

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКТ ПО ОРГАНИЗАЦИИ
ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ РАЗВИТИЯ
ГУМАНИСТИЧЕСКИХ ЦЕННОСТЕЙ ШКОЛЬНИКОВ



Книга 3

Тренинги как форма поддержки
самопознания

Санкт-Петербург
2018

Содержание

Раздел 1. Занятия-тренинги как форма поддержки самопознания школьников

- 1.1. Что такое тренинг?
- 1.2. Зачем нужны занятия – тренинги в школе?
- 1.3. Виды тренингов
- 1.4. Как тренинг способствует самоопределению школьников ?
- 1.5. Как конструировать занятия - тренинги?
- 1.6. Список полезных ресурсов

Раздел 2. Описание занятий-тренингов

- 2.1. Занятие - тренинг по самопознанию для школьников 8-9 классов «Какой Я?»
- 2.2. Занятие - тренинг «Мой класс» для школьников 8-9 классов
- 2.3. Социально-педагогический тренинг «Гости из будущего» для школьников 10 класса.

Раздел 1. Занятия-тренинги как форма поддержки самопознания школьников

1.1. Что такое тренинг?

Тренинг – метод обучения, направленный на развитие знаний, умений и навыков, в том числе социальных.

Тренинг может рассматриваться с разных точек зрения:

- тренинг как своеобразная форма «дрессировки», при которой при помощи положительного подкрепления формируются нужные стереотипы поведения;
- тренинг как тренировка, в результате которой происходит формирование и отработка умений и навыков;
- тренинг как форма активного обучения, целью которого является передача знаний, развитие некоторых умений и навыков;
- тренинг как метод создания условий для самораскрытия участников и самостоятельного поиска ими способов решения собственных проблем.

1.2. Зачем нужны занятия – тренинги в школе?

Целесообразность использования занятий – тренингов в школе обусловлена их направленностью на развитие личности школьника. Занятия – тренинги представляют собой форму специально-организованного общения, в ходе которой решаются многие вопросы развития личности, формирования коммуникативных навыков, оказания

педагогической помощи и поддержки, позволяющие решать личностные проблемы участников и снимать стереотипы поведения.

Во время тренинговых занятий дети чувствуют внимание к себе и могут рассчитывать на помощь других. Поэтому дети способны активно пробовать различные стили общения, усваивать новые коммуникативные умения и навыки, учиться доверять людям. Эти занятия готовят к более активной и полноценной жизни в социуме. Задача тренингового занятия, проводимого со школьниками - помочь школьнику выразить себя индивидуальными средствами.

1.3. Виды тренингов

Единой и общепризнанной классификации тренингов не существует, деление можно проводить по различным основаниям. В частности, выделяются три основных типа тренингов по критерию направленности воздействия и изменений – навыковый, психотерапевтический и социально-психологический тренинг.

Навыковый тренинг направлен на формирование и выработку определенного навыка (навыков). Примером подобного тренинга, проводимого с подростками может служить тренинг коммуникативных умений.

Социально-психологический тренинг занимает промежуточное положение, он направлен на изменения и в сознании, и в формировании навыков. Социально-психологический тренинг зачастую направлен на смену социальных установок и развитие умений и опыта в области межличностного общения.

Психотерапевтический тренинг направлен на помощь в решении проблем развития ребенка, связанных с особенностями формирования характера в подростковом возрасте. Подобные тренинги разрабатываются и проводятся психологом и направлены на коррекцию нарушений в поведении ребенка. Примерами могут служить тренинги по коррекции отношения к себе, к другим, коррекция отношений к реальной жизни и т.д. В ходе психотерапевтических тренингов ребенок в психотерапевтической группе принимает себя, других и жизненную реальность, преодолевая тревожную мнительность, пессимизм и депрессию.

Существует особая классификация методов работы на тренинге:

- кейс (проблемная ситуация, требующая ответа и нахождения решения);
- деловые игры (имитация реальной деятельности);
- ролевые игры (исполнение определенных ролей с целью проработки определенной ситуации);
- групповые дискуссии (совместное обсуждение и анализ проблемной ситуации);

- мозговой штурм (высказывание как можно большего числа идей по поводу проблемной ситуации и выбор лучшего)

1.1. Как тренинг способствует самоопределению школьников ?

Для того, чтобы школьники могли осуществить личностное и профессиональное самоопределение они должны научиться воспринимать и понимать себя.

Самовосприятие школьниками самих себя в ходе тренинговых занятий осуществляется посредством:

- Восприятие своего Я через соотнесение с другими участниками.
- Восприятие себя через восприятие другими, т.е. использование информации, передаваемой окружающими на основе обратной связи.
- Восприятие себя через результаты деятельности, т.е. оценка результатов своей деятельности, что способствует закреплению самооценки, что дает понимание своего внутреннего мира.
- Восприятие себя через наблюдение собственных состояний, которое дает понимание своего внутреннего мира.
- Восприятие себя через оценку внешнего облика. Участники учатся воспринимать себя и на этой основе развивать свои возможности.

Процесс самопознания школьником самого себя включает:

- Исследование своих способностей и возможностей
- Оценка видов деятельности
- Осознание своих особенностей
- Осознание своих качеств как личности
- Стремление что-то изменить в себе и в общении с людьми для достижения своей цели.

