

Аннотация основных методических разработок к программе.

Программа «Новое измерение» реализуется через ряд форм воспитательной работы, фрагменты которых представлены ниже. Данные формы являются реализованными, нравятся учащимся, вызывают живой интерес, направлены на решение проблем, актуальных для подростков.

1. Деловая игра «Конституция»

Вы являетесь гражданином молодого и процветающего **Государства Зурбаган**, которое стремится стать правовым. Так же есть варварское **Иноземное государство**, цель которого захватить Зурбаган, в случае неутверждения Конституции. В момент начала игры в государстве **Зурбаган** все люди имеют определенные роли, определенные жребием до начала игры. В государстве присутствуют товарно-денежные отношения, государственной валютой выступают **зурбаганчики**. Каждый житель в государстве получает заработную плату в конце рабочего месяца, соответствующую занимаемой должности. После игрового времени её можно будет обменять на оценки во время аукциона. Незащищенные группы населения (пенсионеры, дети), получают социальное пособие, назначаемое государством. В государстве Зурбаган есть правоохранительные органы (организаторы игры), цель которых следить за порядком и не допустить правонарушений.

Время игры: один игровой год = один час времени.

1. Цель игры

Участники: оказать личное влияние на судьбу государства, быть политически (участие в референдуме) и экономически (не быть тунеядцем) активным.

Органы власти: разработать Конституцию своей страны, не допустить поглощения варварским иноземным государством и построить собственное защищено-правовое государство.

2) Профилактика ВИЧ-инфекции среди молодежи – одна из сторон важной задачи сохранения репродуктивного здоровья несовершеннолетних. Существует ряд фактов, которые сигнализируют о поспешности, неосознанности, небезопасности сексуального поведения подростков. При высоком интересе к этой сфере жизни большинство подростков не имеют опыта доверительного общения со взрослыми на эту тему, не знают основ юридической, медицинской, психологической безопасности, не понимают реальных опасностей, связанных с сексуальными отношениями, не всегда могут отделить достоверную информацию от ложной, не обладают достаточным жизненным опытом для самостоятельного принятия ответственных решений в случае возникновения потенциально рискованных ситуаций. Таким образом, существует потребность в создании возможностей для подростков получить достоверную, значимую, полезную информацию, способствующую профилактике заражения ВИЧ и другими инфекциями, передаваемыми половым путем.

Введение. Квест – это приключенческая «игра-бродилка». Игра в жанре «квеста» требует от игрока решения задач и головоломок для продвижения по ней. В нашем случае «Квест» - это командная игра, направленная на подачу играющим информации о ВИЧ-инфекции и формирование у них толерантного отношения к людям, живущим с ВИЧ-инфекцией.

Данный квест представляет собой вариант внеурочного мероприятия, направленного на профилактику распространения ВИЧ и других инфекций, передаваемых половым путем. Квест рассчитан на возрастную аудиторию от 14 лет и старше. Он носит внеучебный характер, предполагает добровольное участие и не может быть предметом оценивания подростка.

Цель- познакомить молодое поколение с основными современными сведениями, относящимися к мерам профилактики ВИЧ и других инфекций, передаваемых половым путем (ИППП), способствовать формированию ответственного отношения к своему здоровью, поведенческих навыков,

способствующих уменьшению риска ВИЧ-инфицирования, и непредвзятого положительного отношения к людям, живущим с ВИЧ.

Количество станций- 5

Количество кураторов (волонтеров-медиков или педагогов) – 5 человек

Общее время для прохождения - 40-50 минут

Целевая аудитория - 14+(ниже представлена методика проведения квеста)

Количество участников в команде – до 10 человек. Для увеличения охвата рекомендуется дублировать станции. Для увеличения охвата также рекомендуется каждому куратору обладать знаниями каждой из представленных станций.

Правила игры

Каждая команда получает свой маршрутный лист (Приложение 5), на котором обозначен путь следования по станциям квеста. Капитан должен вести свою команду, следуя маршрутному листу от станции к станции, четко следуя порядку их очередности. На каждой станции квеста находится куратор, который дает задание команде. На выполнение задания дается **8 минут**, по истечении которых по результатам выполнения задания куратор присуждает команде определенное количество баллов. Затем команды собираются в зале для подведения итогов квеста. Подведение итогов.

3) Классный час «Якоря карьеры». Фрагмент.

Перед вами примеры известных людей, которые стали успешными в своей профессии. Одни сделали свой выбор в детстве и последовали ему, другие кардинально изменили свой выбор, а третьи верно определили пусть не профессию, но направление своей деятельности. Я предлагаю вам определить степень уверенности в выборе вашей будущей профессии. На шкале от 1 до 10 обозначьте степень уверенности своего выбора. Напишите свое число на стикере и прикрепите их на шкалу. На шкале видно, что

окончательно определились лишь человек, а это % от общего числа. Сегодня мы постараемся определить мотивы, которые движут вами при выборе профессии.

Назовите известные вам профессии. На какие группы их можно разделить? В основу общепринятой классификации положен принцип предметной направленности, т.е. человек выбирает те предметы, которые ему больше всего нравятся.

В 1980-х годах американский психолог Шейн предложил иную методику выбора профессии - «Якоря карьеры». Какие ассоциации вызывает у вас якорь? Зачем он нужен кораблю? Действительно, якоря карьеры – это мотивы, которые лежат в основе выбора будущей профессии. Я позволю себе выделить 5 основных якорей: менеджмент, автономия, стабильность, служение, вызов (слайд 4, 5, 6, 7, 8)