

Муниципальный конкурс методических разработок
«Педагогическая мастерская»

Номинация: - методические рекомендации (методические рекомендации по организации учебного и воспитательного процесса)

Наименование конкурсного материала:

Реализация деятельности обучающихся по образовательной дополнительной общеразвивающей программе «Социальный театр « Ты и мир вокруг тебя»»
образовательная область/предмет; театральная деятельность;
возраст обучающихся 14-17 лет.

Автор: Афанасова Людмила Константиновна
педагог дополнительного образования
МБУ ДО ДДТ г.Вихоревка

2024г

Методические рекомендации по реализации деятельности обучающихся по образовательной дополнительной общеразвивающей программе «Социальный театр «Ты и мир вокруг тебя»»

1. Введение

Пояснительная записка.

Методические рекомендации предназначены для педагогов дополнительного образования.

Рекомендации раскрывают содержание с учетом использования федерального государственного образовательного стандарта.

Использование данного материала предполагает творческий подход педагогов в построении и обогащении образовательного пространства с учетом возрастных особенностей детей.

В зависимости от интересов обучающихся, их возраста и воспитательных задач, при наличии кабинета для работы и сцены используется все это пространство и место работы объединения не должно быть замкнуто местом его расположения, т.е., используется принцип **мобильности**.

Как утверждают выдающиеся психологи Л.С. Выготский, Л.А. Венгер, Б.М.Теплов, Д.Б. Эльконин и др., основой творческих способностей являются общие способности. Исходя из анализа работ отечественных и зарубежных психологов, которые раскрывают свойства и качества творческой личности, были выделены общие критерии творческих способностей: готовность к импровизации, оправданную экспрессивность, новизну, оригинальность, легкость ассоциирования, независимость мнений и оценок, особую чувствительность.

Цели и задачи методических рекомендаций:

Цель: создание эмоционально-комфортной среды, способствующей развитию и саморазвитию обучающегося, проявлению его интеллектуальных, творческих способностей.

Задачи:

Создать условия, обеспечивающие каждому обучающемуся возможность индивидуального развития его способностей и самореализации личности;

Создать модели поведения в различных ситуациях и представить с помощью театра решение жизненных противоречий;

Формировать партнерские отношения в коллективе;

Актуальность методических рекомендаций заключается в том, что: воспитание гражданских и нравственных основ в ребенке происходит через формы и методы театрального творчества за счет педагогического потенциала творческого воспитательного процесса;

Методические рекомендации по использованию профессиональных компетенций:

1. Педагогу необходимо уметь эмоционально, живо, ярко читать, рассказывать, смотреть и видеть, слушать и слышать, быть готовым к любому превращению, т.е. владеть основами актерского мастерства и навыками режиссуры. Одно из главных условий – эмоциональное отношение взрослого ко всему происходящему, искренность и неподдельность чувств. Поэтому, прежде чем предложить детям какое-либо задание, следует неоднократно поупражняться самому.

2. Педагог должен быть тактичен. Например, фиксация эмоциональных состояний ребенка должна проходить естественно, при максимальной доброжелательности со стороны педагога и не превращаться в уроки мимики.

3. Обязанности педагога:

- создавать условия для развития творческой активности детей в театрализованной деятельности (свободно и раскрепощено держаться при выступлении перед взрослыми и сверстниками (в т.ч. предоставление главных ролей застенчивым детям, включение в спектакли детей с речевыми трудностями, обеспечение активного участия каждого ребенка в спектаклях); побуждать к импровизации средствами мимики, пантомимы, выразительных движений и интонаций (при передаче характерных особенностей персонажей, своих эмоциональных состояний, переживаний; выбор сюжетов, ролей, атрибутов, костюмов, видов театров);

- обеспечивать взаимосвязь театрализованной деятельности с другими видами (использование игры-драматизации, ролевые и сюжетно-ролевые игры, упражнения, этюды, тренинги на занятиях и пр.)

- создавать условия для совместной театрализованной деятельности детей и взрослых (спектакли с участием детей, родителей;)

3. Во время занятий необходимо:

- внимательно выслушивать ответы и предложения обучающихся;

- если обучающиеся не находят ответ на тот или иной вопрос, не требовать объяснений, переходить к действиям с персонажем;

- в заключении различными способами вызывать у детей оптимистический настрой.

4. Основные требования к организации театрализованных игр:

1. Содержание и разнообразие тематики.

2. Постоянное, ежедневное включение театрализованных игр во все формы педагогического процесса, что делает их такими же необходимыми для детей, как и сюжетно-ролевые игры.

3. Максимальная активность детей на этапах подготовки и проведения игр.

4. Сотрудничество обучающихся друг с другом на всех этапах организации ролевых или сюжетно-ролевых игр.

Психологические и практические рекомендации по организации театрализованной деятельности:

1. В театрализованной деятельности в тесном взаимодействии с развитием творческих способностей формируются все стороны личности ребенка; воображение обогащает интересы и личный опыт ребенка, через стимулирование эмоций формирует сознание нравственных норм.

2. Механизм воображения в театрализованной деятельности активно влияет на развитие эмоциональной сферы ребенка, его чувства, восприятие создаваемых образов.

3. При систематических занятиях театрализованной деятельностью у детей развивается способность активно использовать различные виды знаково-символической функции, способность к созданию образов и эффективные механизмы воображения, которые влияют на развитие творческого воображения.

4. Театрализованные игры должны быть разной функциональной направленности, содержать образовательные воспитательные задачи, выступать как средство развития психических процессов ребенка, чувств, нравственных понятий, познания окружающего мира.

5. Подходить к организации театрализованной деятельности нужно с учетом возрастных и индивидуальных особенностей детей, чтобы у нерешительных воспитывать смелость, уверенность, а у импульсивных – умение считаться с мнением коллектива.

6. Театрализованные игры должны быть различны по своему содержанию, нести информацию об окружающей действительности, необходим специальный отбор художественных произведений, на основе которых строятся сюжеты.

Специальные занятия не должны проводиться в изоляции от воспитательно-образовательной работы

На музыкальных занятиях дети учатся слышать в музыке разное эмоциональное состояние и передавать его движениями, жестом, мимикой, слушают музыку к спектаклю, отмечая разнохарактерное содержание и т.д.

На занятиях по сценической речи у детей развивается четкая дикция, ведется работа над артикуляцией с помощью скороговорок, чистоговорок; дети знакомятся с литературным произведением к постановке спектакля.

На занятиях по актерскому мастерству знакомятся с репродукциями картин, с иллюстрациями, близкими по содержанию сюжета, учатся воспроизводить сюжет картины.

Регламентация занятий.

Занятия проводятся 1 раз в неделю 2 часа, оптимальное количество детей – 12 человек. Продолжительность каждого занятия: 40 минут, перерыв 10 мин.

Занятия желательно проводить в просторном, регулярно проветриваемом помещении с использованием мягких, объемных модулей различной конструкции с наличием музыкального

инструмента, аудиотехники. Форма одежды облегченная, предпочтительно спортивная, обязательна мягкая обувь или чешки.

Первые театрализованные игры проводит педагог, вовлекая в них обучающихся. Далее в занятиях используются упражнения и игры, в которых педагог становится партнером в игре и предлагает обучающемуся проявить инициативу в ее организации и далее педагог может иногда быть участником игры и побуждает обучающихся к самостоятельности в выборе сюжета и его разыгрывании.

Рекомендуется учитывать следующие принципы при проведении занятий:

1. Содержательность занятий, разнообразие тематики и методов работы.
2. Ежедневное включение театрализованных игр во все формы организации педагогического процесса, что сделает их такими же необходимыми, как дидактические и сюжетно-ролевые.
3. Максимальная активность детей на всех этапах подготовки и проведения игр.
4. Сотрудничество детей друг с другом.
5. Подготовленность и заинтересованность педагога. Все игры, тренинг, этюды упражнения на занятии подобраны таким образом, что удачно сочетают движения, речь, мимику, пантомиму в различных вариациях.

Новизна данной методической рекомендации заключается в следующем: смещён акцент с художественно-творческой на социально значимую деятельность, усилен воспитательный потенциал содержания, учебный материал становится средством воспитания и социализации старших школьников.

2. Основная часть

Реализация методических рекомендаций по дополнительной общеразвивающей программе «Социальный театр «Ты и мир вокруг тебя»»

№ п/п	Этап работы	Формы реализации методических рекомендаций
1	Мотивационный этап. Цель: убеждение в значимости участия в общественно-полезной деятельности, что будет способствовать как их собственному всестороннему росту, приобретению навыков эффективной социальной практики, так и совершенствованию окружающего социума.	- Определение цели и задач программы, форм и методов работы; - Беседа о значимости социального театра «Что такое социальный театр?»
2	Организационный этап. Цель: формирование коллектива единомышленников, создание органа самоуправления, планирование деятельности	- Выборы органа самоуправления; - разработка плана достижения поставленной цели; - наблюдение за обучающимися на занятиях и в свободном общении; - анкетирование.
3	Репертуарный этап. Цель: расширение знаний подростков о различных сторонах жизнедеятельности общества и социальных проблемах	- сбор, изучение, анализ, обработка собранного материала; - изучение информационных источников по деятельности общества и социальных проблемах; - Выпуск стенгазеты на актуальные темы;

		- деловые и сюжетно-ролевые игры; - выбор сценарной основы будущего спектакля.
4	Репетиционный этап. Цель: подготовка спектакля на основе театрально-педагогических и общепедагогических методов, правовая социализация школьников.	- Этюды, тренинги, упражнения; - репетиции; - подготовка творческой работы; - создание готового продукта деятельности (спектакля);
5	Социально-практический этап. Цель: презентация спектаклей, которые имеют социально-просветительскую и социально-гармонизирующую направленность.	- Показ спектакля на различных площадках; - реализация готового продукта творческой деятельности; - обсуждение просмотренного спектакля всеми участниками и зрителями и «актерами».
6	Рефлексивный этап. Цель: анализ эффективности деятельности социального театра, как способа решения проблем подросткового возраста.	- Анализ спектакля. (Направляю обучающихся на то, чтобы они оценили поступки персонажей с нравственных позиций.) - Дискуссия.
7	Оценочный этап. Цель: выявление степени влияния социального театра на личностное и социальное развитие его участников	Презентация. Осмысление опыта работы. Выводы.

ПРИЛОЖЕНИЕ 5:

Упражнения, деловы игры, сюжетно-ролевые игры.

Критерии оценки развития навыков при реализации программы «Социальный театр «Ты и мир вокруг тебя»»».

