



Костромской
государственный
университет

Организационно-педагогическое сопровождение участников проектной деятельности

Миновская Ольга Владиславовна,

доцент кафедры психолого-педагогического образования,
к.п.н., доцент

Центр игрового моделирования «Кентавр»

<http://Irikentavr.ru/>



- **Основной тип проектов, создаваемых взрослыми** (в том числе, студентами) – авторские смены

Направленность смен: игровая, туристическая, художественно-прикладная

Возраст участников: 7-12 лет, 13-17 лет

- **Основной тип проектов, создаваемых детьми** в рамках смен – игровая тактика и стратегия (групповые), творческие (индивидуальные), проекты самопрезентации (индивидуальные)
- С 2021 года – **социально-образовательные проекты** игрового содержания для школьников и подростков, педагогов школ и УДОД
«Мастерская игропедагога: История Отечества в ролевых играх для подростков» (в рамках внеурочной деятельности и урока)
«Шаг Навстречу» (ролевые игры для подростков, состоящих на разных формах учета)

Изменение представлений педагогов о мотивации



Костромской
государственный
университет

Цель / проблема / перспектива

- Наиболее привычная и одобряемая мотивация, на которую мы ориентируем ребенка.
- Часто связана с будущим образованием и выбором профессии
- Особо значимы те, что отражают личностные задачи человека

Дружба / компания

- Рабочая и воодушевляющая мотивация, которая всем понятна.
- Обеспечивает комфорт для каждого, ведь вклад будет индивидуален. Но и отдача будет индивидуальна

Сиюминутные мотивы

- Реалистичные, невыдуманные. С одной стороны, работают, с другой – заканчиваются при возникновении трудностей
- «Весело и интересно», «Модно», «Родители поддержали» и т.д.,

Выгода

- «Неприличная» цель, про которую обычно мы говорить не готовы.
- Зато очень современная и реально показывающая актуальность проекта

Сдвиг цели на мотив

**«Яблоня возможностей» (ЛРИ
«Кентавр», 2000 год).**

«Яблоня» помогает каждому сориентироваться среди многообразия возможностей, которые дает игра:



- на декоративном деревце вывешиваются аппликации в форме яблок (не менее 25-30 штук),
 - на каждом яблоке написан возможный результат (например, попробовать себя в непривычном игровом образе или научиться убеждать других),
 - участники рассматривают яблоки и выбирают «свое»,
 - если «своего» нет, то берут «чистое» яблоко и подписывают его.
- Затем в игре участники стремятся реализовать ту возможность, которую выбрали

Сдвиг мотива на цель

«Сундук Желаний» (РОО «Коллекция Приключений», 2006 год).

- Каждый вечер участники загадывают желаний и кладут листки в сундук
- Каждое утро желаний прочитываются на общем сборе
- Каждый ребенок или взрослый может выбрать, какое желание он хочет исполнить, как и когда



Так исполнение желания становится индивидуальным или групповым мини-проектом. И таких мини-проектов может быть очень много. Каждое исполненное желание – колокольчик на елке.

В чем нужна помощь детям?



Костромской
государственный
университет

- Содействие воспитанникам в ситуациях целеполагания и планирования, промежуточного анализа, сложных конфликтных ситуациях и т.д.,
- Эмоциональная, информационная, интеллектуальная поддержка организаторов и лидеров объединений,
- Организация индивидуальной и групповой рефлексии.