Тренинг имеет большой позитивный потенциал в организации процессов самовосприятия и самопознания школьников.

В ходе тренинга могут создаваться ситуации, в которых школьник может формировать и менять внутренние установки, расширять знания о себе и своих возможностях, приобретать опыт позитивного отношения к себе и окружающим людям. В результате тренингов школьники становятся более компетентными в сфере общения и могут на новом уровне осознать, что происходит с ним в реальной жизни.

Таким образом, занятия – тренинги способствуют развитию школьником жизненного, творческого и духовного потенциала не задействованного ранее.

1.5. Как конструировать занятия - тренинги?

Общие цели занятий-тренингов, направленных на самопознание школьников могут быть описаны следующим образом:

- Формирование потребности самоизменения и саморазвития
- Формирование активной социальной позиции школьников и развитие их способности производить значимые изменения в своей жизни и жизни других людей
- Общие цели тренинга реализуются в частных задачах:
- Овладение определенными социально-психологическими знаниями
- Развитие способности адекватного и наиболее полного понимания себя и других
- диагностика и коррекция личностных качеств
- Снятие коммуникативных барьеров
- Овладение индивидуализированными приемами межличностного взаимодействия

Принципами тренинговой работы в деятельности учителя являются:

1. Диалогизация взаимодействия, т.е. равноправное полноценное межличностное общение, основанное на доверии и взаимоуважении участников.
2. Постоянная обратная связь, т.е. непрерывное получение участником информации от других членов группы, анализирующих результаты его действий
3. Самодиагностика, способствующая раскрытию участников, осознанию и формулированию ими собственных личностно-значимых проблем.
4. Оптимизация развития. Констатация определенного психологического состояния отдельных участников и группы в целом и создание условий для их развития.
5. Гармонизация интеллектуальной и эмоциональной сфер - сочетание эмоционального накала и постоянной рефлексии переживаний.
6. Добровольное участие в тренинговом занятии и его упражнениях, предполагающее личностную заинтересованность школьника.
7. Постоянный состав группы, способствующий групповой динамике и самораскрытию учеников.
8. Погружение, требующее организации работы крупными временными блоками.
9. Свободное пространство, создающее возможность свободного передвижения, работы в микрогруппах.

Непосредственно **обучение** в ходе занятия – тренинга включает в себя 3 этапа:

1. Информационный блок или предоставление теоретических знаний.
2. Выработка практических навыков и формирование установок поведения.
3. Подведение итогов.

1. Информационный блок.

Этот этап можно начать с ответов на вопросы из предварительно подготовленных опросников. Основной материал может быть преподнесен в виде лекции, мультимедийной презентации. Затем на выбор преподавателя (тренера) могут быть использованы различные методы интерактивного обучения: ролевые игры, дискуссии, приглашение визитера, работа в малых группах и т.д.

2. Выработка практических навыков.

Учитывая, что любые знания информационного, теоретического плана должны обязательно сочетаться с практическими умениями и навыками, необходимо вырабатывать эти навыки, а также определенные установки на применение знаний в деятельности и поведении. Данный этап тренинга призван способствовать приобретению участниками практического опыта по выбранной теме. С этой целью можно использовать ролевые игры, инсценировки, дискуссии, «мозговую атаку» и другие интерактивные формы работы в зависимости от условий.

3. Подведение итогов.

Итоги подводятся в конце любого занятия- тренинга. Как правило, эта процедура рассчитана на то, чтобы участники поделились своими впечатлениями, ощущениями, высказали свои пожелания. Подведение итогов можно проводить в виде заполнения анкет.

Учитель может спросить участников, что нового они узнали, что было для них интересно, полезно, предложить вспомнить, какие упражнения они выполняли, таким образом, закрепляя пройденный материал. Хорошо, учитель постоянно поощряет участников тренинга различными доступными ему способами: выражает устную благодарность, вручает какие-то брошюры, буклеты, сувениры и т.п.

Требования к проведению занятия тренинга:

- оптимальное количество участников тренинга 20 - 25 человек;
- соответствующее по размерам количеству участников тренинга помещение, где посадочные места расположены по «тренинговому кругу», что способствует активному взаимодействию его участников;
- обязательность ознакомления участников в начале любого занятия тренинга с целями и задачами данного занятия;

- проведение на первом занятии тренинга упражнения «знакомство» и принятие «соглашения» - правил работы группы;
- создание дружелюбной доверительной атмосферы и ее поддержание в течение всего тренинга;
- вовлечение всех участников в активную деятельность на протяжении всего тренинга;
- уважение чувств и мнений каждого участника;
- поощрение участников тренинга;
- подведение участников тренером (преподавателем) к достижению поставленной перед ними цели занятия, не навязывая при этом своего мнения;
- обеспечение тренером соблюдения временных рамок каждого этапа тренинга;
- обеспечение эффективного сочетания теоретического материала и интерактивных упражнений;
- обязательность подведения итогов тренинга по его окончании.

Учитель - тренер должен владеть психолого-педагогическими знаниями и умело применять их в учебном процессе, владеть методами получения, накопления и преподнесения информации участникам, влияя на их поведение и отношения.