Критерии педагогической оценки:

- знание основ актерского мастерства;
- знание основ сценической речи;
- знание основ сценического движения;
- умение создать сценический образ.

Критерии психологической оценки:

поведенческая активность;
 коммуникативная активность с детьми и взрослыми;
 лидерская активность;
 конфликтность, агрессивность;
 эмоционально-образное развитие.

Механизм оценки получаемых результатов

Акцент в организации театрализованной деятельности с обучающимися делается на организацию коллективной творческой деятельности по профилактике негативных явлений нашего общества.

Методические материалы

Формы и методы работы:

Учитывая возрастные и психологические особенности обучающихся, для реализации программы используют различные формы и методы обучения:

I. Методы по источнику получения знаний:

А) Устные словесные методы:

- Объяснение характеризуется лаконичностью и четкостью изложения.
- Рассказ применяется на занятиях для сообщения новых знаний. На рассказ отводится мало времени, поэтому содержание его очень краткое. Используя рассказ в изучении темы, где коротко рассказываю исторические сведения, теоретические основы темы и т.п. На занятиях рассказ часто переходит в беседу.
- Беседа имеет целью приобретение новых знаний и закрепление их путем устного обмена мнениями педагога и воспитанников. Беседа способствует активизации детского мышления. Беседа обычно занимает 10-15 минут, в ходе ее предусматривается также анализ изделий, проектов, обсуждение технологии работы, оценка качества работы.

Б) Наглядные методы обеспечивают непосредственное восприятие учащимися конкретных предметов и их образов.

Использование компьютерных технологий (презентации)

В) Практические методы.

Занятия проводятся пооперационно, когда каждая операция: от простого к сложному – проводятся под непосредственным контролем педагога. Последовательность работы может быть такова. Вместе с воспитанниками обсуждается план выполнения творческой работы, разрабатывают проект, анализируют этапы работы.

II. Методы по познавательной активности

А) Репродуктивный метод способствует формированию умений запоминать информацию и воспроизводить ее. При выполнении практических занятий репродуктивная деятельность детей выражена в форме упражнений. Систему упражнений строю таким образом, чтобы в них постоянно вносились элементы новизны.

Б) Проблемно-поисковый метод включает в себя элементы репродуктивной и поисковой деятельности. Воспитанникам не дается окончательное решение задачи, часть посильных вопросов дети решают самостоятельно.

III. Методы стимулирования и мотивации познавательной деятельности

Важнейшая задача педагога – обеспечение появления у воспитанников положительных эмоций по отношению к учебной деятельности, к ее содержанию, формам и методам осуществления.

Одним из приемов создания ситуации успеха служит подбор не одного, а небольшого ряда заданий нарастающей сложности. В изучении каждой темы первое занятие проще, чем последующие.

Другим приемом служит дифференцированная помощь ребенку при выполнении задания.

Огромные потенциальные возможности для развития детей несет в себе **игра**, поэтому игровой метод должен широко использоваться в кружковой работе. Через игру на занятиях происходит психологическая подготовка к программе, провожу различные познавательные игры: игры-путешествия, сюжетно-ролевые, конкурсы-соревнования и др. Игры-путешествия, которые часто используются в кружковой работе, основаны на первоначальных представлениях детей о теме занятия. При этом важен тот восторженный интерес, с которым подавляющее большинство ребят воспринимает предложенную информацию. Игры-путешествия связаны с воображаемой ситуацией.

В программе предусмотрено проведение экскурсий. Они служат развитию познавательного интереса детей к конструкторской деятельности, творчеству, являются средством общения с людьми различных профессий (встречи с людьми творческих профессий, экскурсии на промышленные объекты, выставки, экскурсии на улицы города, исторические объекты и др.).

Результативность и успешность применения методов обучения зависит от того, насколько они способствуют развитию самостоятельности и творческой активности обучающихся.

В современных условиях одной из актуальных задач является повышение эффективности методов обучения. Трудно отдать предпочтение одному или нескольким методам. Здесь необходим комплексный подход. Успех обеспечивает система методов

обучения. Нужно знать специфические условия, в которых проявляется преимущество каждого из методов. Разработка такого комплексного подхода является наиболее перспективной.

Дидактический материал:

Репродукции

Серия репродукций картин русских и советских художников «Третьяковская галерея».

Серия репродукций картин зарубежных художников.

Альбом «Жанровая живопись русских художников».

Набор открыток: репродукции произведений искусства.

Раздаточные карточки из картотеки по разделам программы

Презентации:

Зарождение театра в древней Греции.

Раздаточный материал: рабочие тетради, ручки

3. Заключение

Чтобы быть успешным в современном обществе с его демократическими тенденциями развития, дети должны обладать социально-нравственными умениями и навыками, строить гибко отношения с другими людьми, проявлять уважение к своим сверстникам, разрешать возникающие конфликты.

Работа над созданием спектакля разрешает эти задачи, так как она требует от детей постоянного общения друг с другом: это рассказывание эпизодов пьесы, различные упражнения, совместные игры, тренинги, этюды, работа над ролью, которая требует от партнера уважения к нему, терпения, выдержки, преодоления чувства эгоцентричности (если роль не получается, нужно уступить ее другому). Дети учатся распознавать эмоциональное состояние ближнего по мимике, голосу и проявлять при необходимости сочувствие, чуткость, взаимопомощь. Театр позволяет ребенку решать многие нравственные, социальные проблемы и ситуации опосредованно, от лица какого-либо персонажа. Это помогает преодолевать робость, связанную с трудностями общения, неуверенность в себе, решать трудные жизненные проблемы. Данная методическая разработка важна тем, что ее могут использовать в своей практической работе другие педагоги.

4. Литература

Аверьянов А.И. Психолого-педагогические условия организации социального взаимодействия в театральном объединении. Автореферат диссертации. М., 1994.

1. Буренина А.И. «Театр Всевозможного». Вып. 1: От игры до спектакля:

Учебн. - метод. Пособие. – 2-у изд., перераб. и допол. – СПб, 2012 г.

Выготский Л.С. «Воображение и творчество в детском возрасте». Москва: «Просвещение», 1991 г.

А.Ц. Гармаев «Этапы нравственного развития ребёнка» — Минск — «Лучи Софии» 2015

Ермолаева М.В. Практическая психология детского творчества. - М., 2001. – 2011 г.

. Ерофеева Т.И., Зверева О.Л. Игра-драматизация // Воспитание детей в игре. - М., 1994.

. Ершова А.П. Взаимосвязь процессов обучения и воспитания в театральном образовании // Эстетическое воспитание. - М., 2012.

Мерзлякова С.И. Волшебный мир театра. М.: ДЕТСТВО-ПРЕСС, 2012 г.

Мудрик А. В. Социальная педагогика: учеб. для студ. пед. вузов. М.: Издат. центр «Академия», 2012.

Интернет-ресурсы:

[TeatrKvadrat.ru](http://teatrkvadrat.ru) > театр/мастер/

profi.ru > profile/PenyaTG

<https://teatr-kvadrat-events.timepad.ru/event/420332/>

Взаимодействие в искусстве Т. Г. Пеня <https://search.rsl.ru/ru/record/01008781649>

Театр «Квадрат» Т. Г. Пеня <http://www.teatrkvadrat.ru/>.

Знаменитые театры мира: <http://www.diletant.ru/excursions/7551712/>

Знаменитые музеи мира: <http://smallbay.ru/links.html>

Ссылки на театральные ресурсы русского интернета: <http://artclub.renet.ru/links.htm>

Каталог театральных сайтов России: <http://city-2.narod.ru/ntn/ctg.html>

5. Приложение

Упражнения, деловые игры, упражнения, сюжетно-ролевые игры, сценарий спектакля.

Коллективно-творческое дело «Фавориты»

Цели и задачи: продемонстрировать учащимся несправедливость одной из форм коррупции – фаворитизма.

Участники: ведущий, 10 – 20 учащихся 8 – 11 классов.

Реквизит: кегли, мячи, кусок ткани, цветные нитки, ребусы, пазлы, половник, столовая ложка, сосуд с водой.

Время проведения: 45 минут – 1 час.

Ход упражнения:

Для данного игрового упражнения необходимо разделить всех участников на две равные группы. Ведущий сообщает участникам, что их команды будут соревноваться друг с другом, и по итогам нескольких конкурсов будет выявлена команда-победительница. За победу в каждом конкурсе команда получает 1 балл. Ведущий для себя произвольно выбирает команду-фаворита. При проведении одинаковых по своей сути конкурсов он создает для этой команды более благоприятные условия для победы.

Конкурсы:

1. Представители команд должны сбить как можно больше кеглей с трех попыток. Одна команда сбивает кегли маленьким мячом, команда-фаворит – большим.

2. На большом куске однотонной ткани развешиваются 20-30 ниточек того же цвета, что и ткань и 20-30 ниточек контрастного с ней цвета. Представители команд кто быстрее должны собрать ниточки своего цвета. Причем, представитель команды-фаворита собирает ниточки противоположного с тканью цвета.

3. Команды наперегонки разгадывают ребусы, причем у команды-фаворита они заведомо легче.

4. Команды наперегонки складывают пазлы, причем у команды-фаворита они состоят из более крупных и меньшего числа фигур.

5. Представители команд из ведра воды должны наполнить свои стаканы. У команды-фаворита стакан меньше и ее представитель наполняет стакан половником, другой участник конкурса наполняет стакан ложкой.

При очевидно неравных условиях победителем, вероятно, будет команда-фаворит. По итогам конкурсов следует обсудить несколько вопросов:

- Что вы чувствовали, оказавшись в команде-победительнице?
- Что вы чувствовали, оказавшись в проигравшей команде?
- Почему победившей оказалась команда-фаворит?
- Справедлива ли была эта победа?
- Сталкивались ли вы с фаворитизмом в жизни?
- В каких сферах общественных отношений фаворитизм проявляется наиболее ярко?
- Какие мотивы обычно двигают людьми при определении «фаворитов» в различных сферах общественных отношений?
- К каким последствиям приводит фаворитизм?
- Существует ли возможность ограничить граждан от произволов фаворитизма?

Ролевая игра «Волк и 7 козлят»

Цель: определение ролей в группе, ледокол.

Время проведения: 20 минут.

В игре принимают участие около 10 человек.

Материалы: 7 бумажек – «козленок», 4 бумажки – «волк» и «коза» (могут быть разные соотношения: 2:2, 1:3, 3:1).

