	Составление и презентация собственных игр: -групповое конструирование, -выводы, рефлексия.	20	6	14	
4.1.	«Жизненный сценарий» как план будущих успехов.	1	1		Самоанализ
4.2.	Проект «Добрый Волшебник».	1		1	Взаимная оценка
4.3.	«Мои путешествия». Впечатления как способ развития.	1		1	Самоанализ
4.4.	Проект «Пути-дороги».	1		1	
4.5.	«Как это у меня получается...»	1		1	Самоанализ
4.6.	Проект «Окна и двери моих возможностей».	1		1	Взаимная оценка
4.7.	Агрессия. Как справиться с собственным гневом.	1	1		Самоанализ
4.8.	Проектная игра «Лепёшка».	1		1	Взаимная оценка
4.9.	Стресс. Что делать в сложной жизненной ситуации.	1	1		Самоанализ
4.10.	Проект «Зонтик над моей головой».	1		1	Взаимная оценка
4.11.	Влияние музыки на человека.	1		1	Самоанализ
4.12.	Проект «Музыкальная шкатулка».	1		1	Взаимная оценка
4.13.	Книги в нашей жизни.	1		1	Самоанализ
4.14.	Проект «Библиотека будущего».	1		1	Взаимная оценка
4.15.	Значение цвета и света в интерьере.	1	1		Самоанализ
4.16.	Проект «Комната моей мечты».	1		1	Взаимная оценка
4.17.	Влияние растений на настроение.	1	1		Самоанализ
4.18.	Проект «Сад моей души».	1		1	Взаимная оценка
4.19.	Эмоции и чувства. Психогигиена.	1	1		Самоанализ
4.20.	Рисунок-коллаж «Букет чувств».	1		1	Взаимная оценка
5.	Психологическое взаимодействие: - закрепление полученных навыков; - дальнейшее самораскрытие.	10	4	6	
5.1.	Закрепление психологических правил взаимодействия.	1	1		Самоанализ

5.2.	«Калейдоскоп»: тренинг эффективных взаимодействий.	1		1	Взаимная оценка
5.3.	«Мой опыт»: группы, в которых было интересно.	1		1	Взаимная оценка
5.4.	«Метафоры»: выводы об уровне взаимопонимания.	1		1	Взаимная оценка
5.5.	«Всё, что приводит к успеху»: ресурсы окружения.	1	1		Самоанализ
5.6.	Индивидуальный проект «Моя ресурсная карта».	1		1	Взаимная оценка
5.7.	Деловые переговоры: искусство договариваться.	1	1		
5.8.	Игра «Накопление согласий».	1		1	Взаимная оценка
5.9.	«Мои планы»: планирование как секрет внутренней гармонии.	1	1		Самоанализ
5.10.	Итоговая рефлексия: «Что мне дали занятия в кружке».	1		1	Самоанализ
ИТОГО:		76	28	48	

Структура занятий

Основа каждого тематического блока – групповая проектная игра. Процесс планирование и анализ изменений проходит коллективно, с учётом опыта группового сплочения.

Каждое занятие проходит по стандартному плану (что является обязательными требованиями психологической гигиены – по принципу «вход» - «выход»).

- Настрой на игру вне игрового пространства (психологическая разминка, актуализация раскрываемой в игре темы: групповые упражнения с использованием методов сказкотерапии, метафорических карт).
- Погружение в игровое пространство (создание условий для отождествления себя с игровой историей – мотивация на раскрытие творческого потенциала).
- Игровое действие (создание условий для личной проработки каждым участником темы игры в рамках своей роли: распределение ролей и ответственности в проекте).
- Рефлексия (создание условий для осознания происходящего путём взгляда «из роли», эмпатийное сопереживание – свободные высказывания о чувствах, о пережитом опыте).
- Групповой анализ игры (условия для отреагирования эмоций и выхода из роли – обязательная взаимная оценка проектов и поддержка идей).
- Анализ полученного опыта вне игрового пространства (проведение параллелей с реальной жизнью, нахождение сходств и откликов – выводы о практической значимости проектов).

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО (ТЕМАТИЧЕСКОГО) ПЛАНА

Тема 1. Изучение психологических правил и личностных особенностей (10 ч)

1.1. Вводное занятие. Техника безопасности. Правила в группе. Знакомство.