Необходимые условия для успешного обучения:

- готовность обучаемого учиться;
- применение различных форм и методов обучения;
- использование повторения для закрепления знаний;
- соответствие процесса обучения реальной жизненной ситуации;
- своевременность непредвзятой, адекватной оценки действий обучаемых учителем - тренером.

1.6. Список полезных ресурсов.

1. Алиева М., Трошихина Е. «Тренинг развития жизненных целей». СПб: «Речь», 2002
2. Баева И.А. Тренинги психологической безопасности в школе.- СПб.:Речь,2002.- 251с.
3. Ефремцева С.А. «Тренинг для старшеклассников». Киев,1994
4. Козлов Н. «Лучшие психологические игры и упражнения». Екатеринбург,1997

5. Козлов Н.И. «Формула личности». СПб, Питер,1999
6. Лютова Е.К., Моница Г.Б. «Тренинг эффективного взаимодействия с детьми». СПб,2000
7. Овчарова Р.В. «Технологии практического психолога образования»: Учебное пособие для] студентов вузов и практических работников.- М.:ТЦ «Сфера»,2000.- 44с.-448с.
8. Сמיד Р. Групповая работа с детьми и подростками/Пер с англ.-М.: Генезис, 2000.- 272с.

Раздел 2. Описание занятий-тренингов

2.1. Занятие - тренинг по самопознанию «Какой Я?»

для школьников 8-9 классов

Цель тренинга:

Формирование позитивного образа «Я», чувства уникальности и неповторимости не только за себя, но и других людей.

Задачи:

1. Помочь учащимся лучше понять себя и качества своей личности,
 2. Выявить у учащихся уровень общительности и способность к самоконтролю
 3. Развитие доброго, внимательного отношения друг другу, тактичного восприятия, подъём эмоционального фона.
1. Создание тёплой дружественной обстановки на доверии и понимании.
 2. Развивать коммуникативные способности, культуру речи, поведенческие навыки.

Материалы и оборудование:

- Школьная доска, мел/маркеры
- Тестовые материалы
- Карточки со словами для игры «Пойми меня»
- Бланк для рефлексии
- Карточки 3 цветов (желтый, красный, зеленый) для упражнения на рефлексия настроения

Вводная часть

Приветствие

Здравствуйте, ребята! Я приглашаю вас на необычный урок - тренинг на котором мы сможем немного лучше узнать себя и определить некоторые качества в своем поведении при общении с людьми.

Для начала давайте поприветствуем друг друга.

Меня зовут Екатерина Максимовна и мне мое имя нравится.

В жизни так бывает, что люди хотят поменять имя и имеют на это право. Возможно, такие люди есть и среди нас. Я предлагаю вам представить ситуацию, что вы можете выбрать любое имя. Как бы вы хотели, чтобы вас звали? Может это будет уменьшительное ласкательное имя, а может кличка, а, может, вам бы хотелось, чтобы у Вас было другое имя. Пожалуйста, напишите свое имя на одном из листочков, которые лежат у вас на столе (красный, зеленый, синий, или желтый).

Итак, еще раз добрый день

(называют имена, написанные на листочках).

Вы обратили внимание, что каждый из вас написал имя, выбрав свой цвет? И это неспроста. Цвет отражение вашего сегодняшнего настроения.

Определите свое настроение.

Желтый цвет – это радость, надежда, ожидание.

Зеленый – спокойствие, расслабленность и желание отдохнуть.

Красный цвет – раздражение, недовольство, агрессивность.

Основная часть

Далее я предлагаю вам пройти тест для того, чтобы определить некоторые качества своего поведения при общении с людьми и в обыденных ситуациях.

Тест

«Какой Я?»

Рядом с номером вопроса поставьте выбранный вами вариант «а», «б», «в». Не раздумывайте долго и не меняйте ответы.

Цель: определить некоторые качества в своём поведении при общении с людьми, в обыденных ситуациях. Информация в дальнейшем даёт возможность развивать положительные стороны характера и исправлять негативные.

1. Я бы вполне мог жить один, вдали от людей:
 - а) да
 - б) иногда
 - в) нет
2. Когда друзья подшучивают надо мной, я обычно смеюсь вместе с ними и нисколько не обижаюсь:
 - а) да
 - б) не знаю
 - в) нет
3. На предприятии мне было бы интереснее
 - а) работать с машинами и механизмами и участвовать в основном производстве:
 - б) трудно сказать
 - в) беседовать с людьми, занимаясь общественной работой.
4. Я скорее раскрыл бы свои сокровенные мысли:
 - а) моим хорошим друзьям
 - б) никому
 - в) в своём дневнике
5. Я могу спокойно слушать, когда другие люди высказывают идеи, противоположные тем, в которые я твёрдо верю:
 - а) да
 - б) затрудняюсь ответить
 - в) нет
6. Я настолько осторожен и практичен, что со мной случается меньше неожиданностей, чем с другими людьми.
 - а) да
 - б) трудно сказать
 - в) нет
7. Я говорю правду реже, чем большинство других людей:
 - а) да
 - б) затрудняюсь ответить
 - в) нет
8. Я предпочёл бы работать:
 - а) руководителем
 - б) не знаю кем
 - в) рядовым исполнителем

