

ОБЩЕШКОЛЬНАЯ СОЦИАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ИГРА «СТРАНА МУМИТРОЛЛИЯ»



«СОЦИАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ИГРА «СТРАНА МУМИТРОЛЛИЯ»

Цели игры:

развитие социальных компетенций:

- навыков сотрудничества
- умения договариваться
- брать ответственность на себя
- принимать решения
- делать осознанный выбор и нести за него ответственность



Больше 6 лет в школе проходит социально-ролевая игра. На 2 или 3 дня школа становится страной Мумитроллией, а все школьники – ее жителями, свободными гражданами. В этой стране за один день можно прожить целый год настоящей взрослой жизни, многому научиться, попробовать вкус разных занятий, можно потерпеть крах, а можно достичь триумфа!



«СОЦИАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ИГРА «СТРАНА МУМИТРОЛЛИЯ»

Ход игры:

- психологическая служба школы разрабатывает концепцию и сюжет игры
- игра длится 2 дня, которые соответствуют 2 годам жизни страны
- в правилах игры прописаны общие возможные для ребенка формы активности, чтобы обеспечить вовлеченность всех школьников
- в игре принимают участие взрослые (учителя, выпускники, друзья школы), однако действует правило минимизации вмешательства в «дела» школьников
- за ходом игры следят психологи, которые вносят необходимые коррективы в происходящее
- после окончания игры для обеспечения обратной связи проходит общее собрание детей и взрослых

НАШИ ДОСТИЖЕНИЯ

В игре 2009 года школьникам удалось создать модель общества, действующего 2 года (2 дня). В стране была выбрана форма правления, созданы министерства и другие органы власти. Каждый житель проявил себя в одной из четырех ролей: член Совета Мудрых Троллей, Деятель, Мыслитель, Свободный художник.

Каждый участник игры 2008 года совершил Поступок, требующий смелости, усилия воли, проявления способностей. Поступки были социальными (важными для многих людей), индивидуальными (для кого-то конкретного), личными (самосовершенствование, саморазвитие, личные достижения) и творческими.



«СОЦИАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ИГРА «СТРАНА МУМИТРОЛЛИЯ»: КОНЦЕПЦИЯ И СЮЖЕТ

Сюжеты и технология Игры были разработаны силами школьных психологов и педагогов (Н.Б.Кедровой, Е.В.Волковой, М.В. Возлинской)

В ней интегрированы аспекты игр в самоуправление, ролевых и проблемных игр, ставящих участников перед необходимостью сформулировать проблему и найти способы ее решения.

В каждой Игре, кроме основной цели, выдвигается определенная конкретная задача, актуальная для данного момента школьной жизни, которая определяет основной конфликт и сюжет игры: проблемы отношений со старшими и сверстниками, выбор и ответственность, достижения успеха и поддержка, творчество и реализация способностей.

Итак, каждый подросток становится жителем страны, ее свободным гражданином, получает необходимый прожиточный минимум в местной валюте - “мумиках” и сам решает, кем ему быть и чем заниматься в течение года.

Каждый прожитый год житель должен оплачивать из своего кармана, иначе гражданин уже не может считаться действительно “живым”.

А поскольку жизнь в стране чревата всякими неожиданностями вроде засухи, заморозков, землетрясений и других событий, каждый житель всерьез обеспокоен вопросами

собственного выживания
Сюжеты игр разных лет:

2009 организовать жизнь государства (государственные органы, экономика, культура, социальная политика и т.д.).

2008 совершить Гвидор – Поступок, суметь стать заметным и известным благодаря своим делам, занять достойное место в стране и получить королевскую награду.

2006 придумать проект для страны Муми-Тролли, полезный минимум для 3-х человек в стране.

2005 образовать и прокормить семьи, в которых были ребенок, воин, мать, больной, городской сумасшедший, отец семьи, сестры и братья разного возраста.

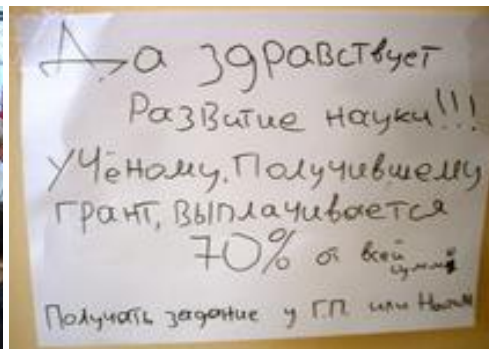


«СОЦИАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ИГРА «СТРАНА МУМИТРОЛЛИЯ»: РАЗВИТИЕ ИГРЫ

Пример 2009 года

Игра начинается общим сбором жителей, объяснением правил, условий и сюжета, после чего играющие расходятся по классам для того, чтобы поделиться планами на первый игровой день, провести выборы в государственные органы, придумать свое дело или собрать команду единомышленников.