Теория. Знакомство с основными правилами и приёмами взаимодействия: «Уважай говорящего», «Нет зрителей – все участники», «Будь искренним», «Смех – для веселья, но не с целью оскорбить». Понятие о процедуре проектных игр: идея проекта, сценарий, роль в проекте, защита проекта. Приём правил безопасного поведения и участия в кружке.

1.2. Игры и упражнения на установление контактов.

Практика. Личностное раскрытие и взаимодействие в упражнениях «Визитка», «Меняемся местами». Рефлексия о своих ожиданиях от занятий кружка в целом.

1.3. Качества, помогающие и мешающие в общении.

Практика. Деление на группы, обсуждение темы в группах, представление проектных сценок из школьной жизни (о зависти, о трусости, о щедрости, о дружбе).

1.4. Самооценка. Анализ успешности.

Практика. Факторы, влияющие на формирование самооценки (отношения в семье, любовь близких, степень доверия и самостоятельности, увлечения и достижения). Выполнение психологического теста и выводы о степени уверенности в себе (тест «Самооценка»).

1.5. Значимость чувств. Мимика и жесты.

Теория. Понятие «невербальное общение». Средства невербального общения (презентация). Общепринятые значения языка жестов. Значение эмоций («смайлики»). Мимическая гимнастика. Выводы о значимости эмоций.

1.6. «Пойми меня!» Приёмы невербального общения.

Практика. Упражнения на понимание приёмов невербального общения. Взаимодействия без слов. Психологические игры: «Лабиринт», «Молекулы», «Слепой и поводырь». Выводы о значимости невербальных приёмов в межличностных взаимодействиях.

1.7. Секреты ораторского искусства.

Теория. Психологические приёмы для привлечения внимания и преодоления страха публичных выступлений (глубокое дыхание, мышечное напряжение, аутотренинг). Упражнения – отработка приёмов. Выводы об эффективности.

1.8. Стратегии и тактики в диалоге.

Практика. Отработка умения говорить, слушать, доказывать. Понятия «эмпатия», «контакт глаз», «рефлексия». Игры «Интервью», «Знакомство в парах». Рефлексия, общие выводы о значимости упражнений.

1.9. Принципы толерантности.

Теория. Приёмы бесконфликтного общения в проектной группе. Правила «активного слушания»: перефразирование, пересказ, подведение итогов. Знакомство с документом «Билль о правах человека». Высказывания методом «Я-сообщений»: «Мои важнейшие права». Использование психологических приёмов для общения в проектной группе.

1.10. Обобщающий групповой проект «Указ».

Практика. Закрепление принятых правил в рамках проекта «Указ» (в сказочной стилистике). Деление на проектные группы, обсуждение правил, составление сценария проекта. Представление проектов. Рефлексия.

Тема 2. Организация и проведение игр (26 ч)

2.1. Ценности и цели.

Теория. Понятие о путях формирования ценностей, о выборе жизненных целей и способов их достижения. Самоанализ ценностей и «Я-высказывания» на основе выбора метафорических карт из набора «Спектрокарты».

2.2. Проектная игра «Королевство».

Практика. Создание игрового пространства по правилам функционирования государства (по стандартам своих представлений о ценностях и целях). Работа в проектных группах. Защита проекта, взаимная оценка командами. Выводы о значимых ценностях.

2.3. Психологические приёмы для саморегуляции.

Теория. Понятие о способах снятия напряжения (демонстрирование презентации, комментарии, переключка идей). Релаксационный комплекс «Голубая лагуна»: выполнение упражнений аутотренинга под тематическую музыку авторского комплекса.

2.4. Проектная игра «Островитяне».

Практика. Проектная игра, направленная на групповое сплочение – выживание после кораблекрушения на необитаемом острове. Понятия «мобилизация», «гибкость мышления», «взаимопомощь». Проявление ценностных установок и навыков взаимодействия. Анализ успешности сценариев команд.

2.5. Упражнения на развитие гибкости поведения в ЧС.