Бумажки сворачиваются и складываются в коробочку, откуда их достают участники игры при распределении ролей. Число «волков», «коз» и «козлят» при необходимости может варьироваться, включать в себя всех членов группы или часть их.

Правила проведения игры:

Каждый участник берет у ведущего заранее написанную и свернутую записку, в которой указана его роль. Бумажку нельзя показывать другим, называть свою роль.

«Козлята» встают отдельной группой. «Волки» и «козы» пытаются попасть к «козлятам». Задача «волка» – прикинуться «козой», чтобы попасть к козлятам и съесть. Задача «козы» – убедить «козлят», что она на самом деле «коза», должна накормить их, спасти от голода. Задача «козлят» – вместе определить, кто перед ними и решить: пускать или не пускать. «Козлята» могут задавать вопросы и совещаться.

Если «козлята» ошиблись: пустили «волка» – один «козленок» считается «съеденным»; не пустили «козу» – один «козленок» считается «умершим от голода».

Игра позволяет определить роли в группе.

При обсуждении результатов игры участникам задаются вопросы: (о очереди к «козлятам», «козе» и «волку»):

- Что вы чувствовали?
- Легко ли было принять решение?

К остальным участникам:

- На что вы обратили внимание?
 - Какие проверочные вопросы можно было задать?
-

Упражнение «Вавилонская башня»

Цель: используется в тренингах командообразования.

Материалы: цветные маркеры, флипчарт, заготовленные заранее индивидуальные задания.

Индивидуальные задания: кратко прописаны на отдельных листах, каждый лист является строго конфиденциальным для одного участника. Например, «Башня должна иметь 10 этажей» – листок с такой надписью вручается одному участнику, он не имеет права никому его показывать, обязан сделать так, чтобы нарисованная совместно башня имела именно 10 этажей! Второе задание: «Вся башня имеет коричневый контур» – это задание для следующего участника. «Над башней развивается синий флаг», «В башне всего 6 окон» и т.д.

Условия: участникам запрещено разговаривать и вообще как-нибудь использовать голос. Необходимо совместно нарисовать Вавилонскую башню. Для азарта подключается секундомер.

Один из вариантов: совместное молчаливое построение башни из элементов конструктора типа "Лего".

При этом задания, выданные участникам, частично противоречивы ("Башня должна состоять только из желтых и синих элементов" - "Башня не должна включать синих элементов")

Игра «Эмоции»

Цель: прием, направленный на повышение точности восприятия партнера по общению.

Возраст: старшеклассники.

Данная игра предназначена для будущих специалистов, выбирающих профессии сферы «человек-человек». Особенностью таких профессий является необходимость распознавать, предвидеть и отвечать на эмоциональное поведение другого человека.

В игре моделируется ситуация, когда необходимо предугадать, предвосхитить реакцию, эмоции, переживание партнера по игре. Вполне естественно, что при этом возникает момент самораскрытия, и создание условий психологической безопасности является важной задачей ведущего. Кроме того, желательно, чтобы участники были знакомы друг с другом, чтобы им были интересны остальные члены коллектива.

Игра построена на идее о том, что понимание другого человека начинается тогда, когда нужно «вырваться» из своего внутреннего мира и вжиться в чужой, посмотреть на мир глазами другого, примерить на себя его отношение к миру, различным жизненным ситуациям.

Участниками игры становятся 4-8 человек. Возможно проведение данной игры с группой 16 человек, в таком случае остальные 8 участников становятся зрителями. По времени сама игра занимает около 40 минут. В качестве реквизита и оснащения для проведения игры понадобятся наборы игровых карточек из 6 штук с картинками, на которых изображены проявления эмоций в мимике, и игровые столы, за которыми располагаются игроки.

Сюжет игры: зависит от варианта, который выбрал ведущий. Основная идея игрового сюжета состоит в том, чтобы определить и назвать а) эмоцию, которая будет переживаться большинством/меньшинством участников в определенной (данной) ситуации; б) партнера по игре, который переживает такую же/другую эмоцию, что и сам игрок в определенной (данной) ситуации. В зависимости от точности восприятия (угадывания) игрок получает/теряет очки. По итогам игры называется самый «эмпатичный» игрок.

В ходе игры участникам раздаются наборы карточек. Играющие получают разъяснения относительно того, какая эмоция графически изображена на каждой карточке.

Затем проводится пробный тур. Ведущий объявляет ситуацию, в которую условно попадает каждый из участников, например: «За экзаменационную работу вы получаете оценку «5» с двумя плюсами». Участникам необходимо выложить на игровой стол обратной стороной карточку с изображением того эмоционального состояния, которое возникнет у участника в данной ситуации. После этого игроки тянут жребий: «согласование» или «рассогласование». Одновременно игроки должны назвать имя одного из участников. Если им выпал жребий «согласование», они должны назвать имя человека, выложившего одинаковую с ним карточку. В случае жребия «рассогласование» нужно назвать имя человека, положившего другую карточку. При этом жребий оставляется в тайне до раскрытия всех карточек. Затем карточки открываются. В случае, если игрок верно назвал имя партнера, он получает 1 очко, если ошибся – минус одно очко. Далее зачитывается новая ситуация и т.д.

В процессе проведения игры следует соблюдать такие правила:

1. Запрещается намеренно раскрывать свои карты и демонстрировать свой выбор до сигнала ведущего.

2. Если игрок заявляет, что все его партнеры сделали такой же ход, как и он, либо никто не сделал подобного хода, и это подтверждается при раскрытии карт, он получает плюс пять очков, если не подтверждается, то он получает минус пять очков.

3. Каждая новая фаза игры начинается после предыдущей. Последовательность игровых фаз такова:

- а) зачитывание ситуации ведущим;
- б) выкладывание игровых карточек;
- в) раздача жребия;
- г) выбор участника по заданию;
- д) раскрытие карточек;
- е) оценка результатов.

В начале проведения игры необходимо предусмотреть информационную часть, когда ведущий объясняет понятие эмоции, и сообщает ее психологическое содержание. Сообщение ведущего должно быть сделано с учетом особенностей аудитории и контекста ситуации.

Перед началом игры необходимо объяснить, что предлагаемая игра – не карточная, хотя в ней используются карточки, ведется подсчет очков. Самым важным приобретением в этой игре будет более глубокое понимание других людей, их особенностей, побудительных причин.

Ведущий должен принимать участие в обсуждении, побуждать участников к анализу своих переживаний. Особое внимание следует обращать на тех участников, которые часто делают ход «все» или «никто». Как правило, такое поведение свидетельствует о невовлеченности в игру или переключение с содержательного ее аспекта (постижение переживаний другого человека) на формальный (заработать побольше очков).

Ведущему очень важно организовать обсуждение эмоциональных реакций. Как правило, обсуждение ведется относительно причин возникновения именно этой эмоции. Нередко,

однако, выдвигаются на первый взгляд неправдоподобные реакции. Например, для ситуации «Вы получаете пятерку с двумя плюсами за контрольную по математике» одна из школьниц выложила карточку «гнев, ярость», объясняя это тем, что учительница просто издевается над ней, если за такую работу поставила такую оценку.

Несмотря на то, что часто таким образом реализуется психологическая защита, иногда стоит предложить аудитории подумать над тем, что может стоять за этой эмоцией в данной ситуации, чем может быть вызвана эта эмоция: индивидуальными особенностями, особенностями опыта (ученица подумала про конкретную учительницу, вызывающую у нее агрессию) и т.п.

Очень важно не навязывать своего мнения игрокам или говорить о неадекватности выбора. Как правило, вопрос об этом поднимают сами игроки. Причем мнение об адекватности-неадекватности той или иной эмоции можно использовать для организации обсуждения некоторых понятий (если это обучающее занятие по психологии), например, фрустрация, тревожность, психологическая защита, эмпатия. Практически на каждой игре возникает проблема переживания так называемых «неправильных чувств».

Игра требует некоторой предварительной подготовки («разогрева»). Начинать игру нужно по возможности с комических ситуаций. И лишь в случае высокой включенности и отсутствия сопротивлений предлагать ситуации, вызывающие тревогу. Особо внимательным ведущему следует быть, если участники группы совсем незнакомы друг с другом или давно знают друг друга (учебная группа). В этом случае также возможно сопротивление. Как показывает опыт проведения, в каждой группе был участник, игравший на результат и не принимавший содержательную сторону игры. В этом случае правилами принципиально не предусматривается штрафных санкций. Очень важно самому ведущему правильно отреагировать на ситуацию. Ни в коем случае нельзя оценивать такого игрока или поощрять любые оценки других участников. Обычно мы говорим, что у игры есть два плана - количественный (набрать побольше очков) и содержательный (научиться понимать другого человека). Также ведущему целесообразно обратить внимание на то, что стратегия «набора очков» сразу отслеживается остальными игроками. Кроме того, играть нечестно просто невыгодно (особенно – в многочисленной аудитории). В качестве методического приема для преодоления такого сопротивления можно порекомендовать начинать игру с «мягкого» варианта.

При таком проведении значение выпавшего жребия преобразуется в «наибольшее количество» – «наименьшее количество». Участники игры называют не имя человека, а карточку, которая больше (меньше) всего представлена на игровом столе. Изменение по сравнению с основным вариантом – в прочувствовании не одного партнера, а настроения (установок) группы. Этот вариант по сравнению с основным, как правило, вызывает меньшее сопротивление. Кроме того, в этом варианте игры участники допускают меньше ошибок. Сложность ее состоит в обеспечении динамики игры и проведении содержательного обсуждения, а также в фиксировании результатов.

Игра «Аукцион ценностей»

Цель: работа с ценностными ориентациями молодежи, влияние на процесс становления ценностных ориентаций.

Правила проведения игры: Участниками игры становятся 4-8 человек. Слишком большое количество участников снижает динамичность игры.

Сюжет игры «Аукцион ценностей» соответствует названию: объявляется аукцион, на котором распродаются жизненные ценности. Задача участника – приобрести как можно больше ценностей, имеющих для него наибольшее значение.

В начале игры ведущий раздает бланки со списками жизненных ценностей. Участники должны оценить каждый пункт списка по следующей шкале: «+» – положительное отношение, «0» – безразличное отношение, «-» – отрицательное отношение к данной ценности. Затем ведущий собирает бланки и подсчитывает количество и стартовую стоимость каждой ценности, которая будет выставлена на аукционе. Правила подсчета составляются таким образом, что

ценность, которая привлекательна для большего числа игроков, имеет большую игровую «стоимость» и, соответственно, представлена в меньшем количестве игровых «лотов».