9. Я стараюсь смеяться над шутками не так громко, как это делает большинство людей:
- а) да
 - б) не знаю
 - в) нет
10. Усилия, затраченные на составление планов:
- а) никогда не лишние
 - б) трудно сказать, нужны они или нет
 - в) не стоят этого.
11. Мне приятно сделать человеку одолжение, согласившись назначить встречу с ним на время, удобное для него, даже если это немного не удобно для меня:
- а) да
 - б) иногда
 - в) нет
12. Работая в магазине, я хотел бы:
- а) оформлять витрины
 - б) не знаю
 - в) быть кассиром
13. Аккуратные, требовательные люди не уживаются со мной.
- а) верно
 - б) иногда
 - в) не верно
14. Если люди обо мне плохо думают, то я не стараюсь их переубедить, а продолжаю поступать по – своему.
- а) да
 - б) трудно сказать
 - в) нет
15. Бывает, что всё утро я не хочу ни с кем разговаривать:
- а) часто
 - б) иногда
 - в) редко
16. Я думаю, что даже самые драматические события через год уже не оставят в моей душе никаких следов:
- а) да
 - б) трудно сказать
 - в) вряд ли

17. Я думаю, что было бы интереснее быть:

- а) ботаником или работать с растениями
- б) не знаю
- в) страховым агентом

19. Когда вопрос, который надо решить, очень труден и требует от меня много усилий, я стараюсь:

- а) заняться другим вопросом
- б) затрудняюсь ответить
- в) ещё раз попытаться решить этот вопрос

20. Ночью мне снятся фантастические или нелепые сны.

- а) верно
- б) иногда
- в) не верно

Анализ ответов:

- Ответ б) всегда оценивается в 1 балл
- Ответ а) на вопросы с 1 по 3 и с 13 по 19 оценивается в ноль баллов за каждый ответ.
- Вариант в) – 2 балла за ответ
- С 4 по 12 вопрос баллы начисляются за а) – 2, за в) – 0.

Интерпретация результатов:

Замкнутость – общительность.

Если сумма баллов при ответе на 1,3,4,8,11,15 вопросы не превысила 8 баллов, то вы, скорее всего, нуждаетесь в обществе других людей и по натуре неконтактны. Вполне возможно, что вы скептически относитесь к знакомым и довольно строго судите других.

А это, известно ограничивает круг близких людей, с которыми легко быть откровенным. Если же сумма баллов выше 8, то вы общительны и добродушны, открыты и сердечны. Вам свойственны естественность, непринуждённость в поведении, внимательность и мягкосердечность по отношению к людям. На это следует обратить внимание, выбирая профессию. Вам можно рекомендовать профессии типа человек-человек, требующие постоянного общения с людьми, коллективных действий.

Расчётливы вы или нет?

Подсчитайте сумму ответов на вопросы 2, 5, 9, 12, 17.

Если она превышает 5 баллов, вам свойственна расчётливость и вы достаточно проницательны, умеете разумно и без сантиментов оценивать события и окружающих людей. При низких оценках – вполне возможно, вам свойственны прямолинейность, естественность, непосредственность в поведении.

Самоконтроль.

При сумме ответов меньше 6 на вопросы 6, 7, 10, 13, 18, 19 у вас не всегда хорошо обстоят дела с дисциплиной. Обычно такие людям, как вы, присуща внутренняя конфликтность.

При суммах свыше 6 баллов вы, наверное, целеустремлённый человек, хорошо контролируете свои эмоции и поведение, для вас не представляет особого труда придерживаться общепринятых правил.

Данные этого теста, который мы только что провели, в дальнейшем даёт каждому из вас возможность развивать положительные стороны характера, но и, что немало важно, выявить какие-то негативные стороны и начать работу по корректировке и исправлению их.

Общение со сверстниками необходимо формирующейся личности для развития коммуникативных навыков и самосознания. Опыт общения, приобретённый в подростковом возрасте, играет важную роль при вступлении во взрослую жизнь. Общаясь, подростки отработывают навыки социального взаимодействия.

Игра на объяснение слов

«Пойми меня...»

Один игрок вытягивает бумажку, на которой написано загаданное слово.

Задача игрока — объяснить слово слова не упоминая написанное или однокоренные слова, не показывая на предметы, добиваясь от аудитории уточняющих и наводящих вопросов.

Остальные игроки должны пытаться угадать слова, перебирая варианты, задавая вопросы, уточняя, и рассказчик может объяснять дальше, исходя из того, что другие игроки уже поняли.

Время объяснения слов – 1 минута. Можно поменять слово 1 раз.

Воспитательные возможности игры: развитие навыков общения, развитие устной речи, расширение словарного запаса, развитие умения четко, правильно и понятно формулировать свои мысли, развивает ассоциативное мышление и быстроту мышления.

Игра

«Да и нет не говорите»

Правила игры: Перед игрой нужно договориться, какие слова будут запрещёнными (как правило, это «да» и «нет», «чёрный» и «белый», но можно и другие). Затем водящий задаёт каждому игроку по очереди любой вопрос так, чтобы спровоцировать его на ответ запрещённым словом. Игроки в свою очередь, отвечая на вопрос, стараются избежать запрещённого слова, заменяя его на другие, подходящие по смыслу.

