

Междисциплинарная проектная командная игра



Изобретатели НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ



Автор-разработчик –
Краснощекова Татьяна Николаевна,
педагог-психолог высшей категории
ГБОУ «Школа 1164»
(г. Москва)

1. Актуальность

Метод **групповых проектов** в современном образовании – один из самых эффективных способов получения учащимися практического опыта взаимодействия. Особенно он актуален в процессе адаптации к новым условиям (например, профильная смена, лагерь отдыха). Как проявить свой яркий личностный потенциал в малознакомой команде? Именно в режиме творческого поиска решений нестандартных задач! Важно, что данная проектная игра требует интеграции знаний из различных предметных областей – все таланты и способности будут востребованы.

Игра обладает магическим свойством – она включает игровые механизмы отношений, знакомые каждому участнику с раннего детства. Происходит мобильное объединение в группы – на основе естественного интереса к теме игры и спонтанных мотивационных реакций. Совместная деятельность способствует развитию коллективной взаимозависимости, помогает расширить личные возможности за счёт привлечения потенциала других участников, развивает способность к **эмпатии** (сопереживанию, «чувствованию» других), учит видеть ситуацию глазами другого. То есть командные взаимодействия в целом формируют **коммуникативные** навыки.

Проектные игры решают важнейшую психологическую задачу – они **снимают барьеры** (коммуникативные, интеллектуальные, эмоциональные), открывают простор для творчества. Побуждая к спонтанности, игра одновременно задаёт участнику и правила поведения, определяет границы дозволенного, временные **пределы самореализации** в данном игровом пространстве. Таким образом, соблюдение правил в игре формирует **саморегуляцию**, развивает навыки планирования и самоконтроля, что затем проявляется и в другой учебной деятельности.

Наконец, обязательная **рефлексия** в конце игры способствует развитию представлений о собственной значимости, утверждению своей роли в команде, то есть повышению самооценки в целом.

Итак, проектная игра – один из самых эффективных способов организации познавательной деятельности детей.

2. Научные, методологические и методические основания

И.О.Телегина в своей книге *«Большая психологическая игра или Игра не в тренинге»* пишет, что в проектной игре используются такие механизмы, как **выбор и свобода**, которые формируют ответственность за происходящее в жизни. Этот тезис заложен и в данной игре. Современные дети уже обладают междисциплинарными компетенциями, и именно в условиях подобного взаимодействия они могут их применить и максимально раскрыться. Тема «Изобретатели...» говорит сама за себя – включается самый главный познавательный механизм – *инсайт*.

Игра отвечает качественным критериям отбора М. Битяновой, которые она определила в своей книге *«Практикум по психологическим играм с детьми и подростками»*:

- оригинальность и эмоциональность сюжета;
- актуальность для решения возрастных задач;
- приближенность к жизненной реальности подростка и его окружения;
- экологичность и психогигиена (сохранение окружающей среды и человеческой психики);
- специфика получения опыта (акцент на развитие умения);

- вариантность развития сюжета и реализации концепций выбора;
- возможность применить и измерить опыт в действии;
- характер проживания роли участниками (возможность в рамках роли «проживать самого себя»).

3. Вид и назначение игры

Данная игра является развивающей, междисциплинарной, психолого-педагогической. Она направлена на раскрытие творческого и личностного потенциала учащихся, предназначена для закрепления регуляторно-волевых и коммуникативных навыков подростков в совместной проектной деятельности.

4. Участники

Подростки 5-9 классов (от 15 до 30 человек – и более, при необходимости организовать совместное взаимодействие в больших профильных группах). Возможны и разновозрастные участники в одной группе.

5. Цели и задачи

Цель – создание игрового проектного междисциплинарного пространства для творческого и интеллектуального раскрепощения (*инсайта*) учащихся в продуктивной деятельности.

Цель игры достигается следующими **задачами**:

1. Помочь каждому участнику найти свою нишу в игровом пространстве: погружаясь в игровой мир и взаимодополняющие отношения с другими людьми, он может быть интеллектуально и творчески раскрепощённым.
2. Научить участников руководствоваться правилами проекта, которые позволят непосредственному воплощению идей подростков в практическую разработку.
3. Закрепить навыки проектной рефлексии: осмыслять игровой опыт (свой и других участников), используя игру как инструмент самопознания и жизненных экспериментов.

6. Структура игры

Проектная игра проходит по стандартному плану (что является обязательными требованиями психологической гигиены – по принципу «вход» - «выход»):

- Настрой на игру вне игрового пространства (актуализация раскрываемой темы).
- Погружение в игровое пространство (*инсайт*, творческое воплощение идей, отождествления себя с игровой историей).
- Игровое действие (создание условий для личной проработки каждым участником темы игры в рамках своей роли).
- Рефлексия (создание условий для осознания происходящего путём взгляда «из роли», эмпатийного сопереживания).
- Групповой анализ игры (условия для оценивания результата, отреагирования эмоций и выхода из роли).
- Анализ полученного опыта вне игрового пространства.

