

Методическая разработка игры: «Активный гражданин – «Измени мир»»

Современное общество нуждается в активных, ответственных и осознанных гражданах, способных участвовать в развитии государства и местного сообщества. В условиях информационной перегруженности и снижения интереса молодежи к общественно-политической жизни особенно важно создавать интерактивные формы обучения и воспитания.

Игра «Активный гражданин» является эффективным методом формирования гражданской идентичности через практическое взаимодействие, дискуссии и моделирование реальных общественных ситуаций. Она способствует развитию критического мышления, социальной активности и осознанию личной роли в жизни общества.

Цель: Формирование у участников игры активной гражданской позиции, развитие интереса к общественной жизни, ответственному отношению к социальным процессам в обществе.

Задачи:

1. повысить уровень гражданской грамотности;
2. научить работать в команде и предлагать реальные решения социальных и городских проблем;
3. воспитать чувство патриотизма, толерантности и уважения к правам и обязанностям гражданина;
4. стимулировать интерес к участию в общественно значимых инициативах и проектах;
5. формировать навыки планирования, презентации и критического мышления.

Целевая аудитория: подростки 12–18 лет

Длительность: 1,5-2 часа

Материалы:

- карточки с проблемами и сюрпризами;
- бумага, маркеры, фломастеры, стикеры;
- плакаты или планшеты для визуализации;
- таймер или часы для контроля времени;
- доска или стенд для презентаций.

Особенности: игра развивает командную работу, креативное мышление и гражданскую активность. Подростки видят, что их идеи могут реально влиять на общество.

Подробный план

1. Введение: «Кто такой активный гражданин?» (5–10 минут)

Цели этапа: Заинтересовать подростков темой. Определить понимание гражданской активности у участников. Дать конкретные примеры реальных действий.

Задание: Ведущий задаёт вопросы группе:

- Что значит быть активным гражданином?
- Можете ли вы привести примеры людей, которые изменили мир вокруг себя?

Короткий интерактив: каждый пишет одно слово на стикере, которое, по его мнению, описывает активного гражданина (например: «инициативный», «ответственный», «творческий»).

Ведущий группирует стикеры на доске/стене, обсуждает, какие качества чаще всего всплыли.

2. Разделение на команды и знакомство с проблемами (5–10 минут)

Цели этапа: Создать рабочие группы. Дать каждой команде конкретную проблему для решения.

Задание: Делим участников на команды по 4–6 человек. Каждая команда получает «пакет проблем», состоящий из карточек:

- Школьный двор в плохом состоянии.
- Нет мест для занятий спортом или хобби.
- Загрязнение территории вокруг школы.
- Недостаток культурных и образовательных мероприятий.
- Проблема помощи пожилым людям или соседям.
- Мусор и отходы в парках и скверах.

Сюрприз-карточки (дополнительно):

- Ограниченный бюджет.
- Поддержка СМИ или соцсетей.
- Непредвиденные препятствия (например, погодные условия).
- Нужно придумать экологически чистое решение.

Цель: каждая команда выбирает проблему для работы и обсуждает, как её можно решить.

3. Этап «Идея» (20 минут)

Цели этапа: Разработать первичные идеи решения проблемы. Развить креативность и командную работу.

Задание: команды обсуждают возможные решения выбранной проблемы.

Каждый член команды записывает хотя бы 1 идею на стикер. Стикеры клеятся на доску, группа выбирает лучшие идеи методом голосования.

Примеры идей по кейсам:

- Школьный двор: создание спортивной зоны из переработанных материалов, клумб и мини-садика, организация ежемесячных культурных или спортивных мероприятий.
- Мусор и отходы: установка «экологических урн» и проведение акций «чистый двор».
- Помощь пожилым: организация волонтерского клуба «Молодежь рядом», помощь с покупками, учебой или развлечениями.
- Культурные мероприятия: ежемесячные творческие встречи, выставки, мастер-классы для подростков.
- Проект «Экологичный транспорт»: акция «велосипед вместо авто», популяризация пеших прогулок.

4. Этап «Проектирование» (30 минут)

Цели этапа: Создать мини-проект с конкретными шагами реализации. Развить навыки планирования и командной работы.

Задание: Команды создают мини-проект, используя схему:

- Название проекта.
- Цель и задачи.

- План действий (шаги реализации).
- Необходимые ресурсы (люди, деньги, материалы).
- Потенциальные препятствия и способы их преодоления.

Для визуализации можно использовать бумагу, маркеры, наклейки, схемы, постеры.

Примеры проектов по кейсам:

- Проект «Зелёный двор»:

Цель: сделать школьный двор зелёным и безопасным.

Шаги: очистить территорию, высадить растения, создать мини-спортивную зону, привлечь учеников и родителей.

Ресурсы: волонтеры, растения, инструменты, спонсорская помощь.

Препятствия: нехватка времени. Как следствие необходимо планировать работу по этапам.

- Проект «Помощь рядом»:

Цель: поддержка пожилых соседей.

Шаги: опрос нуждающихся, создание команды волонтеров, составление графика помощи.

Ресурсы: подростки-волонтеры, родители, школьный транспорт.

Препятствия: отказ пожилых. Как следствие необходимо применить индивидуальный подход, маленькие шаги.

5. Этап «Презентация» (20–30 минут)

Цели этапа: Научить участников презентовать свои идеи. Дать возможность получить обратную связь и улучшить проект.

Задание: Каждая команда презентует проект другим участникам (3–5 минут на команду).

- Остальные задают вопросы:
- Почему выбрали эту проблему?
- Какие трудности могут возникнуть?
- Что самое креативное в вашем проекте?

Ведущий подводит итоги и голосует за:

- «Самый креативный проект».
- «Самый реалистичный проект».

6. Рефлексия и подведение итогов (10–15 минут)

Цель рефлексии: Подвести итоги и закрепить знания. Вдохновить участников на реальные действия. Подвести итоги и закрепить знания. Вдохновить участников на реальные действия.

Задание: каждый участник отвечает на вопросы:

- Чему научились?
- Что нового узнали о гражданской активности?
- Что из сегодняшнего опыта можно применить в жизни?

Ведущий фиксирует идеи на доске и вдохновляет участников на реальные действия:

- Присоединиться к школьным/районным проектами.
- Начать собственный мини-проект.
- Развивать навыки организации мероприятий и волонтерства.

Заключение: ведущий вдохновляет участников действовать, подчеркивает, что даже маленькие инициативы могут изменить мир.