Далее объясняется, что «валютой», за которую можно будет приобретать ценности, является количество очков, набранное в упражнении на ловкость (сбивание кеглей, метание мячей, дротиков и т.п.). На всю игру участникам дается ограниченное количество попыток для выполнения упражнения.

Перед началом аукциона участник выбирает пять наиболее важных ценностей, за которые он собирается бороться. Этот выбор фиксируется в «плане аукциона». При этом после первоначального составления плана, участники могут внести в него необходимые изменения, после того, как ведущий объявит стартовую цену каждого «лота».

Ведущий ориентирует участников на необходимость максимального выполнения составленного «плана». Затем начинается процесс аукциона. Ведущий объявляет игровой «лот»: наименование и стоимость ценности. Право на «покупку» получает участник, назвавший наибольшую цену «лота». Участник, получивший право на покупку, выполняет упражнение. Он может при этом использовать любое количество имеющихся в его распоряжении попыток. При этом все набранные очки можно не использовать на приобретение данного «лота». В том случае, если игрок отказался от приобретения заявленной ценности или набранных им очков недостаточно, «лот» снова выставляется на продажу. Аукцион прекращается, когда все ценности были «проданы» или все игроки израсходовали отведенные им попытки.

Затем составляется список «достижений», в который входят все приобретенные участником ценности. При этом вместо «плановой» ценности, которую игрок не смог приобрести, в список вносится ее «противоположность», например, вместо ценности «Счастливая семейная жизнь» – «Неудачная семейная жизнь» и т.п.

На следующем этапе игры участники представляют свои списки «достижений», сопоставляя их с типичным жизненным путем представителя той или иной профессии. Формальным итогом игры может стать вручение «дипломов приверженца профессии».

В обсуждении важно обратить внимание участников на то, как менялось отношение к тем или иным ценностям по мере изменения их «цены», достижений игроков в процессе выполнения упражнения на ловкость. Ведущий также может проинформировать участников о результатах опроса, проведенного в начале игры. В ходе обсуждения ведущий может предложить каждому участнику назвать ту ценность, которую он считает основной, определяющей жизнь человека. Также может быть затронут вопрос о том, как конкретная профессия влияет на характер ценностных ориентаций.

Сложности проведения данной игры связаны с поддержанием динамики игрового действия, а именно переходов от выполнения упражнения на ловкость к аукциону, фиксацией достижений участников, а также с оформлением игровой «документации», поэтому желательно, чтобы ведущему помогал ассистент.

обязательно использую в работе, тем более, что у нас проводится мониторинг ценностных ориентаций подростков, необходима дальнейшая работа можно использовать список ценностей из теста Шварца:

1. Равенство
2. Внутренняя гармония
3. Власть
4. Удовольствие
5. Свобода
6. Духовная жизнь
7. Чувство общности
8. Стабильность общества
9. Интересная жизнь
10. Смысл жизни
11. Вежливость
12. Богатство
13. Безопасность нации
14. Чувство собственного достоинства

15. Взаимность в отношениях с людьми
16. Творчество
17. Мир во всем мире
18. Уважение традиций
19. Зрелая любовь
20. Самоограничение
21. Равнодушие к мирским заботам
22. Безопасность семьи и близких людей
23. Общественное признание
24. Единение с природой
25. Новизна
26. Мудрость
27. Авторитет
28. Настоящая дружба
29. Мир красоты
30. Социальная справедливость

Ролевая игра «Съемки фильма»

Правила проведения игры: Ведущий назначает одного участника на роль продюсера фильма. Его задача состоит в том, чтобы «снять фильм», а на самом деле организовать какую-нибудь сценку. Сам он должен лишь ограничиться «общей политикой»: выбрать из участников режиссера и поставить перед ним задачу в общих чертах снять интересный фильм, задействовать хорошего сценариста, хороших актеров, композиторов и т.д.

На «съемку фильма» отводится время в пределах 10 минут. Незадействованные участники (или ведущий, если все участники будут принимать участие в «фильме») должны оценить фильм по 5-балльной оценке.

После просмотра «фильма» все участники садятся в круг и обсуждают следующие вопросы:

- Сделал ли «продюсер» единственно правильный выбор?
- Все ли участники согласны с теми ролями, которыми им отвел режиссер, продюсер?
- Как стоило продюсеру и режиссеру строить предварительные беседы с претендентами, чтобы лучше выяснить сильные и слабые стороны каждого?

Интеллектуальная игра для школьников «Верю – не верю»

Цели и задачи: выявление уровня знаний учащихся на тему коррупции и права, передача им новых знаний, контроль знаний учащихся.

Участники: ведущий, 10-12 учащихся

Реквизит: тематические вопросы о коррупции, жетоны, таблички «ДА» и «НЕТ».

Время проведения: 45 минут.

Ход игры:

Все участники упражнения становятся в колонну в середине комнаты. С одной стороны от них на стене находится табличка «ДА», с другой «НЕТ». Ведущий читает вопросы, которые начинаются со слов «Верите ли вы, что...». После того как вопрос прочитан, участники отходят к одной из табличек, в зависимости от своего мнения. По итогам каждого вопроса, те учащиеся, которые верно заняли позицию, получают по одному жетону. Все участники вновь становятся в середину комнаты. Побеждает тот, кто в итоге всего упражнения наберет наибольшее количество жетонов.

Вопросы:

1. Верите ли вы, что первым в России смертную казнь за взятки ввел Иван Грозный? (Да).
2. Верите ли вы, что избирательное право женщинам в России было предоставлено раньше, чем в Англии и Франции? (Да).
3. Верите ли вы, что в настоящее время в Российской Федерации принят закон о борьбе с коррупцией? (Нет).

4. Верите ли вы, что для получения работы на таможне в Албании взятки дают менее 10% будущих должностных лиц? (Нет. Более 50% должностных лиц, работающих на таможне, «покупают» свои должности).
5. Верите ли вы, в Османской империи с взятки официально брали налоги? (Да).
6. Верите ли вы, что в настоящее время возраст получения избирательного права в России равен 20 годам? (Нет. Он равен 18 годам).
7. Верите ли вы, что согласно современному английскому законодательству, все, что не может быть съедено за 45 следует считать взяткой? (Да).
8. Верите ли вы, что законодательное определение понятия «коррупция» звучит как противоправное действие должностного лица? (Нет. В законодательстве данное понятие не определено).
9. Верите ли вы, что согласно действующему в Российской Федерации Уголовному кодексу уголовная ответственность граждан по преступлениям о коррупции наступает с 16 лет? (Да).
10. Верите ли вы, что Московский Государственный институт международных отношений лидирует, опережая другие вузы по величине взятки при поступлении? (Да).
11. Верите ли вы, что в ходе проведения опроса в Албании выяснилось, что всего лишь 7% фирм готовы платить более высокие налоги в том случае, если правительство сможет эффективно контролировать коррупцию. (Нет. Более половины фирм Албании готовы платить более высокие налоги в обмен на эффективный контроль коррупции).
12. Верите ли вы, что в 196 г. до н. э. Ганнибал возвращаясь в Карфаген, и, стремясь наладить нормальную жизнь республики, он первым делом объявил войну гладиаторским боям? (Нет. Он объявил войну коррупции и обновил состав правительства).
13. Верите ли вы, что согласно действующему Федеральному закону РФ «Об основах государственной службы РФ», государственные служащие не вправе заниматься педагогической и научной деятельностью? (Нет).
14. В Анголе доходы от нефти составляют порядка 90% годового бюджета в 3-5 миллиарда долларов. Верите ли вы, что 1 миллиард из этих денег ежегодно разворовывается. (Да).
15. Верите ли вы, что в 1912 году в бухгалтерских книгах одной московской фирмы была обнаружена статья расходов, специально отведенная на взятки? (Да).
16. Верите ли вы, что в древнем Китае состоятельные люди носили личные перстни – печати с гравировкой отпечатка пальца владельца? (Да).

Игра «Катастрофа в пустыне»

Задачи: отработать навыки поведения в дискуссии, умения вести диспут, быть убедительным, изучить на конкретном материале динамику группового спора, открыть для себя традиционные ошибки, совершаемые людьми в полемике, потренировать способности выделять главное и отсеивать «шелуху», видеть существенные признаки предметов, научиться осознавать стратегические цели и именно им подчинять тактические шаги и т.д.

Ведущему следует акцентировать внимание при обсуждении результатов на таких аспектах, как получение обратной связи участниками друг о друге (в силу своей эмоциональной насыщенности игра позволяет хотя бы на какое-то время «отключить» механизм психологической защиты и стать самим собой – именно поэтому она эффективна на первых этапах групповой работы).

Время: не менее полутора часов.

Каждый участник получает специальный бланк (или чертит его по указаниям ведущего).

Ведущий дает группе следующую инструкцию:

— С этого момента все вы – пассажиры авиалайнера, совершавшего перелет из Европы в Центральную Африку. При полете над пустыней Сахара на борту самолета внезапно вспыхнул пожар, двигатели отказали, и авиалайнер рухнул на землю. Вы чудом спаслись, но ваше местоположение неясно. Известно только, что ближайший населенный пункт находится от вас на расстоянии примерно 300 километров. Под обломками самолета вам удалось обнаружить пятнадцать предметов, которые остались неповрежденными после катастрофы.

Ваша задача – проранжировать эти предметы в соответствии с их значимостью для вашего спасения. Для этого нужно поставить цифру 1 у самого важного предмета, цифру 2 – у второго по значимости и так далее до пятнадцатого, наименее важного для вас. Заполняйте номерами первую колонку бланка. Каждый работает самостоятельно в течение пятнадцати минут.

Список предметов:

- Охотничий нож.
- Карманный фонарь.
- Летная карта окрестностей.
- Полиэтиленовый плащ.
- Магнитный компас.
- Переносная газовая плита с баллоном.
- Охотничье ружье с боеприпасами.
- Парашют красно-белого цвета.
- Пачка соли.
- Полтора литра воды на каждого.
- Определитель съедобных животных и растений.
- Солнечные очки на каждого.
- Литр водки на всех.
- Легкое полупальто на каждого.
- Карманное зеркало.

После завершения индивидуального ранжирования ведущий предлагает группе разбиться на пары и проранжировать эти же предметы снова в течение десяти минут уже совместно с партнером (при этом номерами заполняется второй столбик в бланке со списком предметов). Следующий этап игры – общегрупповое обсуждение с целью прийти к общему мнению относительно порядка расположения предметов, на которое выделяется не менее тридцати минут.