7. Используемые технологии, методики, приёмы

Психологический приём *мозговой штурм* открывает игру, настраивает на продуктивный мыслительный процесс, помогает задать тему. Спонтанное взаимодействие осуществляется методом *открытого микрофона*.

Приём *инвентаризация* выглядит как переключка умений и интересов (наличие потенциальных возможностей для изобретателей).

Ведущий игры задаёт участникам вопросы, они отвечают невербальными способами, демонстрируя свои умения в актуальных областях знаний и интересы. Такой приём в начале игры снимает напряжение, объединяет (интегрирует) участников, констатируя факт наличия возможностей для участия в проекте (к тому же это очень весёлое упражнение – юмор обязательно ему сопутствует).

Метод *социально-психологического тестирования* (упрощённый психологический тест) помогает осознать свою принадлежность к одной из групп, способствует дифференциации (а затем и интеграции – при объединении в группы).

Командная игра – это *метод проекта*, командного взаимодействия.

Для группового сплочения используется техника *проективного теста-рисунка*, составление герба группы как обобщённого портрета.

Командная дискуссия – эффективный приём для определения списка общих ценностей образования и развития.

Весь процесс игры основан на *самоанализе* и *анализе ситуации*, поиске решения. Можно назвать его *критическим мышлением*, так как результат – это принятие взвешенного и аргументированного решения.

В завершение игры происходит процесс *рефлексии* (и *рефлексивного слушания*). Участники групп используют метод *«Я»-высказываний*.

8. Материально-техническая оснащённость

Для игры необходимо:

- игровое помещение (от обычного учебного кабинета – до актового или конференц-зала, исходя из количества участников);
- компьютер и демонстрационный экран (интерактивная доска);
- документ-камера – для увеличения проектного листа при демонстрации;
- маркерная доска;
- проектные листы: ватман (по 2 листа формата А3 на каждую группу) и бланки для оформления проекта (по 2 листа формата А4) – *Приложение № 2*.
- фломастеры, маркеры (по 1 упаковке для каждой группы);
- клубок, мячик – игрушка-манипулятор для рефлексии.

9. Время

Игра рассчитана на 1,5 астрономических часа (или 2 академических), с учётом времени на взаимодействие в командах, представление команд и итоговую и рефлексивную (если команд больше 4-х, то время увеличивается – по 5 минут на каждую команду).

10. Ожидаемый результат

Главный результат – воплощение интеллектуального и личностного потенциала учащихся в проектном результате (это и изобретение – как продукт деятельности участников, и само взаимодействие в процессе создания творческого продукта). Анкетирование в конце поможет отследить следующие компетенции участников проектной

игры: осмысления личной системы жизненных взглядов; способность к активному самовыражению; степень коммуникативных умений в сотрудничестве внутри команды; опыт принятия решения и ответственности за принятое решение; уровень навыков саморегуляции, планирования, гибкости поведения; развитие рефлексии.

11. Содержание игры

№	Содержание игры (этапы)	Методы и приёмы	Обсуждаемые вопросы	Время
1.	Вводная часть: Проблематизация	<i>Мозговой штурм</i> <i>Открытый микрофон</i>	Креативность, изобретательность	2 мин.
	Инвентаризация: переключки интересов	<i>Инвентаризация</i>	Выявление талантов и способностей, значимых областей научных знаний	3 мин.
2.	Психологический тест	<i>Экспресс-тестирование</i>	Выводы о личностных особенностях	5 мин.
	Деление на команды	<i>Интеграция по общему признаку</i>	Схожесть, радость узнавания себя в другом	5 мин.
3.	Командная игра	<i>Проективный рисунок, проект</i> <i>Групповая дискуссия</i> <i>Критическое мышление</i>	Ценности, цели Новые идеи, открытия Прогресс, технологии Сотрудничество Ответственность Практическая польза	45 мин.
4.	Представление команд Оценка	<i>Презентация проекта</i> <i>Командный анализ</i>	Оригинальность Научность Конкурентоспособность	25 мин.
5.	Рефлексия игры	<i>Рефлексия «Я»-высказывания</i>	Завершение процесса Удовлетворённость	10 мин.
6.	Выводы	<i>Анкета для самоанализа</i>	Опыт сотрудничества Эффективность	5 мин.

12. Качественные и количественные критерии оценки достижения планируемых результатов

Рефлексия участников игры – инструмент отслеживания качества. Для рефлексии предлагается памятка-напутствие – *Приложение №1*. Для самооценки развития компетенций разработана анкета – *Приложение №2*.