Практика. Понятие «чрезвычайная ситуация» как алгоритм необходимых действий в условиях общей опасности. Упражнения: «Пружинка», «Насос», «Путаница», «Над пропастью». Выводы об эффективности групповой поддержки в ЧС.

2.6. «Что делать, если...»

Практика. Психологическая групповая игра Л. Петрановской: выбор предлагаемых вариантов (групповое взаимодействие, снятие напряжение юмором, закрепление правил социальной безопасности).

2.7. Компромисс для достижения цели.

Теория. Понятия «групповой выбор», «общие цели», «средства», «уступка». Условия для уступок – психологические, материальные выгоды. Понятие «отсроченная выгода». Составление списка взаимных уступок (в семье, в деловом партнерстве, в проекте).

2.8. Проектная игра «Космическое путешествие».

Практика. Групповой проект по игровому сценарию (отработка умений договариваться в рамках стремления к достижению общей цели и избегания опасности – компромиссного группового поведения). Выбор роли. Рефлексия о ценностях.

2.9. Креативность – путь к прогрессу.

Теория. Упражнения на развитие мышления и воображения. Способы ТРИЗ – метода творческого решения изобретательских задач (презентация с примерами, моделирование ситуаций). Нестандартный подход применения предметов.

2.10. Проектная игра «Изобретатели».

Практика. Использование приёма «мозговой штурм» для создания банка идей полезных изобретений. Разбивка на команды по жеребьёвке. Работа в командах по заданной технологии: личностное воплощение творческих идей в полезные приборы и технологии.

2.11. Значение ЗОЖ для человека.

Теория. Здоровье физическое и психологическое. Режим, образ жизни и успешность человека. Как появляются вредные привычки и психологические комплексы (презентация). Свободные высказывания о ценностях ЗОЖ. Примеры из жизни знакомых известных людей.

2.12. Проектная игра «Спасатели нации».

Практика. Создание технологий для жизни в условиях современных угроз. Актуализация экологических проблем человечества. Групповой анализ совместных усилий в борьбе за чистое пространство для жизни современников и потомков в рамках тематической проектной группы. Работа по направлениям: «Спасаем леса», «Спасаем воды мирового океана», «Спасаем недра Земли», «Спасаем Вселенную».

2.13. Вред и польза IT-технологий.

Теория. Как жизнь стремительно меняется благодаря IT-технологиям. Что мы теряем и приобретаем благодаря современным средствам связи и техническому прогрессу вообще. Профилактика сетевой и компьютерной зависимости. Коммуникативная разминка: «В интернете нельзя...» Закрепление правил сетевого общения: регистрация, сохранение и обновление паролей, этика коммуникаций.

2.14. Проект «Виртуальный мир».

Практика. Психологический проект, направленный на изменение жизненных ситуаций путём моделирования возможностей. Приёмы «мозговой штурм», «инсайт». Переключка актуальных идей, способных качественно преобразовать жизнь. Защита проектов. Рефлексия.

2.15. Экология жизненного пространства.

Теория. Доступная среда для всех. Понятие «доступная среда». Понятие «человек с ОВЗ». Какие несовершенства окружающей среды делают жизнь человека ограниченной. Современные возможности для улучшения качества жизни. Рефлексия.

2.16. Проект «Мы строим парк».

Практика. Психологический проект, направленный на применение экологических технологий. Переключка креативных идей, способных качественно улучшить жизнь, обеспечить здоровье. Преобразование пространства рядом с домом при помощи реальных и фантастических ресурсов: «Парк для пенсионеров», «Парк для детей», «Парк для животных» и т.п. Защита проектов. Рефлексия.

2.17. Мальчики и девочки.

Теория. Гендерные различия в воспитании. Почему девочек и мальчиков нужно воспитывать по-разному. К чему приводит универсальное воспитание. Какое значение имеет оценка мальчиков в глазах девочек (и наоборот) для успешности в целом. Упражнение «Спиной к спине» (развитие наблюдательности).

2.18. Проектная игра «Мальчики и девочки глазами друг друга».

Практика. Психологический проект, направленный на воплощение ценностей детства и юности во взрослой жизни. Осознание важных качеств для общения, взаимодействия и построения отношений в будущей семье. Девочки создают портрет «Идеальный мальчик», мальчики портрет «Идеальная девочка». Защита проектов. Рефлексия.