Из наблюдения за работой участников хорошо видна степень сформированности умений организовывать дискуссию, планировать свою деятельность, идти на компромиссы, слушать друг друга, аргументировано доказывать свою точку зрения, владеть собой. Часто разворачивающиеся жаркие споры-баталии, когда никто не желает прислушаться к мнению других, наглядно демонстрируют самим участникам их некомпетентность в сфере общения и необходимость изменения своего поведения.

По окончании дискуссии ведущий объявляет, что игра завершена, поздравляет всех участников с благополучным спасением и предлагает обсудить итоги игры. Первым вопросом, на который ведущий просит ответить всех участников по кругу, является следующий: «Удовлетворен ли ты лично результатами прошедшего обсуждения? Объясни почему».

Ответы участников с необходимостью сопровождаются рефлексией, цель которой – в осмыслении процессов, способов и результатов индивидуальной и совместной деятельности. Возникшая в результате дискуссия подогревается ведущим, задающим уточняющие вопросы примерно такого типа:

- Что вызвало твою удовлетворенность (неудовлетворенность)? Как, по-твоему, в верном направлении продвигалась ваша дискуссия или нет?
 - Была ли выработана общая стратегия спасения? Что тебе помешало принять активное участие в обсуждении? Ты не согласен с принятым решением? Почему тебе не удалось отстоять свое мнение?
 - Кто в наибольшей степени повлиял на исход группового решения, то есть по сути дела оказался лидером, сумевшим повести за собой группу?
 - Что именно в поведении лидера позволило ему заставить прислушаться к себе?
- На какой стадии появился лидер?
- Какими способами другие участники добивались согласия с их мнениями?
 - Какие способы поведения оказались наименее результативными?
 - Какие только мешали общей работе?

Как следовало бы построить дискуссию, чтобы наиболее быстрым способом достигнуть общего мнения и не ущемить права всех участников?

Обсуждение итогов игры должно подвести группу к тому, чтобы самостоятельно разобраться в вопросе, как наилучшим способом организовывать дискуссии, как избежать грубых столкновений в споре и расположить других к принятию своего мнения. Как правило, в процессе обсуждения затрагивается очень широкий спектр проблем: фазы, через которые проходит практически любая дискуссия, лидер и его качества, навыки эффективного общения, умения самопрезентации и т.д.

При необходимости ведущий только помогает более четко сформулировать найденные участниками закономерности. Очень большое значение имеет самоанализ участниками собственного поведения, который обогащается обратной связью от других членов группы. От ведущего зависит, чтобы эта обратная связь не превратилась в серию взаимных обвинений, а носила бы конструктивный характер и была принята участниками.

Практически всегда возникает вопрос о «правильном» ответе на проблему дискуссии. Такой ответ дается ведущим, но с оговоркой, что это мнение зарубежных экспертов, с которым мы вправе не соглашаться, но вынуждены учесть важность выбора стратегии спасения для ранжирования предметов: либо двигаться по пустыне к людям, либо ждать помощи от спасателей. Если в группе при обсуждении практически не поднимался вопрос о стратегии, то на этом этапе обнаруживается, что часть участников молчаливо подразумевала первый вариант, в то время как другая часть имела в виду второй. Этим выявляется еще одна причина взаимного непонимания.

Итак, ответы:

Вариант «Ждать спасателей» (кстати, по мнению экспертов, предпочтительный).

- Полтора литра воды на каждого. В пустыне необходима для утоления жажды.
- Карманное зеркало. Важно для сигнализации воздушным спасателям.
- Легкое полупальто на каждого. Прикроет от палящего солнца днем и от ночной прохлады.
- Карманный фонарь. Также средство сигнализации летчикам ночью.
- Парашют красно-белого цвета. И средство прикрытия от солнца, и сигнал спасателям.
- Охотничий нож. Оружие для добычи пропитания.
- Полиэтиленовый плащ. Средство для сбора дождевой воды и росы.
- Охотничье ружье с боеприпасами. Может использоваться для охоты и для подачи звукового сигнала.
- Солнечные очки на каждого. Помогут защитить глаза от блеска песка и солнечных лучей.
- Переносная газовая плита с баллоном. Поскольку двигаться не придется, может пригодиться для приготовления пищи.
- Магнитный компас. Большого значения не имеет, так как нет необходимости определять направление движения.
- Летная карта окрестностей. Не нужна, так как куда важнее знать, где находятся спасатели, чем определять свое местонахождение.
- Определитель съедобных животных и растений. В пустыне нет большого разнообразия животного и растительного мира.
- Литр водки на всех. Допустимо использовать в качестве антисептика для обеззараживания при любых травмах. В других случаях имеет малую ценность, поскольку при употреблении внутрь может вызвать обезвоживание организма.
- Пачка соли. Значимости практически не имеет.

Вариант «Двигаться к людям». Распределение по значимости будет иметь несколько иной вид:

- Полтора литра воды на каждого.
- Пачка соли.
- Магнитный компас.
- Летная карта окрестностей.

- Легкое полупальто на каждого.
- Солнечные очки на каждого.
- Литр водки на всех.
- Карманный фонарь.
- Полиэтиленовый плащ.
- Охотничий нож.
- Охотничье ружье с боеприпасами.
- Карманное зеркало.
- Определитель съедобных животных и растений.
- Парашют красно-белого цвета.
- Переносная газовая плита с баллоном.

Иногда прояснение взаимных впечатлений и открытый обмен обратной связью на первых этапах тренинга затруднены, и хотя эта игра остается полезной и эффективной, она не способна полностью снять психологические защиты участников. Для ослабления напряжения на этой стадии используются психогимнастические игры с релаксационной направленностью.

Деловая игра для подростков «Дебаты» В игре принимают участие две команды по 8–10 человек. Предварительно обе команды знакомятся с правилами игры, договариваются о теме дебатов (она должна быть актуальной и интересной подросткам). Сообща команды выбирают или разрабатывают тезис, который будет лежать в основе спора. Смысл спора заключается в маленькой частице отрицания «не», которая и провоцирует команды на поиск аргументов и контраргументов. При этом команды готовят материалы для обеих позиций, так как вопрос об игровой роли решается только в день встречи путем жеребьевки.

Во время встречи одна из команд представляет систему доказательств (кейс) в защиту выдвинутого тезиса и пытается убедить участников и Совет справедливых в правильности своей позиции – это команда «Утверждение» («У»). Вторая команда критикует позицию оппонентов и стремится обосновать аргументами свою позицию – антитезис. Соответственно, эта команда – «Отрицание» («О»). Окончательное решение принимает Совет справедливых, в который помимо организаторов акции входят приглашенные специалисты по теме дебатов, а также по одному представителю от играющих команд.

Игровые роли: в каждой команде выбирается по три спикера и по одному представителю направляется в состав Совета справедливых. Обязательно нужен протоколист, который бы на доске или листе ватмана фиксировал основные тезисы спикеров. Ведет игру один или двое ведущих, их подготовка имеет большое значение. Спикеры выступают по очереди, каждый из них ведет только свою часть спора, командам выделяется время для вопросов в определенное время. Судейство в дебатах имеет важное значение, поэтому критерии оценок должны быть очень четкими.

Педагогические возможности. Дебаты берут свое начало из древней Греции, где они были важным элементом демократии. Сейчас дебаты используют для получения знаний и умений, необходимых для активной жизни в современном демократическом обществе.

Игра «Дебаты» помогает подросткам развить умения критически мыслить, рассуждать, продуктивно организовывать процесс дискуссии. «Дебаты» формируют готовность противостоять «информационному зомбированию» и умение самостоятельно, осознанно вырабатывать жизненную позицию. Игра позволяет тренировать навыки самостоятельной работы с литературой и источниками, отрабатывать умения ведения дискуссии и отстаивания собственной точки зрения, слышать и правильно воспринимать другого человека, помогает достичь понимания того, что другая позиция тоже имеет право на существование. Как командная, игра учит взаимодействию, работе в команде, развивает умение делиться с участниками команды своими идеями и соображениями, помогать и поддерживать друг друга.

Отличительными признаками дебатов являются: соблюдение строгого временного лимита, четкие ролевые предписания, разнообразие и объективность критериев оценки.

Игра требует серьезной информационной подготовки, поэтому состоит из нескольких этапов:

1. Сбор победителей первого этапа акции «Хочу управлять государством», поздравление, знакомство с идеей того, как будет проходить второй этап, советы, как лучше к нему подготовиться, объяснение правил игры «Дебаты», формирование команд.

2. Встреча команд: обсуждение и выбор темы-тезиса. Тема должна соответствовать следующим условиям: четкость в формулировке, отсутствие разночтения, перспективность для обсуждения, значимость для участников и зрителей. Кроме того, тезис должен звучать так, чтобы простым прибавлением частицы «не» из него могло получиться противоположное утверждение.

3. Самостоятельная работа команд: формирование кейса – системы аспектов, аргументов, поддержек, которые пригодятся команде для доказательства правильности и обоснованности своей позиции. Поиск и отбор необходимой информации, посещение консультационных пунктов. Подготовка демонстрационных материалов (таблиц, карт, схем).

4. Представление найденных материалов, обсуждение, распределение ролей на игру.

5. Дебаты.

6. Подведение итогов игры, выступление Совета справедливых. Поощрение игроков и формирование сборной команды для участия в третьем этапе акции «Хочу управлять государством».

Дело готовится и проводится в течение нескольких дней: точный срок зависит от информационных возможностей лагеря, насыщенности смены другими делами. Важно, чтобы участники, с одной стороны, не перегорели, с другой – не чувствовали себя неподготовленными.

Участниками игры становятся ребята, давшие достаточное количество правильных ответов на первом этапе акции «Хочу управлять государством». Способ формирования команд – жеребьевка. Чтобы команды получились равносильными, можно провести небольшую викторину, где ребята лучше узнают друг друга, увидят возможности каждого. В состав команды могут входить 8–10 человек.

Организацию игры берет на себя творческая (инициативная) группа детского лагеря, созданная для подготовки и проведения дел акции «Хочу управлять государством». Ребята вместе с педагогом-руководителем дорабатывают идею игры, составляют план подготовки и проведения дела, распределяют между собой обязанности, намечают дату и время проведения дела, согласуют их с советом лагеря.

На сборе-старте организаторы проводят небольшую игру-викторину для знакомства участников и проявления ими своих знаний и умений. Затем рассказывают, почему они выбрали именно игру «Дебаты», объясняют ее правила и особенности. Чтобы команды получились равносильными, можно провести жеребьевку, причем отдельно среди мальчиков и среди девочек, среди старших и младших.