13. Список литературы

1. Большая психологическая игра или Игра не в тренинге Телегина И. О.. – СПб.: Питер, 2013.
2. Интерактивные методы обучения. С.С. Кашлев. М., «ТетраСистемс», 2013.
3. Практикум по психологическим играм с детьми и подростками. Под ред. М.Р. Битяновой. – СПб.: Питер, 2011.
4. Технология развития критического мышления на уроке и в системе подготовки учителя. И. Муштавинская, С.-П., «Каро», 2014
5. Что такое одарённость: выявление и развитие одарённых детей. А.М. Матюшкин, А.А. Матюшкин., М., Омега-Л, 2008.

Ход игры

1. Вводная часть

- Вступление ведущего:

- Уважаемые участники! Каждый из вас уникален в своих талантах и способностях. Возможно, среди вас есть будущие гении – спасатели человечества, *супергерои* прогресса. Сегодня вам представляется счастливый шанс – подготовиться к будущим свершениям. Потому что тема нашей игры – *«Изобретатели нового поколения»*. Это вы! Результат командного взаимодействия – новое изобретение, которое принесёт пользу человечеству, возможно, сделает научный прорыв. Юмор приветствуется – как и технические знания, понимание насущных социальных проблем, а также фантастические оригинальные технологии. Итак, что мы получим в итоге – *лазерную мухобойку* или *летающие ботинки* – решать вам!

- Проблематизация: ***Что означает «быть современным изобретателем»?***

Цели:

- Актуализация участниками своих ценностей образования применительно к потребностям современной жизни.
- Осознание ими важности своей роли, собственной значимости в развитии научно-технического прогресса.

Инструкция. Педагог-психолог (как ведущий игры) предлагает участникам с самого начала занять активную позицию. Ответы высказываются методом *мозгового штурма* (все характеристики, которые приходят в голову спонтанно) при помощи *открытого микрофона* (перебрасывая клубок-мячик) друг другу. Ответы фиксируются ведущим на маркерной доске.

Например:

- Быть образованным (несколько дипломов об образовании, научная степень, опыт работы в международных командах и т.п.)
- Обладать самодисциплиной, целеустремлённостью, самоограничением
- Быть честолюбивым (стремится прославиться, заработать)
- Иметь поддержку своего таланта на государственном уровне

Вывод (о необходимости понимания критериев развития научно-технического прогресса и создания условий для будущих гениев).

- Инвентаризация интересов: ***«Невербальная переключка»***

Цель – актуализация собственной значимости, соответствие заявленным критериям.

Инструкция. Ведущий предлагает проверить, насколько аудитория отвечает заявленным критериям современного изобретателя. Прореагировать тех, кто:

- читает фантастику (*хлопнуть в ладоши*);
- участвовал в школьных, городских проектах и конкурсах (*встать и поклониться*);
- разбирается в программировании или занимается робототехникой (*топнуть ногами*);
- любит размышлять, сочинять, фантазировать (*помахать рукой*);
- в детстве ломал игрушки, чтобы узнать их устройство (*показать знак «V»*).

Вывод (о степени соответствия аудитории заявленной теме).

2. Деление на команды

- Социально-психологический тест «Дерево»

Цель – самоанализ: выводы о своих жизненных стратегиях, личностных типологических особенностях, о познавательных подходах.

Инструкция. Сейчас я произнесу название деревьев, и вам нужно выбрать только одно – то, которое больше понравилось. Затем будут названы психологические характеристики,

которые соответствуют человеку, выбравшему то или иное дерево. Оцените, насколько вы интуитивно выбрали то дерево, которое больше вам подходит по духу. (Вы можете потом поменять дерево, если захотите).

ДУБ – уверенный в себе человек с твёрдыми убеждениями, для окружающих авторитет, **мудрец**, ценит классические подходы, всегда имеет план.

ЕЛЬ – очень честолюбивый, всегда стремится к новым целям, ценит современные подходы, любит быть **лидером**.

БЕРЁЗА – чувствительный человек, любит размышлять, мечтать, **романтичен**, ценит душевное общение, предпочитает работать в команде.

ЯБЛОНЯ (плодовое дерево) – ценит комфорт, удобства, может работать один, очень кропотлив, **мастер** – долго доводит результат до совершенства.

ПАЛЬМА – **оригинал** во всём – от одежды до мыслей, любит удивлять, эмоционален, склонен к фантазиям и новизне.

Выводы (результаты теста):

Каждый участник делает выводы о своих личностных качествах (в соответствии с характеристикой позиции); может поменять выбор дерева, если характеристики ему не подходят.

- Деление всех участников на команды (по принципу схожести характеристик): «дубы», «ели», «берёзы», «яблони», «пальмы».