2.19. Семья в жизни человека.

Практика. Коммуникативная разминка о значимости семьи и семейных ценностей. Высказывания о роли родителей и старшего поколения в формировании увлечений, достижений детей и образа жизни в целом. Примеры из жизни о влиянии семьи на успешность человека.

2.20. Проектная игра «Моя семья».

Практика. Психологическая игра, направленная на моделирование отношений в будущей семье (ценностей будущего). Деление на группы, выбор семейных ролей, представление жизненной ситуации (по заданному сценарию). Защита проектов. Рефлексия.

2.21. «Что школа меняет во мне?»

Практика. Психологическая разминка на тему «Образованность и успешность». Сравнительный анализ своих «дошкольных» представлений о пользе образования и реальных достижений и убеждений. Выводы о ценностях образования и способах общего развития.

2.22. Проектная игра «Школа будущего».

Практика. Создание идеального учебного пространства для развития способностей: работа в командах по заданной схеме. Применение реальных и фантастических технологий для улучшения качества учебного пространства и образования в целом. Защита проектов. Рефлексия.

2.23. Влияние искусства на развитие человека.

Теория. Переключка увлечений и талантов в области искусства. Впечатления из области музыки, живописи, архитектуры, моды, повлиявшие на жизнь. Мировые шедевры (презентация).

2.24. Групповой проект «Наш шедевр».

Практика. Архитектура, мода, живопись, музыка будущего: воплощение творческих идей (реальных и фантастических) для улучшения качества жизни. Выбор идеи, разработка проекта. Защита проектов. Рефлексия.

2.25. Психологические условия благополучия человека.

Теория. Потребности человека с рождения и на протяжении всей жизни – биологические и психологические. Понятия «базовые потребности», «защищённость», «поддержка». Окружение человека и его успешность. Ценности и цели. Режим. Образ жизни в целом.

2.26. Сказка «Заколдованное сердце».

Практика. Экспромт-сценки авторского сочинения на основе русских народных сказок «Колобок», «Репка» (с использованием театральных масок). Представление практической пользы психологических знаний в оказании помощи сказочным героям, которых необходимо «расколдовать» от проблем.

Тема 3. Достижения, динамика изменений (10 ч)

3.1. Закрепление навыков саморегуляции.

Теория. Понятия «стресс», «усталость», «психогигиена». Эмоциональная природа стресса (отношения, впечатления, образ мыслей). Ценности свободного досуга. Стресс и здоровье.

3.2. Релаксационный тренинг «В гармонии с природой».

Практика. Выполнение психологических техник расслабления с использованием ресурсов музыкотерапии. Самоанализ состояния и навыков саморегуляции.

3.3. Эмоциональная комфортность.

Теория. Как эмоции руководят нами. Условия, позволяющие человеку быть самим собой и достигать успешности. Эффективность как основной критерий среды. Тест Люшера.

3.4. Экологический проект «Волшебная поляна».

Практика. Создание идеальных возможностей для отдыха в рамках городской среды. Проектная игра с использованием ресурсов воображения – для снятия интеллектуальных шаблонов. Анализ собственных приёмов в организации комфортного пространства.

3.5. Как добиваться своих целей.

Теория. Психологические приёмы, позволяющие добиваться результата. Формирование личностных качеств, необходимых для успешности. Примеры – известные люди, признанные окружающими как успешные в своей среде (презентация).

Рефлексия о значимости целеполагания.

3.6. Тест «Сила воли».

Практика. Выполнение теста. Анализ своих психологических и физических ресурсов. Понятие «внутренняя сила». Примеры из жизни: как люди добиваются своих целей и подают примеры своей целеустремлённостью.

Рефлексия о значимости результатов теста.

3.7. «Незаконченные предложения».

Теория. Метод изучения потребностей. Основные потребности человека (анализ схемы «Пирамида потребностей» А. Маслоу). Изучение личностных потребностей – по схеме, анализ ресурсов на их выполнение. Рефлексия. Выводы на тему осознания ведущих потребностей.

3.8. «Моя группа – это ...»

Практика. Групповая психодрама (метафорическое представление образа группы). Использование арт-приёмов для изображения группового сплочения (индивидуальный выбор каждого). Сказка по заданному шаблону с продолжением.