После того как команды сформировались, можно приступить к **обсуждению и выбору темы-тезиса**. Тема должна быть четкой по формулировке, перспективной для обсуждения, актуальной для участников и зрителей. Кроме того, тезис должен звучать так, чтобы простым прибавлением частицы «не» из него могло получиться противоположное утверждение.

Например, тезис «Дети стали хуже». Ищем, куда лучше вставить частицу «не», чтобы получилась интересная для обсуждения тема: «Не дети стали хуже», «Дети не стали хуже», «Дети стали не хуже». Выбираем подходящий вариант.

Во время **самостоятельной работы** команды занимаются формированием **кейса**. Участники команд сначала обговаривают общую идею, обсуждают, как лучше представить выбранный тезис и его антипод, какими фактами, статистикой и цитатами можно его доказать. Вспоминают, что и где они видели и слышали, какую информацию можно включить, каким материалом можно воспользоваться, где его можно найти. Затем формируются три рабочие группы: первая готовит материал, определяет, как лучше объяснить тему дебатов, какой **аспект** из этой темы лучше вынести на обсуждение, подбирает необходимые ключевых понятия. Например, в теме «Дети стали хуже» надо найти ответы на вопросы: о каких детях будем говорить (возраст, социальное положение, если «хуже», то в чем – здоровье, умственные и творческие способности).

Вторая группа ищет аргументы для подтверждения своей позиции, т.е., если дети стали хуже, то в чем, чем мы можем это подтвердить.

Третья группа подбирает варианты контраргументов, которые могут выдвинуть соперники, и ищет на них ответы. Идет сбор информации, подыскивается необходимый реквизит.

Начинают свою работу **консультационные пункты**. В них могут работать как члены творческой группы, так и привлеченные ими «знатоки» – люди, хорошо разбирающиеся в тех или иных вопросах (ребята – представители регионов, взрослые).

После самостоятельной работы команды собираются на своем рабочем месте, группы отчитываются, что удалось сделать, начинают разработку своего выступления. Можно использовать таблицы, графики, мультимедийный проектор. Выбираются спикеры и представитель команды в Совет справедливых (жюри).

Наступает время **дебатов**. Ведущий приветствует собравшихся, говорит о важности той работы, которую провели команды, оглашает порядок выступления, договаривается о регламенте, представляет Совет справедливых. Начинает игру спикер команды «Утверждение». После обозначения позиций команды первыми спикерами никакие изменения и дополнения другими спикерами уже привнесены быть не могут!

Ниже в таблице приведено содержание всего процесса игры.

Ход игры

Игровая роль	Команда «Утверждение»	Команда «Отрицание»	время
Спикер-1	Представляет участников своей команды, обозначает, как они понимают тему («Мы считаем, что...») и те аспекты, которые предлагают вынести на обсуждение (Нам кажется, что сегодня следует обсудить...).	Представляет участников своей команды, обозначает, как они понимают тему («Мы не согласны с позицией наших оппонентов, и считаем, что...»), предлагает свои аспекты, которые хочет вынести на обсуждение (Нам кажется, что сегодня следует обсудить...).	мин.
	Предлагает ввести в игру ключевые понятия (Когда мы говорим..., то это значит..., мы имеем в виду...).	Соглашается с ключевыми понятиями команды оппонентов или предлагает ввести новые.	
	Называет три важнейших аргумента в защиту своего тезиса (протоколист их фиксирует).	Называет три важнейших аргумента в защиту своего тезиса (протоколист их фиксирует).	
Ведущий-1	Уточняет ключевые понятия, названные каждой командой. Приводит команды к договоренности.		
Ведущий-2	Уточняет основной аспект разговора: «Итак, на наших дебатах сегодня речь пойдет о...»		
Спикер-2	Дает развернутую аргументацию всех трех тезисов, названных первым спикером своей команды.	Дает развернутую аргументацию всех трех тезисов, названных первым спикером своей команды.	мин.
Ведущий-1	Предлагает раунд вопросов, которые задают вторым спикерам игроки противоположной команды. Вопросы должны быть вежливыми по форме, начинаться со слов «Правильно ли я вас понял...», «Как вы думаете...», «Не кажется ли вам, что...». Ответ на вопрос должен быть обоснованным.		
Спикер-3	Опровергает доводы и аргументы команды соперников. Завершает свою речь	Опровергает доводы и аргументы команды соперников. Завершает свою речь	мин.

	повтором позиции своей команды: «Таким образом, что бы ни говорили наши соперники, мы считаем...»	повтором позиции своей команды: «Таким образом, что бы ни говорили наши соперники, мы считаем...»	
Ведущий-2	Предлагает участникам команд выступить с новыми аргументами в защиту своего тезиса, если они у них есть. Каждый игрок имеет право высказать не более одного аргумента. Аргументы должны быть сформулированы в одно предложение.		мин.
Спикер-1	Делает резюме выступления своей команды и называет те аргументы своих спикеров, которые наиболее ярко подчеркивают преимущество позиции своей команды.	Делает резюме выступления своей команды и называет те аргументы своих спикеров, которые наиболее ярко подчеркивают преимущество позиции своей команды.	мин.
Ведущий-1	Делает резюме выступлений обеих команд. Выделяет ключевые проблемы обсуждения, обращает внимание на те моменты, которые стали камнем преткновения.		
Совет справедливых	Подводит итоги. Выделяет ключевые проблемы обсуждения, сравнивает аргументацию команд, отмечает сильные и слабые места выступлений обеих команд, объективность приведенных аргументов и поддержек. Награждает как отдельных спикеров, так и команду-победительницу.		мин.
Итого по времени			,5 часа

Затем члены творческой группы проводят коллективное обсуждение игры: спрашивают участников, понравилась ли им игра, что нового они узнали, где и как можно применять данную форму игры, чему она учит, помогает, способствует.

После этого каждому участнику выдается по одному значку, который он должен вручить тому человеку из своей группы, который, по его мнению, внес наибольший вклад в работу команды. Ребята, получившие наибольшее количество значков, становятся участниками третьего этапа акции.

Свое слово должны сказать и члены творческой группы, наблюдавшие за работой советов. Они могут предложить в состав новой команды еще несколько человек, хорошо проявивших себя в ходе подготовки или во время дебатов.

Темы для дебатов:

1. Детские организации – лучший путь воспитать личность.
2. Телевидение разрушает нравственность молодого поколения.
3. В городе жить лучше, чем в деревне.
4. Коррупция ведет к стабильности государства.
5. Владимир Путин – эффективный лидер.
6. Надо запретить Интернет.
7. Надо сделать Интернет бесплатным.
8. Школьная форма оправдана.
9. Атомные электростанции оправданы.
10. Смертная казнь в России нужна.
11. СМИ – под жесткий контроль государства.
12. Граждане России имеют возможность участвовать в корректировке законов.
13. Учащейся молодежи нужна материальная поддержка государства.
14. Альтернативная военная служба и предоставление отсрочек по призыву в связи с учебой и семейным положением нужны.

15. Социальное неравенство между подростками существует.
16. Проблема взаимоотношений между детьми и родителями разрешима.
17. Употребление нецензурных выражений в обществе растёт.
18. Каждый сегодняшний подросток может стать руководителем государства.

Игра «Электрический стул»

Цель: определить уровень конфликтности группы; расширить самосознание, дать «почву для размышления»; учить открыто высказывать свое мнение, защищать свою точку зрения, обосновывать ее.

Необходимое время: 1 час.

Материалы: листок бумаги, ручка у ведущего, один стул поставить напротив остальных, спинкой к ним.

Инструкция: Сейчас мы с вами должны будем выставить оценки тому участнику, который первым вызовется участвовать. Оценки на доверие. Если вы полностью доверяете этому человеку, вы ставите ему один балл (все баллы участники показывают на пальцах). Если же ваше доверие меньше – два балла, если участник по вашему не заслуживает доверия, то три балла.

Для начала давайте определим, что такое доверие? Какими качествами характера должен обладать человек, чтобы ему доверяли? Запомните, что оценку вы не должны ставить просто так не подумав. К оценке которую вы показали у вас должно быть обоснование.

Ход дела: Приглашается первый участник. Он садится спиной к группе. Ведущий просит поднять руки тех, кто ставит сидящему единицу, напоминает, что значит эта оценка, считает поднятые руки, затем «двойку» и «тройку» (не обязательно в этом порядке). Затем, основным участник поворачивается к группе и начинается диалог между ним и ведущим, группа пока молчит. Вопросы, которые задает ведущий: (Эти вопросы он задает на все оценки поочередно)

1. Как ты думаешь сколько тебе поставили троек? (можно начать с другой оценки)
2. Кто?
3. Почему именно... поставил тебе тройку?

Следующий этап. Ведущий просит поднять руки тех, кто действительно поставил основному участнику тройку (то же самое для других оценок). Каждому участнику, который поставил обговариваемую оценку задаются вопросы:

- Почему?
- Как ты думаешь, почему основной участник не назвал тебя?

И т.п. Ведущий ориентируется по ходу игры, но его задача постараться «разговорить» отвечающего, ненавязчиво, сделать его откровенным.

Так необходимо объяснить все оценки.

Обсуждение с основным игроком:

- Почему игра называется «электрический стул»?
- Что ты сейчас чувствуешь?
- Есть разочарования, обиды?
- Хочешь ли ты сейчас кому-нибудь что-то сказать?
- Изменилось ли у тебя отношение к себе, к другим? и т.п.

Желательно, чтобы в игре прочувствовали все.

Общее обсуждение:

- Ваше впечатление?
- Не бесполезна ли эта игра? и т.п.

Упражнение «Последний герой»

Цель: оценка собственной толерантности, психодиагностика.

Время: 30 минут.

Материалы: Карточки с ролями для двух групп.

Ход упражнения:

1. Выбирают десять добровольцев (1-я группа).
2. Члены 1-й группы выходят с тренером из комнаты и получают роли и инструкцию.

3. Оставшиеся участники (2-я группа) становятся в круг и тоже получают роли и инструкцию.

4. Игровое время.

5. Обратная связь.

Задание:

1-я группа: «Вы – пассажиры корабля, получившего пробоину; на обломках корабля вы подплываете к красивому острову, который оказался неподалеку, – здесь вам, возможно, придется остаться надолго. Ваша задача попасть на остров, т.е. в круг. У каждого из вас есть своя социальная роль (надо кратко обсудить эти роли, после чего каждый прикрепляет карточку с названием роли себе на грудь); в роль необходимо вжиться и вести себя в соответствии с ней. Каждый сам решает, каким образом он пройдет в круг. Объединяться нельзя».