По результатам теста все рассаживаются за 5 столов – независимо от количества участников в группе (но не больше семи!) Каждый сделал свой выбор. На столах карточки с образом выбранного дерева – *Приложение №4*:

- за первым столом сидят «мудрецы»,
- за вторым – «лидеры»,
- за третьим – «романтики»,
- за четвёртым «мастера»,
- за пятым – «новаторы», нестандартно мыслящие люди.

3. Командная проектная игра «Изобретатели нового поколения»

Инструкция. После объединения в группы всем участникам предстоит создать проект изобретения по плану (раздаются бланки с планом работы):

- «визитная карточка» – переключка умений участников: каждый в течение 1 минуты рассказывает о своих интересах и достижениях (*5-7 минут*);
- выбор названия группы – исходя из общих ценностей в плане образования и развития интересов (*5 мин*);
- обсуждение герба группы (*3-5 минут*);
- самые смелые идеи изобретений – методом *мозгового штурма* (*5 мин*);
- выбор одной идеи для проекта – общим голосованием (*3 мин*);
- распределение ролей в команде (*2 мин*):
 - конструктор (автор идеи),
 - технические консультанты,
 - художники-дизайнеры,
 - тайм-менеджер,
 - режиссёр рекламного ролика;
- работа над проектом – воплощение выбранной идеи по плану (*20 мин*):
 - название изобретения, назначение (для чего служит, польза);
 - из чего состоит, схема-рисунок (техническая характеристика);
 - назначение узлов конструкции, как использовать (инструкция);
 - рекламный текст, конкурентоспособность (стоимость, цена, сбыт).

4. Презентация изобретения

- Защита проекта командами – по плану на проектных бланках: листы ватмана по очереди демонстрируются на демонстрационный экран (сначала название и герб, затем схематический рисунок).
- Оценка работы каждой группы на бланках оценки – *взаимооценка*; каждая команда ставит свои баллы: согласованно, сообща и быстро принимая решение после каждой презентации (исключая оценку своей команды) – *Приложение №3*:

- оригинальность (новизна) идеи изобретения;
- научность (грамотность исполнения);
- доступность для пользователей (простота в использовании, цена); оформление проекта (*красочность, чёткость схемы, инструкция*);
- взаимодействие в команде, реклама.

5. Рефлексия игры

- *Идея какого изобретения была самой оригинальной, необычной?*
- *Насколько получилось сотрудничество в работе над проектом?*
- *Какие открытия сделали друг о друге (и о себе)?*

6. **Выводы** об эффективности взаимодействия в командах и самооценка собственной роли (в конце мероприятия раздаются анкеты) - *Приложение №1*.

ПРИЛОЖЕНИЕ № 1

Анкета для участника проектной игры

Самоанализ эффективности работы в команде

Отметь свои результаты по 10-бальной шкале

(обведи кружком балл, затем соедини кружки – построй график):

Способность к активному самовыражению	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Разделение общих ценностей, взглядов	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Оригинальность предложенных идей	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Степень сотрудничества и коммуникаций	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Принятие роли в проекте и её исполнение	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Умение сдерживать эмоции, саморегуляция	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Адекватность оценивания других команд	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Выводы, высказывания	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Степень общей удовлетворённости игрой	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<i>Общий балл</i>										

Образец заполнения визитки команды (формат А3):

НАЗВАНИЕ КОМАНДЫ	ГЕРБ
------------------	------

Бланк для командной игры (формат А4):

<p><i>Интересы и умения участников:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ➤ ➤ ➤ ➤ ➤ ➤ 	<p><i>Роли в проекте:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ конструктор (автор идеи) ➤ технические консультанты ➤ художники-дизайнеры ➤ тайм-менеджер ➤ Разработчик рекламного текста
<p><i>Идеи проектов:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ➤ ➤ ➤ ➤ 	<p><i>Идея победитель –</i></p>
<p><i>Назначение (для чего служит, польза):</i></p>	<p><i>Как использовать (инструкция):</i></p>
<p><i>Текст рекламы проекта:</i></p>	

Образец бланка со схемой-рисунком (на листе А3):

<p><i>Название проекта:</i></p>	<p><i>Обозначения узлов схемы (названия)</i></p>
	

Протокол оценивания команд соперников (max. – 5 баллов)

команды					
Название проекта					
Критерии оценивания					
1.Оригинальность идеи изобретения (новизна)					
2. Научность (техническая грамотность исполнения)					
3.Доступность для пользователей (простота в использовании, цена)					
4.Оформление проекта: <ul style="list-style-type: none"> • красочность • чёткость схемы • инструкция 					
5.Взаимодействие в команде					
6.Реклама изобретения					
ИТОГ					