Например:

- Ты любишь мороженое?

- Обожаю! (Вместо: «Да!»)

Тот игрок, который всё же ответил запрещённым словом, считается проигравшим и либо становится сам водящим, либо выходит из игры.

Воспитательные возможности: В ходе игры ребенок учится контролировать свою речь. Кроме того, игра способствует обогащению словарного запаса за счёт синонимов, развивает быстроту реакции.

Заключение

Каждый человек - отдельный мир, он хранит в себе великое множество загадок. Постичь тайны в самом себе, познать себя - вот первые шаги на пути к совершенствованию. Понимание себя приводит и к пониманию тех, кто рядом. А значит, ведёт к гармонии с собой и миром, раскрывает потенциалы развития личности.

Но если вы узнали что-то новое для себя, то я рада за вас и это значит, что наша встреча прошла не зря.

Рефлексия

На отдельных листках ученикам предлагается оценить тренинг по 3 аспектам: +/-/*.

В графы с соответствующим знаком написать что понравилось, узнал что-то новое, хотел бы поучаствовать еще; что не понравилось, показалось скучным, вызвало неприязнь, осталось непонятным, или информация, которая, по мнению ученика, оказалась для него бесполезной; и что было интересно, любопытные факты, свой отзыв.

Приложение 1

Карточки со словами для игры «Пойми меня...»

(Количество слов зависит от количества учеников в классе)

| | | | |
|-----------|--------------|-------------|-----------|
| СЧЕТЫ | ГЕОМЕТРИЯ | УЧИТЕЛЬ | ЯЩИК |
| ФРАНЦИЯ | ФОНТАН | ЭКСКУРСИЯ | РТУТЬ |
| СНЕГОПАД | ШВАБРА | БАРБИ | АРБУЗ |
| НАКЛЕЙКА | ПОСЛЕЗАВТРА | КОМАР | АТТЕСТАТ |
| ПОПЛАВОК | ШАЙБА | БАТАРЕЙКА | ПЕЧЕНЬЕ |
| ГАМБУРГЕР | ПРИВЕТ | ОКТЯБРЬ | БОРОДА |
| SIM-КАРТА | АРКА | СЕРДЦЕ | ГАДЮКА |
| МЕД | РЕВИЗОР | НЕЗНАЙКА | ЛОТО |
| СНЕЖИНКА | ГАРРИ ПОТТЕР | СПАЙДЕР МЕН | ОРИГАМИ |
| ИТАЛИЯ | ГАРДЕРОБ | ЮЛА | АВТРАЛИЯ |
| БЛОКНОТ | БИСЕКТРИСА | ТЕЛЕФОН | СОБАКА |
| КРАПИВА | ПОДСОЛНУХ | СПИЧКИ | БУДИЛЬНИК |
| КАМЕНЬ | ГРУША | ПИРАМИДА | КЕНГУРУ |

Бланк для рефлексии «Плюс-минус-интересно»

| | |
|---|--|
| + | |
| - | |
| * | |

Вопросы для игры «Да/нет – не говори!»

1. Кошка кричит мяу?
2. Летом снег бывает?
3. Какого цвета бывает мороженое?
4. Ты ел черное мороженое?
5. Солнце синее?
6. Сколько цветов у светофора?
7. У светофора есть белый цвет?
8. У светофора есть желтый цвет?
9. Лошади кричат «му»?
10. Круг бывает квадратным?
11. Какого цвета халат у врача?
12. Врач стрижет детей?
13. Птицы умеют рычать?

14. Сколько пальцев на правой руке?
15. А на левой руке больше пальцев, чем на правой?
16. У человека глаза бывают сзади?
17. Конфеты можно есть с супом?
18. Какие конфеты на вкус?
19. Ты ел горькие конфеты?
20. Корова умеет летать?
21. У коровы есть хвост?
22. Трава белая?
23. Ты умеешь летать?
24. Трава зелёная?
25. Ты любишь ходить в детский сад?

2.2. Занятие - тренинг «Мой класс»

для школьников 8 - 9 классов

Занятие – тренинг состоит из двух частей по 45 минут. Перед занятием учитель просит ребят заполнить анкету и выполнить тест.

Занятие – тренинг направлен на реализацию **стратегии** развития гуманистических ценностных ориентаций, связанную с пониманием **ценности других людей**, формированием этики социальной причастности, ответственности.

Цель тренинга:

Формирование позитивного образа одноклассников, чувства общности и ответственности не только за себя, но и других людей.

Задачи:

1. Помочь учащимся лучше понять себя и роль классного сообщества в школьной жизни.
2. Выявить у учащихся эмоциональное состояние и отношение к классному сообществу.
3. Способствовать развитию доброго, внимательного отношения учащихся друг другу, тактичного восприятия одноклассников, подъёму эмоционального фона пребывания в классе.

4. Способствовать созданию тёплой дружественной обстановки на доверии и понимании в классе.
5. Развить способности к планированию и реализации совместной деятельности.