Каждый игровой фрагмент чередуется с паузами, посвященными специально организованной рефлексии и анализу происходящих событий. В последний день происходит заключительное обсуждение, подведение итогов.



В первых играх жители находились буквально в растерянности - ведь никакого подходящего опыта и никаких правил, определяющих, что нужно делать в подобных ситуациях, у участников не было, как не было ни законов, ни правительства, ни министерств или ведомств.

В современной Муми-Тролли есть все хорошо известные Совет Мудрых Троллей (создание законов), Суд Справедливых Троллей (разбор конфликтов и недоразумений), Академия (развитие науки и культуры) и Биржа труда. Все эти органы возникли из логики развития самой игры – проблем, с которыми сталкивались жители и способов их решения, которые предлагали сами дети.



«СОЦИАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ИГРА «СТРАНА МУМИТРОЛЛИЯ»: РАЗВИТИЕ ИГРЫ

Пример 2008 года

Итак... Жители Муми-Тролли занимались своими обычными делами. Пекарь пек хлеб, гончар мастерил глиняные горшки. Жизнь шла своим чередом. Но однажды король издал такой указ: «Хочу посмотреть на жителей моей страны - что они умеют, что могут, на что способны. Пусть каждый совершит Гвидор и тот, кто сумеет стать заметным и известным благодаря своим делам, займет достойное место в стране и получит королевскую награду!» И отвел он на это 2 года (или 2 игровых дня).

Советники короля разделили Гвидоры на социальные (важные для многих людей), индивидуальные (для кого-то конкретного), личные (самосовершенствование, саморазвитие, личные достижения) и творческие.



«СОЦИАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ИГРА «СТРАНА МУМИТРОЛЛИЯ»: ИГРОВЫЕ ПРОБЛЕМНЫЕ СИТУАЦИИ

Пример 2009 года

Разработанную систему сбора налогов Правительство не довело до граждан, поэтому в конце первого дня многие жители возмущались ее несправедливостью. Было непонятно, почему с кого-то берется больше, а с кого-то меньше. Кроме того, жители страны, соглашаясь платить налоги, хотели знать, на что будут потрачены их деньги.

В первый год Совет не создал законов, и судебные решения принимались главным Судьей практически единолично. Это не могло не вызвать протестов граждан недовольных приговорами, которые невозможно было оспорить.

Недостатки в работе органов управления привели к консолидации оппозиции в стране. В начале второго года представители народа при поддержке и одобрении всех жителей предъявили Совету требования: Справедливость! (в налоговой и судебной системах), Законы!, Выборы в Совет!. Ситуация грозила перерасти в бунт.

После собрания граждан в Стране прошли выборы. При этом оказалось, что совсем немногие стремятся баллотироваться в органы власти – опыт показывал, что управлять страной непросто.

В конце концов, требования граждан были удовлетворены. В стране появились конституция и законы, заработала судебная система. Все предприятия попросили зарегистрироваться и заплатить налог в соответствии с занимаемой ими площадью и полученной прибылью.



«СОЦИАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ИГРА «СТРАНА МУМИТРОЛЛИЯ»: ИГРОВЫЕ ПРОБЛЕМНЫЕ СИТУАЦИИ

Пример 2008 года

В первый год в стране Муми-Тролли была совершена попытка государственного переворота.

«Повстанцы» требовали выдать им Принцессу и денежное вознаграждение, в противном же случае обещали наступление «вечной тьмы». Население страны реагировало довольно бурно.

Простые граждане организовали «Дружину». Однако бой по правилам страны (публичный и только в определенных видах соревнований) в первый год не состоялся, и дальнейшего развития во второй год движение не получило.



«СОЦИАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ИГРА «СТРАНА МУМИТРОЛЛИЯ»: ДОСТИЖЕНИЯ

Пример 2009 года

- На главной площади страны (в спортивном зале) возникли торговые ряды. Тут были фенечки, браслеты из кофейных зерен, картины, и рамки для фотографий. Гурманы могли насладиться изготовленными хозяевами лавок изысканными коктейлями, канапе и печеньем.
- Многие жители страны рисовали на бумаге и стекле, делали открытки, писали стихи. Свободные художники поднимали жителям настроение песнями и игрой на музыкальных инструментах. Возник фанклуб, существовавший на пожертвования граждан.
- В стране действовала почта, которая быстро доставляла важные сообщения и связывала старших и младших мумитролляцев; функционировало несколько рекламных агентств и свободных агентов, благодаря которым жители узнавали о новых продуктах, услугах, культурных и спортивных мероприятиях.