3.9. Коллаж «Мы вместе!»

Практика. Выполнение группового рисунка в технике коллажа: выбор основной идеи, коллективное выполнение с авторскими составляющими (каждый в общем рисунке представлен в своём стиле). Защита проекта.

3.10. Рефлексия: «Чему я научился?»

Практика. Высказывания на тему эффективности проектных игр (практическая польза – отражение в учёбе, отношениях, организованности). Пожелания друг другу.

Тема 4. Составление и презентация собственных игр (20 ч)

4.1. «Жизненный сценарий» как план будущих успехов.

Теория. Понятие «перспективное планирование». Как пишется план будущих успехов? От чего зависит сценарий «Победителя» и «Неудачника».

4.2. Проект «Добрый Волшебник».

Практика. Как жизненный сценарий и окружающие люди формируют ситуацию успеха. Метафорические карты «Шкатулка Доброго Волшебника», проектные бланки, игровое пространство. Создание проекта по выбранному сценарию. Представление проекта. Рефлексия.

4.3. «Мои путешествия».

Практика. Впечатление как способ развития. Переключка впечатлений, основанных на перемене мест. Выводы о значимости обновления, эмоциональной подзарядке. Планы новых путешествий.

4.4. Проект «Пути-дороги».

Практика. Метафорические карты «Пути-дороги», проектные бланки, игровое пространство. Выбор метафорических карт, соответствующих направлениям развития, создание образа будущей успешности. Представление проектов. Рефлексия о собственных путях достижения целей.

4.5. «Как это у меня получается?»

Практика. Переключка ресурсов (возможностей), которые помогают приближать мечту и достигать цели. Представление собственного опыта достижений и анализ ресурсов для победы.

4.6. Проект «Окна и двери моих возможностей».

Практика. Метафорические карты «Окна и двери», игровое пространство. Психологический круг общения: выбранная интуитивно карта как метафора средств для достижения целей. Выводы о потребностях и возможностях. Групповая поддержка.

4.7. Агрессия.

Теория. Психологическое значение агрессивного поведения. Природное свойство агрессии и приобретённое (компенсаторное). Методы защиты от агрессии и жестокости мира (презентация). Анализ собственных приёмов. Рефлексия о способах саморегуляции.

4.8. Проектная игра «Лепёшка».

Практика. Психологическая групповая «игра-ходилка» Г. Хорна, помогающая справиться с собственным гневом. Игровое поле, пластилин, фишки. Проработка потребностей: сильные и слабые стороны. Анализ успешности в игре.
Рефлексия: «Что я узнал о собственном гневе».

4.9. Стресс.

Теория. Психологическая и физическая природа стресса. Что делать в сложной жизненной ситуации. Упражнения на снятие тревоги и страха для осознания ресурсов «Я».
Рефлексия о собственных ресурсах стрессоустойчивости.

4.10. Проект «Зонтик над моей головой».

Практика. Метод сказкотерапии: групповое конструирование жизненной истории. Метафорические карты «Зонтики», проектные бланки, игровое пространство. Анализ собственных психологических защит.
Рефлексия о собственных ресурсах защиты.

4.11. Влияние музыки на человека.

Практика. Коммуникативная разминка «Музыка в моей жизни». Любимые исполнители и жанры. Проблемный анализ: как фоновая музыка влияет на настроение, успешность человека и его творческую реализацию. Музыканты прошлого и современность.

4.12. Проект «Музыкальная шкатулка».

Практика. Воплощение творческих идей для преобразования среды (как известные примеры – музыкальный фонтан, музыкальная скамейка, музыкальный школьный звонок). Представление любимой музыкальной композиции и свободное рисование под музыку.

4.13. Книги в нашей жизни.

Практика. Коммуникативная разминка «Список чтения». Реклама любимых книг. Какие книги повлияли на выбор увлечений и достижений. Что читали родители и что читают дети.

4.14. Проект «Библиотека будущего».

Практика. Проект, направленный на преобразование пространства для чтения: выход библиотеки за рамки помещения, оборудование книжных зон в холлах школы. Способы передачи информации: как будут выглядеть книги будущего. Представление идей. Рефлексия.