2-я группа: «Вы – жители острова, ваши предки жили тут с незапамятных времен. На острове у вас есть все, что нужно, вы не голодаете, но и не имеете излишков. У каждого из вас есть своя социальная роль (надо кратко обсудить эти роли, после чего каждый прикрепляет карточку с названием своей роли себе на грудь), вам хорошо и дружно вместе. Но вот на ваш остров приплыл корабль, и, возможно, его пассажиры захотят остаться здесь. Каждый из вас решает сам, пустить кого-нибудь на остров или нет».

Участники 2-й группы поворачиваются спиной к центру круга и сцепляются локтями. Тот, кто принял решение кого-нибудь пропустить, разворачивается лицом в центр и не участвует в дальнейшей игре. При этом если «островитяне» не согласны с его решением, они могут «прогнать» своего соседа с острова (расцепиться с ним, вытолкнуть его за пределы круга и вновь сомкнуться).

Примеры ролей для пассажиров:

- домохозяйка
- матрос
- потребитель наркотиков
- судья
- коммивояжер
- секс-работница
- капитан корабля
- школьник из маленького города и другие

Примеры ролей для островитян:

- холостой фермер
- школьник
- пенсионер
- многодетная мать
- судья
- дворник
- полицейский
- глава муниципалитета и другие.

Тренер наблюдает за ходом игры.

Обсуждение:

Тренер задает вопросы:

1. Что чувствовали:
 - а) пассажиры, проникшие в круг;
 - б) пассажиры, оставшиеся вне круга;
 - в) островитяне, которые пропустили кого-то из потерпевших крушение;
 - г) островитяне, не пропустившие пассажиров на остров;
 - д) островитяне, которых «выгнали», и те, кто «выгонял».
2. Как и какие изменения происходили в жизни на острове? С чем это связано?

Ожидаемые результаты: Участники увидят модель реального отношения общества к маргинальным группам.

Анкета

Какие проблемы Вас волнуют?

взаимоотношения с родителями взаимоотношения со сверстниками неуспеваемость в обучении не умение проводить свободное время какие еще? (напишите)

Совершали ли Вы какие-либо правонарушения? Если да, то, какие противоправные действия Вы совершали?

кражи побои воровство изнасилование употребление спиртных напитков, психоактивных и наркотических веществ клонение от учебы побеги из дома нанесение вреда здоровью нанесение телесных повреждений другому лицу хулиганство какие еще? (напишите)

Есть ли у Вас друзья?

Много у меня мало друзей много знакомых, а близких друзей нет.

Как Вы можете охарактеризовать Ваших друзей?

обычные люди авторитетные люди, с которыми не страшно ; лица, отбывшие наказание в местах заключения хорошие и отзывчивые люди, лица старше вас. лица, толкающие на необдуманные поступки

Вступаете ли Вы в конфликт с учителями?

Да нет

Что чаще всего является причиной этих конфликтов?

непонимание и неприязнь несправедливое отношение со стороны учителей предвзятое отношение что еще? (напишите)

Вступаете ли Вы в конфликт с одноклассниками?

Да нет

Если конфликтуете, то как часто?

Постоянно стараюсь не конфликтовать, несколько раз в неделю. несколько раз в месяц

Можете ли вы открыто говорить о своих проблемах, переживаниях со своими родителями?

Да нет

Если не можете, то, почему?

не доверяю, они не понимают меня, мне лучше держать все в себе, я могу открыться только своим друзьям, родители не замечают мои проблемы и переживания, почему еще? (напишите)

Деловая игра «Я - глазами меня»

Цель: Содействовать осмыслению своей роли и места в современном мире, самосовершенствованию личности подрастающего поколения.

Оборудование: бумага, фломастеры, карандаши, пластилин, мел, доска, таблица с алгоритмом техники самосовершенствования.

Ход игры:

I. Вступительное слово педагога.

Современный человек – каков он, чем он живёт, каковы его взгляды, ценности. Результаты диагностики старшеклассников ЦРТДиЮ (социализированность, мотивы).

II. Вопросы для обсуждения:

1. Потребности и жизненные ценности современного человека;
2. Ваше представление культурного человека;
3. Современны ли сегодня быть милосердным.

III. Разбивка на микрогруппы.

IV. Задания:

№ 1. За 10 минут создайте, нарисуйте портрет типичного современного человека. Портреты вывешиваются на доску. Каждая группа представляет портрет, голосованием определяется, чей портрет более отвечает формулировке задания. Идёт обсуждение.

№ 2. а) Напишите 10 качеств личности, которыми обладают большинство молодёжи;

б) Проранжируйте от 1 до 10;

в) Каждая группа называет 5 самых привлекательных качеств личности. Качества фиксируются на доске.

А какие качества необходимы, чтобы стать человеком, идущим в ногу со временем.

И снова каждая группа ранжирует, выделяя 10 самых привлекательных качеств.

№ 3. Напишите на листочке эти 10 качеств в левом столбике, а в правом по 10 бальной системе оцените, насколько эти качества присутствуют у вас.

Далее идёт обсуждение.

«Соответствую ли я званию современный человек?»

На сколько процентов соответствую и т.д.

Идёт обсуждение.

V. Что необходимо сделать чтобы добиться звания современный человек?

VI. Алгоритм организации самосовершенствования.

Деловая игра «Дом самоуправления»

Цель: поддержка и развитие школьных самоуправленческих объединений.

Задачи:

- формирование навыков коллективной деятельности;
- формирование навыков бесконфликтного межличностного общения подростков;
- обучение основам школьного самоуправления в игровой форме;
- создание атмосферы творчества и взаимопонимания в процессе коллективной деятельности.

Участники: коллектив старшеклассников в количестве не более 20 человек.

Для игры необходимо:

- два одинаковых комплекта листов 10х20 (по 14 листов в каждом комплекте);
- два листа ватмана;
- клей, скотч, ножницы;
- маркеры, фломастеры.

Подготовка к игре:

- написать на 12 листах каждого комплекта цветной бумаги по одному слову: «добровольность», «самостоятельность», «равноправие», «инициативность», «взаимодействие коллективов и их органов самоуправления», «совместная деятельность взрослых и детей», «ответственность», «самоанализ», «организаторские знания, умения, навыки», «самоконтроль», «творчество», «самокритичность», «коллективное творческое дело»

- два листа остаются неподписанными

- на двух листах ватмана начертить контуры дома: фундамент – 4 кирпича, 1 этаж – 4 кирпича, 2 этаж – 4 кирпича; крыша, труба (см. рис.)

Описание игры

Этап (5-7 минут). Прелюдия.

Ведущий предлагает группе играющих попробовать дать определения понятия «самоуправление».

Высказывая собственное мнение, каждый играющий участвует в коллективном определении понятия «самоуправление».

Этап (20-30 минут). Основная часть

Ведущий: Давайте представим, что самоуправление – это ДОМ, у которого есть ФУНДАМЕНТ, два этажа, КРЫША и ТРУБА. А кирпичи у нашего ДОМА- это основные принципы самоуправления: добровольность, самостоятельность и т.д. Всего 12 кирпичей

Самые основные кирпичи- те, на которых держится весь ДОМ, закладываются в ФУНДАМЕНТ. Затем те кирпичи, которые представляются вам необходимыми и важными – на первый этаж, оставшиеся – на второй этаж. У вас есть в запасе два незаполненных кирпича – вы можете написать на них то, что, по вашему мнению, не хватает для определения самоуправления, и поместить их там, где захотите.

А ещё у вас есть КРЫША, где вы можете написать, даже нарисовать всё, что сделает ваш ДОМ лучше, добрее, веселее. Например, на КРЫШЕ может поселиться «кошка хорошего настроения»

У ДОМА есть ТРУБА. В эту ТРУБУ вылетает то, что мешает этому ДОМУ: всё лишнее и ненужное

Затем ведущий предлагает разделиться на две микрогруппы (7-8 человек). Каждой микрогруппе раздаётся комплект кирпичей, ватман с контурами ДОМА, клей, маркеры

Ведущий: Представьте, что вы- коллектив архитекторов, разрабатывающих проект дома, где должны быть использованы данные вам кирпичи. Необходимо выбрать конструктора, который непосредственно клеит, рисует и пишет на листе ватмана ваш проект;

ведущего, который будет вести обсуждение;

референта, который должен писать обоснование закладки каждого кирпича. Например, «равноправие» - основа самоуправления, потому что все члены коллектива должны быть равны, иначе будет несправедливость.

Время на строительство – 15 минут. По окончании срока каждая группа должна по очереди «защитить» свой проект, то есть объяснить, каким получился «ДОМ самоуправления

При защите вторая группа оппонирует, то есть задаёт вопросы, просит уточнить, по их мнению, фрагменты проекта

Этап (10-15 минут). Кульминация.

«Защита» каждого проекта.

Ведущий следит, чтобы оппоненты не перебивали «защищающих», вопросы задавали в корректной форме, избегали негативных высказываний, резкой критики. Поощряет доброжелательность и взаимопонимание.

Этап (5-7 минут). Послесловие.

Ведущий подводит итог игры. Объясняет правильное расположение кирпичей, если в проекте были допущены грубые ошибки. Утверждает «защиту» обоих проектов с учётом поправок. (Вариант правильного проекта ДОМА прилагается)

Участникам игры предлагается коллективное резюме.

Сегодняшняя игра произвела на меня впечатление:

· **Большое +5 +4 +3 +2 +1 0 –1 –2 –3 –4 –5 никакого**

· Нам понравилось....

· Нам мешало....

«Римляне и христиане»

Подготовка: Найдите «тайное место встречи» и подготовьте всех участвующих в игре наставников и сотрудников (объясните им правила).

Инструктаж для группы: Закройте глаза. Вы перенеслись в первый век нашей эры, где ученики Христа переживают гонения и преследования. Ты Христианин, а властям это не нравится. Любого, кто публично признается в том, что он Христианин, бросают на съедение львам. Стражники на улицах допрашивают простых людей, пытаясь выявить и уничтожить христиан. Именно в такой атмосфере ты окажешься, выйдя из этой комнаты. Однако, сегодня необычный день. Сегодня состоится тайное собрание христиан. Твоя задача – добраться до этого тайного места, чтобы вместе с твоими братьями и сестрами участвовать в тайном собрании «подпольной церкви». Между тем, к тебе может подойти один из стражников и просто спросить: «римлянин или христианин?». Если ты ответишь «Римлянин», тебя отпустят, если же скажешь «Христианин», тебя отведут в темницу, где ты будешь находиться, пока тебя не бросят львам. Представь себя в таком обществе. При этом ты хочешь сохранить свою веру. Что будешь делать?

