

Ролевая игра как одно из средств решения задач КЮДП



2.2. Основными задачами КЮДП являются:

2.2.1. Воспитание у членов КЮДП чувства патриотизма, чувства товарищества, формирование гуманного отношения к людям;

2.2.2. Повышение правосознания у детей и подростков, воспитание информационной культуры, формирование у членов клуба способности к оценке социально-правовой информации.

2.2.3. Воспитание потребности к здоровому образу жизни у членов клуба, способности вести антинаркотическую пропаганду в среде сверстников, умения действовать в различных экстремальных жизненных ситуациях.

2.2.4. Вовлечение членов клуба в активную созидательную деятельность, способствующую развитию культуры законопослушного поведения, массовой молодежной культуры, культуры группового общения.

2.2.5. Воспитание у подростков и молодежи активного отношения к действительности, гражданского отношения к событиям в Российском государстве и в мире, подготовка их к участию в общественных отношениях на демократических основах, критического отношения к коррупции и насилию, воспитание культуры правозащитного поведения, проведение разъяснительной работы об ответственности за совершение противоправных действий среди сверстников.

2.2.6. Овладение навыками оказания первой помощи пострадавшим в чрезвычайных ситуациях.

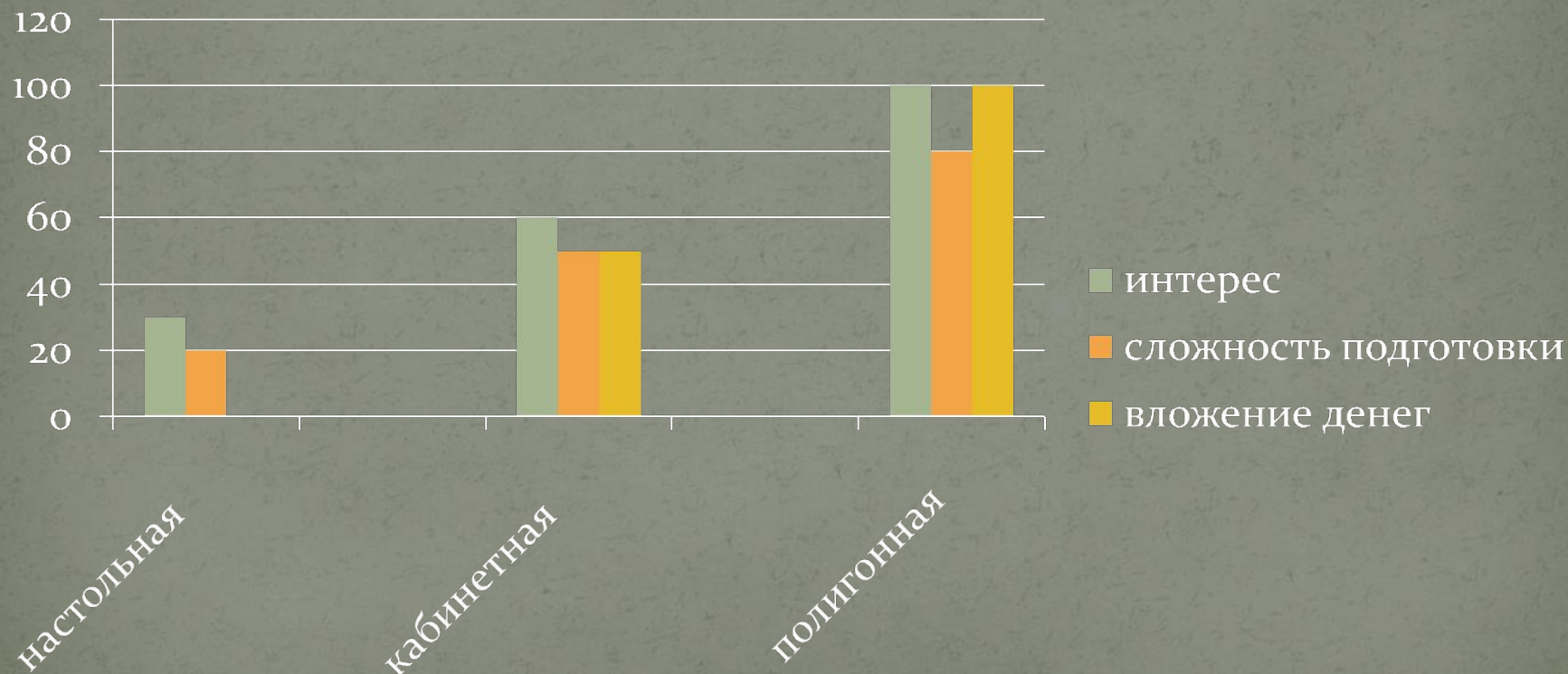
Понятийный аппарат.

- Ролевая игра – деятельность досугово-развлекательного и драматического характера, где все участники действуют в рамках своей роли и направлена на воссоздание и усвоение социального опыта.
- Квест (англ. quest задание) – вид игры, обязательно включающий в свою структуру: задание, приключение и сюжет.
- Фоновая деятельность – любое неприоритетное взаимодействие игроков (друг с другом и с элементами игры).
- Элементы игры – любые объекты (выдуманные или предметные), связанные с сюжетом, игровым миром и правилами игры.

Ролевая игра (виды)

(по целям) бывает: воспитательной, образовательной, развлекательной.

(по форме и месту проведения) бывает : настольная, кабинетная, полигонная



ОПЫТ.

- Ребёнок не думает так, как вы. Импровизируйте, будьте готовы к неожиданным реакциям.
- Ребёнок не думает или затрудняется разбираться в правилах. Не вводите правила все сразу, а постепенно (по ходу игры).
- Ребёнок отказывается думать и принимать решения (решать задачи и пр.). Ставьте в команду вместе с сильным лидером.
- ВСЕГДА завершайте игру на самом интересном месте.

Алгоритм построения игры.

- Цели и задачи
- Мир – вселенная
- История и сюжет
- Правила игры:
- Роли (профессии, расы и пр.)
- Характеристики игрока: сила, ловкость, наблюдательность, мудрость, сложение и пр. Соответствие цели.
- Инвентарь и снаряжение персонажа (для экономического блока игры) Соответствие цели.
- Уровневый рост.

Градации сложности действия

- 1 фатальная ошибка,
- 2 не получилось без потерь
- 3 получилось, но с потерями
- 4 получилось без потерь
- 5 получилось с успешной наградой
- 6 удача с двойной наградой
- 7 – 8 сверхспособность

Боевое взаимодействие (атака или защита)

Экономическое взаимодействие (купить – продать)

Лечение

Бонусы (награды)

Арест или прощение за нарушения правил.

Фоновая деятельность

Карма (удача)

Алгоритм хода

1. место
2. время
3. условия
4. встреча
5. реакция игрока
6. реакция мастера
7. итог - награда или штрафы

Алгоритм творчества.

- Сюжет - мир или вселенная

Книга, фильм или мультфильм, пьеса.

Соответствие цели.

- Роли

Персонажи книги, мультфильма, пьесы.

Соответствие цели

- Вводная информация.

Соответствие цели.

Создание проблемы или конфликта.

Спасибо за внимание.