4.15. Значение цвета и света в интерьере.

Теория. Психологические зоны комфорта. Цвет, свет и настроение. Значение цвета и преобразование пространства (презентация).

4.16. Проект «Комната моей мечты».

Практика. Преобразование жилого пространства с учётом психологических знаний. Переключки идей. Представление проекта. Рефлексия.

4.17. Влияние растений на настроение.

Теория. Психологические свойства растений. Растения, оказывающее благотворное влияние на личность (гороскоп друидов). Релаксационный тренинг «Цветочные фантазии».

4.18. Проект «Сад моей души».

Практика. Создание ассоциативных портретов участников группы. Метод сказкотерапии: групповое конструирование жизненной истории. Метафорические карты «Хранительницы Сада», проектные бланки, игровое пространство. Рефлексия о чувствах, вызванных участием команды в составлении психологических портретов.

4.19. Эмоции и чувства. Психогигиена.

Теория. Как можно управлять своими эмоциями (презентация). Эмоции и здоровье. Способы выражения чувств (беседы «по душам», дневники для записей, блоги). Эмоциональная гимнастика – выполнение мимических упражнений. Методический комплект «Цветы и чувства».

4.20. Рисунок-коллаж «Букет чувств».

Практика. Заполнение рефлексивного экрана настроения «Букет чувств». Ватман, краски. Спонтанное выражение настроения в цвете.

Тема 5. Психологическое взаимодействие (10 ч)

5.1. Закрепление правил взаимодействия.

Теория. Анализ: как принятые правила помогли взаимодействию (уважение говорящего, эмпатия, использование юмора, групповая поддержка). Психологический круг общения.

5.2. «Калейдоскоп».

Практика. Тренинг эффективных взаимодействий – закрепление приёмов. Упражнения «Комплимент», «Меняемся местами все, кто...» Рефлексия: выводы о том, что нас объединяет.

5.3. «Мой опыт».

Практика. Коммуникативная разминка: «Группы, в которых мне было интересно». (Опыт участия в кружках, спортивных секциях, учебных проектах, загородных лагерях и т.п.)

5.4. «Метафоры».

Практика. Выводы об уровне взаимопонимания при помощи сравнений и метафор. Упражнение «Метафоры»: создание ассоциативных психологических портретов при помощи сравнения поведения участников кружка с предметами и явлениями живой и неживой природы.

5.5. «Всё, что приводит к успеху».

Теория. Ресурсы окружения. Поддержка родных, друзей. Примеры для подражания. Понятия «хочу»-«могу»-«должен» (самоанализ по схеме).

5.6. Индивидуальный проект: «Моя ресурсная карта».

Практика. Индивидуальный проект по методике Т. Зинкевич-Евстигнеевой: значимые ресурсы и цели в виде географических объектов с «говорящими» названиями («Озеро мечтаний», «Горы победы», «Остров свободы» и т.п.) Защита проектов – по желанию. Рефлексия.

5.7. Деловые переговоры: искусство договариваться.

Теория. Техника дебатов – основные приёмы. Способы урегулирования споров. Правила «посредничества» в конфликте. Анализ примеров по предложенным схемам. Рефлексия о пользе применения готовых «шаблонов» в разрешении конфликтных ситуаций.

5.8. Игра: «Накопление согласий».

Практика. Психологическая игра, направленная на негласное привлечение сторонников – невербальными и непрямыми способами. Упражнение «Да и Нет не говорить!» Рефлексия.

5.9. «Мои планы»: планирование как секрет внутренней гармонии.

Теория. Перспективное планирование. Ближайшие цели и задачи. Список «Мои планы на лето». Как пишется план: цели, задачи, средства достижения результата.

5.10. Итоговая рефлексия. «Что мне дали занятия в кружке?»

Практика. «Что мне дали занятия в кружке?» Рефлексия. Письменный отзыв. Обмен пожеланиями.

ФОРМЫ КОНТРОЛЯ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Анкетирование и тестирование поможет отследить компетенции участников программы.

В конце первого занятия проводится стартовая диагностика (исследование самооценки, навыков планирования).

В процессе занятий педагог-психолог наблюдает, отслеживает динамику изменений, происходящих у подростков.