Материалы и оборудование:

- Школьная доска, мел/маркеры, листы ватмана
- Тестовые материалы
- Карточки со словами для игры «Пойми меня»
- Бланк для рефлексии
- Карточки 3 цветов (желтый, красный, зеленый) для упражнения на рефлексия настроения

Вводная часть

Приветствие

Сегодня я приглашаю вас на необычное занятие – тренинг, на котором мы сможем немного лучше узнать себя и поговорить о нашем классе, взаимоотношениях друг с другом, а также спланировать классные мероприятия на четверть.

Сначала давайте определим правила поведения во время тренинга. Участники высказывают свои правила, преподаватель фиксирует правила на листе ватмана или на доске и комментирует их.

Давайте попробуем определить насколько дружный у нас класс. Для этого выполним следующее упражнение.

Упражнение 1. Встаньте в круг

Упражнение надо проводить, отодвинув парты к стене. Ведущий просит ребят собраться вокруг него. По сигналу они должны закрыть глаза и начать хаотично двигаться по классу, стараясь не наступать друг на друга, и жужжа, как пчелы, собирающие мед. Через некоторое время ведущий хлопает в ладоши, и играющие должны мгновенно замолкнуть и замереть на месте. Два хлопка – не открывая глаз и ни к кому не прикасаясь руками, играющие в полной тишине пробуют выстроиться в круг. Очень важно почувствовать окружающих людей. Когда все заняли подходящие с их точки зрения места, ведущий просит открыть глаза и посмотреть, что получилось.

Комментарий: если ученики умеют работать согласованно, доверяют друг другу, построить круг удастся довольно быстро. Если же класс постигла неудача, можно

обсудить с ребятами, почему это произошло, как вели себя разные играющие (не называя конкретных имен). Игру можно повторить несколько раз.

Основная часть

Все вы учитесь в одном классе много лет, некоторые вместе учатся с первого класса. В анкете (Приложение) я задала вам вопросы. Одним из них было оценить психологический климат. В результате ваша средняя оценка – 40. Самая отрицательная оценка – 80 баллов. Чем меньше оценка, тем лучшая психологическая обстановка в классе. Полученная оценка говорит о том, что в классе доброжелательная атмосфера.

Скажите, пожалуйста, Вы понимаете друг друга, стараетесь помочь товарищу? Ведущий предоставляет возможность высказаться учащимся.

Давайте подумаем, зачем ходят в школу? Для этого выполним упражнение 2.

Упражнение 2. Круговая дискуссия

Каждый учащийся по кругу высказывает свои суждения. Ведущий обобщает высказывания и делает выводы. В школу мы ходим: во-первых получать знания, во-вторых, пообщаться. Это главные причины. Может так получиться, что из-за того, что не складываются отношения с одноклассниками, не хочется идти в школу.

Давайте поговорим о том, какими качествами должна обладать группа (класс), чтобы каждый чувствовал себя хорошо.

Упражнение 3. «Заполнение круга качеств»

Нужно назвать черты, благодаря которым в классе всем хорошо. На ватмане нарисован круг, разделенный на 16 частей. Ведущий подписывает каждый радиус с внешней стороны круга качества, необходимые для успешного сотрудничества, взаимодействия в классе, комментирует и уточняет представление подростков о том или ином качестве. В числе названных могут быть следующие: равенство, доброта, взаимопомощь, вежливость, дружба, умение слушать, принятие, эмпатия, альтруизм, уважение, доброжелательность, юмор, свобода высказывания, тактичность, сплоченность и т.д. Каждый радиус окружности ведущий делит на 10 баллов. Это шкала, где откладывается количество баллов, которыми оценивается каждая черта.

Далее ведущий называет качество, и группа решает, на сколько баллов оно проявляется в классе. После этого соединяются все точки, в результате чего получается «паутина» Чем ближе она к центру, тем каждому в группе трудней. Чем ближе паутина к краям окружности, тем лучше группа и тем комфортнее каждому.

Дальнейшая работа строится на обсуждении, как улучшить атмосферу класса, какие качества группе надо развивать, какой вклад может внести каждый в улучшение климата группы. Ведущий подводит к тому, чтобы оставаясь собой, каждый работал над своими недостатками. «Мы не можем изменить группу, не изменяя себя».

Как улучшить атмосферу в классе? Давайте подумаем о совместных мероприятиях, которые будут интересны всем и помогут нам сделать наш класс еще более дружным.

Упражнение 4. Игра «Калейдоскоп идей классных мероприятий»

Класс делится на 4 группы. Каждая команда придумывает название команды, которое бы состояло из первых букв имен участников и девиз команды. Затем ребята проводят мозговой штурм: каждый ученик предлагает свою идею классного мероприятия.

Все идеи записываются на листе бумаги и обсуждаются. В итоге команда выбирает одно мероприятие, которое представляет классу. При представлении мероприятия команда объясняет, как мероприятие поможет улучшить атмосферу в классе, какие качества позволит развить, учитывая результаты упражнения 3. Идеи команд обсуждаются, вносятся пожелания и коррективы и мероприятия вносятся в план на четверть. В дальнейшем при организации мероприятий команды должны помогать учителю и участвовать в их проведении.

Упражнение 5. Ведущий повторяет упражнение 1 и делает выводы.

Заключительная часть

(Рефлексия занятия-тренинга)

– Кому, что понравилось, что не понравилось?

– Какие выводы сделали для себя (Высказывания каждого участника).