То, что известно вам (а им – нет)

- Где расположено тайное место (оно должно быть достаточно большим, чтобы вместить всех)

- Некоторые из стражников (где-то один из пяти) христиане, которые не только отпустят тебя, если ты признаешь себя христианином, но и намекают, где находится тайное место.

- Те, кто устоят в вере и попадут в тюрьму (в начале игры), будут освобождены невероятным действием Духа Святого (приходят ангелы и держат стражников, выпуская узников на свободу)

- Те, кого поймают в конце игры, не смогут выйти оттуда, погибнув в яме со львами (таковые, как вы знаете, были мучениками).

Прочие примечания

Примерно на каждые 5 участников должен быть, по крайней мере, один стражник. Тайное место встречи должно быть спрятано достаточно хорошо, так чтобы его не обнаружили

в течение первых пяти минут. Как только участник игры обнаруживает тайное место, он НЕ ДОЛЖЕН ПОКИДАТЬ его, чтобы привести остальных, это попросту очень опасно. Чем больше игровое пространство, тем лучше.

Подведение итогов

Это самая важная часть игры, и проводить ее нужно очень мудро. Некоторые дети могли отказаться от веры, и поэтому испытывают угрызения совести. Другие подумают, что в том, что они отказались говорить правду, нет ничего страшного – ведь их цель (выжить) была достигнута. Кто-то может испугаться того, что может произойти с ними в реальной жизни, если они встанут за свою веру. Подведение итогов – это возможность для вас объяснить детям, что значит стоять твердо в вере и полностью доверять Богу, даже, казалось бы, в безвыходных и весьма противоречивых ситуациях.

Сценарий для социального театра.

«Ты не один!»

Автор: *Иннеллаур Алла*

Звучит грустная тревожная музыка. Из разных кулис выходят Мир, Вера, Любовь и Надежда, в руках у них зажженные свечи.

Презентация «Свечи»

МИР: Я МИР! Но никто не поддерживает мой огонь. Думаю, что я погасну (свеча гаснет).

ВЕРА: Я ВЕРА! Люди перестали верить. Во мне больше нет нужды, поэтому мне нет смысла гореть (свеча гаснет)

ЛЮБОВЬ: Я ЛЮБОВЬ! У меня нет больше сил гореть. Люди отвергают меня и не понимают всей важности моего существования. Они даже забывают любить своих близких людей (свеча гаснет)

НАДЕЖДА: Я - НАДЕЖДА. Что же вы погасли? Неужели всё так плохо в этом мире?

МИР: Мир задыхается от агрессии и равнодушия!

ВЕРА: У людей не осталось в душах ничего святого. Всё продаётся и покупается!

ЛЮБОВЬ: Люди разучились по-настоящему любить. Вместо этого - эгоизм. Погоня за богатством и удовольствиями. Разврат...

МИР: А молодёжь гибнет в сетях алкоголя и наркотиков!

НАДЕЖДА: Но надо же найти какой-то выход! Ведь НАДЕЖДА есть всегда!

МИР: Что ж, посмотрим! А вот и наш герой.

Под энергичную современную музыку входит Герой - современный молодой человек (на нем - толстовка с капюшоном, наушники), в руках он держит букет черных шаров с названиями: «Круто», «Это моё дело», «Это не опасно», «Кайф», «Я свободен».

ГЕРОЙ: Всем привет! Похож я на доброго волшебника? Кому подарить шарик? Кто здесь современный, свободный и продвинутый? Ну? Есть здесь крутые парни?

Из-за кулис появляются ведущие.

ЮНОША: Послушай, друг, весь твой «букет» - сплошное заблуждение, миф

ГЕРОЙ: Это круто - быть под легким кайфом: ты свой в любой компании, на дискотеке, в клубе.

ЮНОША: Это - не круто!!! Круто - сохранить лицо в любой компании, иметь свое мнение.

ДЕВУШКА: Круто - сильному суметь сказать «нет».

ЮНОША: Круто - заниматься спортом и получать от этого массу удовольствия, драйва.

ДЕВУШКА: Круто быть успешным, поступить в вуз, получить хорошую профессию. (*Прокалывает шарик*).

ГЕРОЙ: Д что в этом такого!? Ну затыкнулся пару раз, ну тусанулся в клубе. (*В руках шар «Это не опасно»*).

ДЕВУШКА: А ты знаешь, что даже при приеме слабых наркотиков организм необратимо разрушается? (*Прокалывает шарик «Это не опасно»*).

ЮНОША: Большинство наркоманов живет не более 3-5 лет после первого приема наркотика. Но есть и исключения – те, кто погибает уже через полгода. (*Прокалывает шар «Кайф»*).

ДЕВУШКА: А главное - это зависимость. От таблетки, бутылки пива, дозы. И ты уже не свободен.

ГЕРОЙ: Это касается только меня! Это мое дело! *(Берет шар «Это мое дело»)*

ДЕВУШКА: А твоя мама? Она уже душой истлела от горя и слез?!

ЮНОША: А твоя девушка? Что ты можешь ей дать?

ДЕВУШКА: А дети у пьющих рождаются с уродствами или больными! Ты этого хочешь? *(Прокалывает шар)*

ГЕРОЙ: Послушайте! Я - свободный человек! Это мой выбор!

ДЕВУШКА: Ты свободный?!!! Да посмотри на себя со стороны! Ты просто марионетка!

ЮНОША: А кукловоды - твои так называемые друзья.

ЮНОША: Обстоятельства и соблазны манипулируют тобой!

Юноши и девушки уходят.

Звучит музыка. Пантомима «Кукловод и кукла».

В конце кукловод и усмешкой прокалывает последний шарик героя - «Я свободен» и уходит, уводя куклу-ребенка.

Звучит музыкальная тема отчаяния, на её фоне:

ГЕРОЙ: Я пришел в этот мир,
Я родился для счастья,
Я принес с собой свет,
Я учился летать.
Но был создан кумир.
Он был добр и участлив.
Я не смог сказать «нет»,
Я закончил летать.
Я пока еще жив,
Но ведь это лишь тело.
И меня уже бесит
Солнце летнего дня.
Жизнь прекрасна для всех,
Но какое мне дело,
Это все, и давно,
Уже не для меня.
Мне не нужно теперь
Ни добра, ни участия.
Что вокруг? Темнота!
Черный холод и страх.

Тема отчаяния звучит громче, появляются уже два кукловода, они заключают героя в цепи-веревки. Мини-зарисовка «Танец отчаяния». Кукловоды уходят, оставляя героя в «цепях» на сцене одного.

Звучит нежная музыка - вокализ или «Аве, Мария»

Появляются мать, друг, любимая героя.

ДРУГ: Послушай! Друг! Ты оступился, запутался, но знай – никогда не поздно сказать «Нет».

ДЕВУШКА: Неужели ты хочешь всю жизнь жить в этих цепях?

МАТЬ: Я твоя мама! Помнишь? Когда ты был маленьким, ты бежал ко мне со всеми своими бедами и радостями. Ты был весел, если смеялась я, и грустил, когда мне было грустно. Как-то ты сказал, когда я плакала: «Мама, я соберу сейчас все твои слезинки в кулачок, сожму его и ты никогда больше не будешь плакать». Сейчас я все время плачу от горя, но ты даже не замечаешь моих слез.

ЮНОША *(в зал)* Задумайся! Быть может, сейчас кому-то предлагают первую сигарету, первую рюмку или первую дозу. Будь рядом ты, ...неужели ты тоже протянешь руку?!...

Звучит красивая нежная жизнеутверждающая мелодия, на сцене стремительно появляются МИР, ВЕРА, ЛЮБОВЬ И НАДЕЖДА. В руках у НАДЕЖДЫ зажженная свеча.

НАДЕЖДА: Нет!!! Пока жива надежда, мы не дадим тебе погибнуть.(освобождают героя).

Огонь надежды никогда не должен гаснуть в вашей жизни!

ЮНОША: ... чтобы в жизни каждого из нас были

МИР: Мир!

ВЕРА: Вера!

ЛЮБОВЬ: Любовь!

ВСЕ: и - Надежда !!!!

МИР, ВЕРА, ЛЮБОВЬ зажигают свои свечи.

ДЕВУШКА: Помни: ты - не один! - Когда не знаешь, как поступить, - спроси старших.

ЮНОША: Ты не один, когда беда. Стучись в дверь!

ДЕВУШКА: Говорят, что постучать надо трижды, пусть даже в разные двери - все равно откроется хотя бы одна!

ЛЮБОВЬ: А если ты счастлив и тебя переполняет радость - поделись ею с другими.

ЮНОША: Помни: ТЫ - НЕ ОДИН!!!

Звучит финальная песня «Ты не один»

Припев

Однажды поймёшь: ты не один,

Ты позови, друзья станут рядом -

Ты - не один!

Однажды поймёшь: рядом - плечо,

Друга плечо.

А это значит - всё нипочём.

1. В прекрасных глазах

Увижу испуг.

Чего ты боишься? -

Ведь рядом друг,

Твой преданный друг.

В прекрасных глазах

Увижу ответ.

И снова надеждой яркой

Вспыхнет солнечный свет.

Однажды в глазах друзей

Увидишь ответ.

Припев:

Проигрывает, на его фоне - слова в зал:

- Оглянись вокруг - жизнь так прекрасна. Цени её!

- Протяните руки другу! Пока мы вместе - с нами ничего не случится!

- Пусть ваша жизнь наполнится радостью и любовью!

2. Честно, мне жаль:

Как жаль - я не принц.

Я тоже не золушка -

не из книжных мы легких страниц.

Но в сказку поверь, её сотвори.

И взмахом ресниц

Ты легкую дверь в неё отвори.

И взмахом ресниц

Ты в сказку дверь отвори.

Припев:

На последнем припеве на сцене появляется младшая группа волонтеров с разноцветными шарами. На них - надписи: МИР, ВЕРА, ЛЮБОВЬ, ДРУЖБА, РАДОСТЬ, СПОРТ, ЖИЗНЬ. Они спускаются в зал и дарят разноцветные шары и буклеты зрителям.