В середине курса проводится отслеживается динамика состояний, в конце – итоговая диагностика. Участники отслеживают динамику своих изменений, пишут отзывы о своих впечатлениях. Рефлексия в конце каждой игры способствуют постепенному закреплению полученного опыта.

Вид контроля	периодичность	формы контроля, подведения итогов реализации программы	используемые оценочные материалы	способы фиксации результатов	система оценивания
начальный контроль	на вводном занятии	тестирование	тесты: «Самооценка» (методика Казанцевой); «Сила воли» (методика Дубровиной)	результат тестирования в листе наблюдений педагога-психолога	низкий уровень средний уровень высокий уровень
текущий контроль	на каждом занятии	педагогическое наблюдение, просмотр творческих работ, подведение итогов занятия,	критерии оценивания проекта, вопросы для рефлексии	фиксация результатов не предусмотрена – идёт самоанализ участников	взаимная оценка участников, выводы педагога-психолога по результатам наблюдений

		рефлексия участников			
промежуточный контроль	в середине курса	творческая работа (индивидуальный проект)	отзывы участников, авторская рефлексия	отметка о динамике в листе наблюдений педагога-психолога	низкий уровень средний уровень высокий уровень
итоговый контроль	в конце курса	итоговое тестирование	тесты: «Самооценка» (методика Казанцевой); «Сила воли» (методика Дубровиной)	результат тестирования в листе наблюдений педагога-психолога	низкий уровень средний уровень высокий уровень

Итоговая аттестация по данной программе не предусмотрена.

Критерии оценивания

Предметных результатов: психологические компетенции межличностного взаимодействия.

Метапредметных результатов: критерии, предусмотренные тестами, отзывы участников.

Личностных результатов: критерии, предусмотренные тестами, отзывы участников, рефлексия.

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Учебно-методическое обеспечение программы

Все разделы программы обеспечены необходимыми методическими и дидактическими материалами.

Перечень методических и дидактических материалов к программе

Название учебного раздела (учебной темы)	Название и форма учебно-методического материала
Диагностический: изучение личностных особенностей, самоанализ и планирование значимых изменений.	Игры и упражнения на взаимодействие: «Интервью», «Знакомство в парах», «Меняемся местами», «Лабиринт», «Молекулы», «Слепой и поводырь». Тест «Самооценка» (методика Казанцевой). Тест «Сила воли» (методика Дубровиной).
Организация и проведение игр	Проектная игра «Королевство» (сценарий игры, бланки). Проектная игра «Островитяне» (сценарий игры, презентация). Проектная игра «Изобретатели» (сценарий игры, бланки). Проектная игра «Космическое путешествие» (презентация). Проектная игра «Моя семья» (сценарий игры, бланки). Проект «Спасатели нации» (сценарий игры, бланки). Проект «Виртуальный мир» (сценарий игры, бланки). Проект «Мы строим парк» (сценарий игры, бланки). Проект «Идеальный портрет» (сценарий игры, бланки). Проект «Школа будущего» (сценарий игры, бланки). Проект «Наш шедевр» (сценарий игры, бланки).

Достижения (динамика изменений)	Метод групповой психодрамы: «Моя группа – это...» Метод коллажа: «Букет чувств». Метод сказкотерапии: «Заколдованное сердце». Метод сказкотерапии: «Добрый Волшебник». Релаксационные тренинги: «Голубая лагуна», «В гармонии с природой».
Составление собственных игр (на основе тематических метафорических карт)	Групповое конструирование: проект «Пути-дороги» (метафора жизненных целей и результатов). Групповое конструирование: проект «Окна и двери моих возможностей» (метафора средств для достижения целей). Групповое конструирование: проект «Зонтик над моей головой» (метафора средств защиты в трудной жизненной ситуации). Групповое конструирование: проект «Волшебная поляна» (метафора средств для достижения целей).

Используемые технологии

1. Психологические упражнения на взаимодействия: тематические разминки, снимающие напряжения и барьеры, – как вступление к основной теме.

2. Сказкотерапия: анализ психологических притч, сказок. Метод расслабиться, успокоиться, стабилизировать психические процессы; сообщают нашему бессознательному «Я» позитивные модели взаимоотношений с окружающим миром и людьми.

