

Деловая игра «Коридоры власти»

2012-2013гг,2014-2015 гг,2017-2018гг

Начиная с 2012 года раз в два года совместно с администрацией МР «Сунтарский улус (район)» ЦДТ проводит игру «Коридоры власти. В деловой игре принимали участие наши руководители района: Тихонов Владимир Иванович, Герасимов Борис Егорович, Григорьев Анатолий Васильевич, Попова Ульяна Дмитриевна. Активно участвовали в игре начальники управлений и отделов администрации МР. Разработчик основ игры – педагог Антонова А.В. В проведении игры каждый год принимает участие весь коллектив СЦДТ. МБУ Деловая игра каждый раз имеет свой вымышленный замысел. Каждый раз по итогам игры присуждаются номинации «Будущий политик». Создается детский Совет при Главе МР. Деловая игра пользуется большим спросом у всех участников игры.

Девиз игры:

«Деловая игра –начало активной социальной деятельности молодого поколения. Превращение юных лидеров в граждан, осознающих себя полноценными субъектами политики»

Педагогическая парадигма деловой игры:

1. Идея открытости образования для широких социальных связей в целях реализации различных программ в дополнительном и общем образовании;
2. Интеграция общего и дополнительного образования, сетевое взаимодействие с структурами власти для создания единого творческого образовательного пространства в конкретном социуме, работающего на формирование ключевых гражданских и социальных компетенций учащихся.

Цель игры:

Создание условий для формирования позитивного и активно деятельностного поведения команды лидеров школ улуса, вступления в реальный Диалога с представителями власти.

Задачи:

1. Формирование команды лидеров, моделирование их активного и конструктивного поведения.
2. Повышение имиджа органов ученического самоуправления.
3. Содействие созданию нового содержания в дополнительном образовании в улусе.
4. Создание поля творческого образовательного пространства в гражданско-патриотическом воспитании и гуманитарном образовании.
5. Выявление перспективных лидеров в ученическом сообществе.

Прогнозируемые результаты:

1. Создание команды детских лидеров, их равный диалог с представителями реальной власти.
2. Предметное знакомство детей с проблемами родного улуса в форме деловой игры.
3. Апробация новой, действенной формы в работе по политической социализации, гражданско-патриотическому, правовому воспитанию учащейся молодежи.
4. Осознание сложности проблем, трудностей в их разрешении через принятие на себя определенных функций власти в игровой ситуации.
5. Приобретение опыта принятия административных решений, необходимости действовать гибко, оригинально, командно в рамках установленных правил.
6. Проведение интересного мероприятия для детей в рамках празднования Дня республики, Дня государственности РС(Я).

Организаторы игры:

1. МБОУ ДОД «Сунтарский Центр Детского Творчества»;
2. МКУ МОУО Сунтарского улуса(района);
3. Администрации МР «Сунтарский улус(район),

Участники игры:

- I. Команды школ (отв Яковлева А.П.)
 - Президенты школ
 - Актив ученического самоуправления – по 2-3 детей из школ;
- II. Тьюторы-тренеры (готовят команды к игре)- Антонова А.В.
 - Заместители директора по ВР;
 - Руководители детских организаций;
 - Учителя истории и обществознания
- III. Тьюторы-организаторы (разрабатывают и проводят игру)-Антонова А.В.
 - Администрация МБОУ ДОД СЦДТ;
 - Педагоги ДОД
- IV. Тьюторы-консультанты (проводят консультацию в начале игры) - Антонова А.В.
 - Специалисты отделов администрации
- V. Экспертный совет (оценка проектов и участников игры)
 - Представители местной власти
 - Специалисты по молодежной политике
 - Представители учреждений дополнительного образования, музеев

Пояснительная записка

Деловая Игра является для участников и организаторов:

1. Игрой со смыслом, реализующим новую для села Сунтар образовательную программу:
 - модель знакомства реальной власти с представителями избранных в школе органов ученического самоуправления;
 - модульное обучение (моделирование процесса принятия властных решений в определенной условиями Игры ситуации);
 - открытость образовательного пространства (деловая атмосфера, азарт повседневной деятельности школ, выводит их в открытое пространство, подводит к диалогу с властью.
2. Зона «дискомфорта», создаваемая во время игры создает поле для развития для всех участников:
 - новая среда;
 - новые люди;
 - Новая ситуация;
 - новые события могут подтолкнуть к новым позитивным мыслям и действиям, к возникновению новой корпоративной культуры с обеих сторон (власть-школа, дети-взрослые)
 - новая роль в искусственно создаваемой ситуации .
3. Ключ к компетенциям:
 - правильно продуманная технология Игры будет формировать гибкость, проектное мышление и позитивное поведение, командность. Необходимо продумать какой блок, какое упражнение в Игре будут играть на конечный результат.

Выступления-визитки Президентов школ	Имидж президента, новый статус , видение проблемы с точки зрения детей
Прием в администрации за круглым столом	Диалог с властью
Тьюторская помощь	Выявление проблемы, видение образа села с точки зрения власти

Аналитики	помощь
Выступления, награждение	Социальная вертикальная мобильность

4. Новые действия в новых условиях:
-Деловая игра – игра, где разыгрывается деловая ситуация, связанная с жизнью, сталкиваются интересы различных структур, появляется опыт взаимодействия.

Ход игры

1. Организационная часть- ЦДТ-Регистрация, командообразование, установка на игру.
2. Вступительная часть. администрации
 - Речь Президентов школ на тему «Вызовы времени и наш ответ на них»
(заранее данное задание на 2 мин)
30 минут
3. Начало игры. Завязка ситуации. Раздача рабочего материала

Вариант игры

Сунтар в определенной форс-мажорной ситуации. Форс мажорная ситуация придумывается для каждой игры разная.

Разделение на группы. Тьюторская помощь специалистов- молодых руководителей администрации МР

- Консультации специалистов отделов, связанных с группами (архитектура, культура, образование, социально-экономическое развитие, правопорядок и безопасность)
5 мин
4. Работа по составлению проектов - 1 час . Работа тьюторов, аналитиков
 5. Создание искусственных форс-мажорных обстоятельств в игре. Вызов игроков для разрешения придуманных разработчиками игры ситуаций, связанных с реальной жизнью села – в то же время
 6. Обед в форме делового фуршета – 13.00-13.45
 7. 14.00-15.30 - Деловая игра -)- выступления согласно игровой ситуации.
 8. Подведение итогов. Награждение- 30 мин.
 9. Митинг участников игры на площади Ленина в честь выбранной даты (Дня Республики и.т.д.)
 10. Саморефлексия участников игры

Размещение игроков:

9.00-9.45 – ЦДТ

9.45-13.00 –Администрация МР

13.00-14.00- СМШИ

14.00-15.30- администрация

16.00-16.30-площадь Ленина

16.30-17.00– ЦДТ