- На протяжении всей Игры в Муми-Тролли работала больница.
- Состоялось несколько спортивных турниров и концертов.
- Проводились важные исследования в области естественных наук, делались открытия. Мумитролляцам удалось найти и описать месторождения полезных ископаемых (торфа, соли и слюды). Все это существенно увеличило бюджет страны.
- Благодаря активной работе министерства культуры был сформирован «Золотой фонд» – собрание наиболее выдающихся произведений живописи и литературы, созданных гражданами страны.



«СОЦИАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ИГРА «СТРАНА МУМИТРОЛЛИЯ»: ДОСТИЖЕНИЯ

Пример 2008 года

Больше всего жители страны совершили социальных Гвидоров:

- В первый же год жители страны «осушили» болото, «засыпали» пропасть (а перед этим – помогали через нее перебраться).
- Был восстановлен Замок и построено бомбоубежище.
- Ученики 9-го класса организовали движение «Мы за экологию» и проект «Достань до неба», выстроив высокую, почти до потолка, башню.
- В первый год в стране возникла новая религия «Поллинизм», которая нашла несколько последователей и, по мнению ее «основателя», ученицы 11 класса претендовала в дальнейшем на роль государственной.



- Жители «Муми-Тролли» совершили достаточно много творческих Гвидоров. Они рассказывали Ученому Коту стихи собственного сочинения, пели песни под гитару и а сарелло и даже нарисовали портрет Кота!
- Во второй день с успехом прошли 2 концерта: одиннадцатиклассники исполнили свои любимые песни, читали стихи, а шестиклассницы спели остроумные частушки собственного сочинения!



«СОЦИАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ИГРА «СТРАНА МУМИТРОЛЛИЯ»: НАГРАДЫ

Права, которыми награждаются школьники по результатам игры

- Право повышения одной своей оценки на один балл.
- Право воспользоваться на контрольной работе шпаргалкой, составленной собственной рукой.
- Право попросить друга о помощи во время контрольной работы.
- Право освобождения от дежурств на две недели.
- Право освобождения от одного дежурства.
- Право подкрепиться в течение трудного дня, получив в буфете шоколадку.
- Право пойти на урок в любой класс, если у тебя в это время нет контрольной работы или зачета.
- Право выбрать тему урока (по согласованию с учителем).
- Коллективное право класса заменить один урок на просмотр фильма или мультфильма.

Права выкупаются заработанными в игре мумиками – денежными единицами страны



Каждый игравший получает диплом почетного гражданина Муми-троллии, в котором отмечены самостоятельные поступки ребенка



«СОЦИАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ИГРА «СТРАНА МУМИТРОЛЛИЯ»: ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ, РОЛЬ ВЗРОСЛЫХ

- Взрослые поддерживают работу государственных органов, проводят рефлексию игровых событий, помогают найти причину сложности, если ребенок растерян, и наметить пути решения.
- Взрослым требуется быть очень внимательными к каждому ребенку, который участвует в Игре, дать возможность каждому высказать свое мнение во время обсуждения, поделиться своими переживаниями, поддержать инициативу ребенка, но не действовать за него.
- Многие взрослые сами с удовольствием участвуют в Игре - проводят в жизнь собственные проекты, участвуют в политической и социальной жизни страны и иногда даже поддерживают бунты и свержение правительства!



«СОЦИАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ИГРА «СТРАНА МУМИТРОЛЛИЯ»: РЕЗУЛЬТАТЫ ИГРЫ

- После Игры отмечается повышение активности и сотрудничества детей и взрослых, улучшается взаимопонимание и повышается общий уровень оптимизма.
- Школьные правила и требования становятся более ясными и понятными детям и вызывают меньше сопротивления.
- Улучшаются отношения между классами, учащиеся чувствуют себя увереннее, свободнее проявляют свои интересы, отношение к учебе становится более взрослым, осмысленным.
- После окончания Игры в школьной жизни появилась газета, начал работу Детский Совет. Результатом последней Игры стал «Духомер» - универсальный измеритель настроения и благополучия граждан.