3. Релаксационные тренинги: обучение способам саморегуляции эмоциональных состояний (с использованием видеороликов, музыка-терапии, кинетического песка, мягких игрушек).

4. Работа с метафорическими ассоциативными картами: метод позволяет снять защиту и внутреннее сопротивление, создать условия для диалога между внешним и внутренним миром ребёнка, привыкшего к игре, раскрывает глубинные ресурсы ребёнка.

5. Проектное рисование, изо-терапия: процесс изобразительного творчества или восприятие его результатов оказывает гармонизирующее воздействие на человека, тесно связан с внутренними, самоисцеляющими ресурсами.

Материально-технические условия реализации программы

Для проведения учебных занятий необходимо:

- Помещение, соответствующее Санитарно-эпидемиологическими правилами и нормативами СанПиН 2.4.4.3172-14 для организации учебного процесса.
- Занятия проходят в кабинете № 157, где есть мультимедийные учебные средства (для просмотра презентаций и релаксационных роликов); столы можно передвигать – для работы в группах, сдвигать – для психологического круга; есть маркерная доска.
- Проектные листы (формата А3): тематические бланковые заготовки.
- Средства для ИЗО: краски, маркеры, пластилин.
- компьютер с мультимедийным оборудованием.

Программа «Проектные игры» реализуется педагогом-психологом высшей квалификационной категории, имеющим профессиональное образование в областях «Педагогическая психология», «Практическая психология», соответствующих направленности программы и обеспечивающим ее практическую часть.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Основная литература

1. Большая психологическая игра или Игра не в тренинге Телегина И. О. – СПб.: Питер, 2014.
2. Воспитание игрой. Аникеева Н.П.– М., 1987.
3. Игра в тренинге: возможности игрового взаимодействия. Леванова Е.А.– СПб.: Питер, 2011.
4. Практикум по психологическим играм с детьми и подростками. Под ред. М.Р. Битяновой. – СПб.: Питер, 2011.
5. Психологические игры. Эльконин Д.Б. – М., 1978.
6. Рогов Е.И. Настольная книга практического психолога в образовании: Учебное пособие. - М.: ВЛАДОС, 1995. – 529 с.

Дополнительная литература

1. Зинкевич-Евстигнеева Т.Д., Кудзилов Д.Б. Психодиагностика через рисунок в сказкотерапии. - СПб.: Речь, 2004. – 144 с.
2. Киселева М.В. Арт-терапия в работе с детьми: Руководство для детских психологов, педагогов, врачей. - СПб.: Речь, 2006. – 160 с.
- 3.
4. Копытин А.И., Свистовская Е.Е. Руководство по детско-подростковой и семейной арт-терапии. - СПб.: Речь, 2010. – 256 с.
5. Куц Г., Мухаматулина Е. Метафорические карты. Руководство для психолога. – М.: Генезис, 2015, – 160с.
6. Лебедева Л., Петровичева Ю., Тараканова Н. Краткая энциклопедия необычных признаков в проективном рисовании //Школьный психолог. - 2005. - № 15. - С. 2 - 47.
7. Обухов Я.Л. Символдрама: введение в основную ступень. – Ростов-на-Дону, 2005.
8. Стишенок И.В. Сказкотерапия для решения личных проблем. - СПб.: Речь, 2017. – 141с.
9. Черняева С.А. Психотерапевтические сказки и игры. - СПб.: Речь, 2007. – 168 с.
10. Эксакусто Т.В. Групповая психокоррекция: тренинги и ролевые игры, упражнения для личностного и профессионального развития. _ Изд 2-е. – Ростов н/Д: Феникс, 2016.- 254с.

Электронные и Интернет-ресурсы

1. М/м презентации (авторские), наглядно отражающие структуру игр.
2. Релаксационные ролики (авторские), способствующие обучению саморегуляции.
3. Детский игровой сайт: игры и упражнения для общего развития детей - <https://www.igraemsa.ru/>
4. Детский портал «Солнышко»: игротека, фильмотека - <https://solnet.ee/about>
5. Сайт «Кругосвет» о развитие представлений об окружающем мире - <https://www.krugosvet.ru/>