Ведущий выслушивает ребят и делает выводы об общности, ценности других, ответственности за себя и других, помогая им прийти к этим выводам.

Упражнение 6. Ритуал прощания «Подсолнух»

Все встают в круг, берутся за руки и поднимают их кверху, встав на носочки, как бы дотягиваясь до солнца, к хорошему, к позитивному, к успеху, к совершенству.

Анкета

Цель анкетирования выявить

1. Самочувствие в классе:

- А) мне здесь хорошо, чувствую себя в кругу друзей;
- Б) есть отдельные друзья и товарищи;
- В) скорее всего я здесь одинок.

2. Отношение к классу:

- А) дорожу классом;
- Б) не задумывался о значении класса в моей жизни;
- В) хотел бы перейти в другой класс.

ТЕСТ Фидлера на изучение психологической атмосферы в классе

| | | |
|--------------------|-----------------|---------------------------|
| Дружелюбие | 1 2 3 4 5 6 7 8 | Враждебность |
| Согласие | 1 2 3 4 5 6 7 8 | Несогласие |
| Удовлетворенность | 1 2 3 4 5 6 7 8 | Неудовлетворенность |
| Увлеченность | 1 2 3 4 5 6 7 8 | Равнодушие |
| Продуктивность | 1 2 3 4 5 6 7 8 | Непродуктивность |
| Теплота | 1 2 3 4 5 6 7 8 | Холодность |
| Сотрудничество | 1 2 3 4 5 6 7 8 | Отсутствие сотрудничества |
| Взаимная поддержка | 1 2 3 4 5 6 7 8 | Недоброжелательность |
| Занимательность | 1 2 3 4 5 6 7 8 | Скука |
| Безразличие | 1 2 3 4 5 6 7 8 | Сочувствие |

Интерпретация результатов теста Фидлера

1. Дети заполняют тест
2. Подсчитывается общее число баллов по каждому ребенку
3. Суммируются баллы по всем детям

4. Делятся на количество детей
5. Психологическая атмосфера оценивается от 10 (самый хороший показатель) до 80 (самый плохой показатель)

Листок работы команды в игре «Калейдоскоп классных мероприятий»

Название команды: _____

Девиз: _____

1. Название мероприятия _____

2. Что будем делать? _____

3. Почему это важно для нашего класса? _____

Результаты проведения тренинга

1. Интерпретация результатов теста Фидлера и анкеты по изучению психологической атмосферы в классе.

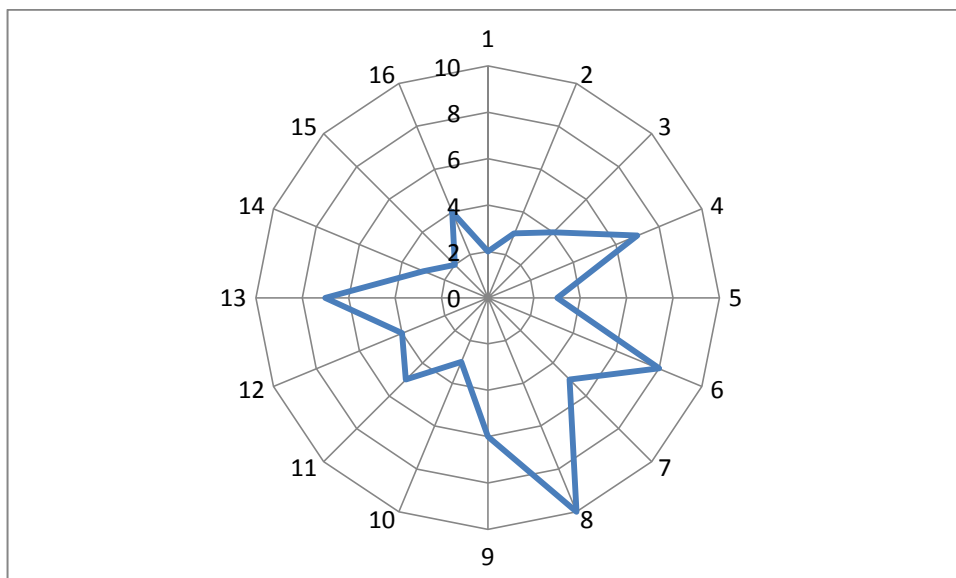
Результаты теста Фидлера в 40 баллов говорят о том, что в классе создана благоприятная психологическая атмосфера, которая в то же время может быть улучшена совместными действиями учащихся и учителя.

Результаты анкетирования учащихся показали, что из 12 учащихся 9-б класса 2 ученика отмечают, что им «хорошо, они чувствуют себя в кругу друзей, 10 человек отмечают, что у них есть «отдельные друзья в классе». Никто из учеников не хотел бы перейти в другой класс. Дорожат классом как социальной общностью лишь 2 ученика, 10 учащихся никогда не задумывались о значении класса в их жизни. Таким образом, проведение тренинга «Мой класс», направленное пониманием **ценности других людей**, формирование этики социальной причастности, ответственности за себя и других своевременно.

2. Упражнение 2. «Заполнение круга с 16 секторами «Качества, необходимые для атмосферы в классе с разбивкой на 10 баллов и построение паутины. Каждый сектор представляет собой одно качество. Сами качества выбирают учащиеся.

