

ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА

Название конкурсного направления (номинация) - «Студенческая жизнь».

Краткое название проекта – «Личная ответственность: а надо ли?».

Полное название проекта – «Развитие личной ответственности как фактор становления гражданственности»

Актуальность проекта

Быть современным гражданином общества предполагает осознание ответственности перед собой, близкими, обществом, страной. События настоящего времени показывают, что воспитание личной ответственности в подростковом возрасте должно проходить не только под контролем семьи, но и педагога, общества. Лучше всего для этого подходят образовательные организации, которые практически любой из людей проходит в своей жизни, например, колледж или университет.

В современных условиях вопрос о воспитании личной ответственности у подростков в организации среднего профессионального и высшего образования актуален, так как любая ответственность, личная или социальная, является одним из основных факторов благополучного духовно-нравственного развития личности.

Проблема, которую предполагается разрешить

На сегодняшний день наблюдается снижение ответственности и нарастание инфантильности у студентов, поэтому встает проблема формирования у них ответственного отношения к своим поступкам и поведению, а также принятие последствий за свой выбор.

Цель и задачи проекта, проектная идея.

Цель проекта – создать условия для воспитания личной ответственности у студентов для становления их гражданской позиции.

Задачи:

- формирование понимания системы ценностей, принятых в обществе, профессиональном сообществе или образовательной организации;

- формирование у обучающихся умений анализировать свои действия и их последствия;
- формирование чувства принадлежности к обществу, к государству и осознание себя частью этого общества, и гражданином своей страны;
- развитие чувства гражданской ответственности.

Идея реализации:

Игра относится к традиционным и признанным методам обучения и воспитания. Ценность этого метода состоит в том, что в игровой деятельности обучающая, развивающая и воспитательная функции действуют в тесной взаимосвязи. Игра как метод обучения организует, развивает учащихся, расширяет их познавательные возможности, воспитывает личность

Именно исходя из вышеописанного, было принято решение реализовать проект как небольшую компьютерную игру жанра «визуальная новелла» с выбором обучающимися определенного алгоритма действий в различных конфликтных ситуациях, в ситуациях выбора, а также показывающая последствия принятого ранее решения для понимания корректности собственных действий и их правильности.

Компьютерная игра создана с помощью программы MS PowerPoint.

Аудитория (участники) проекта.

Проект рассчитан на студентов образовательных организаций от 17 до 21 года, для осуществления воспитательной деятельности в рамках обучения. Данный проект можно организовывать на воспитательных мероприятиях, а также при работе куратора групп со студентами.

Поэтапный план реализации проекта:

Этап	Сроки	Ответственные
Организация места проведения проекта, подготовка аудитории и компьютеров	2 - 4 часа	Организатор Ведущий мероприятия
Сбор участников	30 минут – 1 час	Кураторы учебных групп Организатор

Проведение краткой лекционной части о понятии ответственности, ее видах.	10 минут	Ведущий мероприятия
Общение с обучающимися на тему ответственности, чтобы узнать их мнение о важности этого качества	5-7 минут	Ведущий мероприятия
Рассаживание обучающихся за компьютерные столы для дальнейшей работы	5-7 минут	Кураторы учебных групп Организатор Ведущий мероприятия
Запуск игры	1-2 минуты	Ведущий мероприятия Организатор
Работа обучающихся за компьютерами	5-10 минут	Ведущий мероприятия
Сбор обратной связи и мнений обучающихся об игре и личной ответственности	5-15 минут	Ведущий мероприятия

Критерии оценки достижения ожидаемого результата:

- правильность выбора;
- морально-нравственное соответствие выбора обучающегося нормам общества;
- правильное понимание личной ответственности;
- умение отличать ответственное поведение от «правильного» поведения.

Ожидаемые результаты от реализации проекта:

- сформировать понятие личной ответственности у обучающихся;
- определить функциональное назначение личной ответственности;
- дать обучающимся возможный алгоритм действий в конфликтных и сложных ситуациях;
- возможность применения данной техники воспитания ответственности не только в РГППУ, но и в других образовательных

учреждениях и школах, так как игровая форма имеет сильное воздействие на детей.

Опыт внедрения

Было проведено тестирование проекта на фокус группе.

После проведения лекционной и практической частей, им было предложено пройти анкетирование, которое показало, что 66,7% стало понятнее тема личной ответственности, 33,3% знали все до мероприятия. 100% опрошенных правильно выбрали понятие личной ответственности, а также 100% понравилась реализация проекта в виде игры.

Также были собраны предложения по игре, что стоит изменить или добавить. Например, было предложение сделать больше вариантов ответов или изменить цвет фона при плохой концовке, так как пользователю он показался слишком тяжелым для зрительного контакта.

Проанализировав все ответы, была проведена корректировка проекта.