Учащиеся оценивают по 10-и бальной шкале качества, необходимые для хорошей атмосферы в классе и представляют их в виде диаграммы. Форма диаграммы позволяет судить о том, насколько хорошо каждому учащемуся в классе: чем ближе паутина к центру – тем каждому в группе трудней.

Пример диаграммы «Качества, необходимые для атмосферы в классе»



Как улучшить атмосферу в классе?

Игра «Калейдоскоп идей классных мероприятий»

В ходе игры командам предложено задание заполнить таблицу желаемых классных мероприятий.

Пример заполненной учащимися таблицы представлен ниже.

Таблица мероприятий

| Команда | Название мероприятия | Что будем делать | Почему это важно для нашего класса? |
|-----------|--------------------------------|---|---|
| Команда 1 | Турпоход | Гулять по лесу, выживать в диких условиях | Можно получить новый опыт, это сближает людей, можно завести друзей |
| Команда 2 | Чемпионат школы | Веселиться и играть в познавательные игры | Это полезно и интересно играть вместе |
| Команда 3 | Чемпионат класса по видеоиграм | Соревноваться | Многие играют в видеоигры ,но не с |

| | | | |
|-----------|--------------------------|--|---|
| | | | одноклассниками, а это интересно соревноваться с друзьями из класса |
| Команда 4 | Лекция по личной гигиене | Пригласим врача в школу, будем слушать лекцию и задавать вопросы | Это важно для того, чтобы избежать болезней, вызванных несоблюдением личной гигиены |

Таким образом, школьниками озвучены те виды занятий, которые для них актуальны и интересны. В этих занятиях можно акцентировать внимание на тех качествах, которые были выявлены в ходе заполнения диаграммы и которые мене всего представлены в классе. Включение этих мероприятий классным руководителем в план работы с привлечение самих учеников к их организации позволить вовлечь учащихся в деятельность по улучшению атмосферы в классе, гармонизации общения и развитию важных личных качеств.

Рефлексия занятия – тренинга

(ответ на вопрос «Что понравилось? и Что не понравилось?»)

Рефлексия занятия – тренинга проводится в ходе дискуссии по кругу. Учащиеся по очереди отвечают на вопрос Что понравилось? И Что не понравилось? Учитель подводит итоги и выстраивает совместно с учениками план дальнейших мероприятий.

2.3. Социально-педагогический тренинг

«Квест Гости из будущего»

Мир будущего таит в себе много неизвестного. Например, чего смогут достичь ученые в разработках робототехнологий. Попробуйте помечтать! Какие же отношения сложатся у людей с роботами, которые наделены искусственным интеллектом. А если допустить, что они станут настолько совершенны, что смогут заменить людей или вовсе захватить нас. Будет ли у вас достаточно смелости и смекалки, чтобы объединиться и предотвратить эту катастрофу? Давайте проверим.

Цели:

– сплочение коллектива и построение эффективного командного взаимодействия;

– обогащение социального опыта посредством включения детей в сферу игрового взаимодействия.

Задачи:

- формирование и усиление общего командного духа;
- развитие ответственности каждого участника за общий результат;
- получение эмоционального удовлетворения от участия в игре;
- получение и обогащение социально - игрового опыта.

Время: 1,5 часа.

Целевая аудитория: класс учащихся старшей школы.

Краткое описание:

Из будущего в настоящее прибыл отряд роботов, которых хотят захватить и поработить все человечество. Участники квеста делятся на три группы, одна из которых находится в заложниках у роботов, вторая помещается в дом к разработчику, а третья в лабораторию по созданию роботов. Им необходимо освободить заложников, а также остановить роботов. Единственным способом общения участников является свиток, который доставляется почтальоном во все три комнаты. Только взаимодействуя с друг другом и обмениваясь добытой информацией, они могут освободить своих товарищей и в последствии спасти самих себя.

Роли: Лаборант, жена, роботы, почтальон.

План основной линии квеста:

1. Предварительно организатор должен посчитать количество участников и произвольно разбить их на три группы. Необходимо рассказать детям правила поведения во время квеста. Затем он оглашает участникам получившиеся списки, и они расходятся по трем разным комнатам после:

№1 комната – лаборатория по созданию роботов;

№2 комната - дом разработчика:

№3 комната - тюрьма.

2. **0-10 минута.** В подготовленных и тематически обставленных аудиториях их встречают актеры (организаторы). В комнате №1 – лаборант, в №2- жена разработчика и в №3 – роботы. Происходит погружение в атмосферу квеста. Знакомство с актерами и комнатой.

В комнату №3 почтальон приносит свиток с надписью: «Где вы? Что происходит?». К этому моменту участники - заключенные понимают, что находятся в плену и что им

нужна помощь своих товарищей. Они пишут на свитке, что им нужна помощь главного создателя роботов и ту информацию, которую смогли добыть.

3. **10-20 минута.** В комнату №1 почтальон приносит свиток. Участники, находящиеся в лаборатории узнают о том, что их товарищи оказались в беде. Но в лаборатории нет создателя, лаборант говорит, что он пошел со своими коллегами на званый ужин, который состоится у него дома. Также дети находят на компьютере электронную запись разработчика, в которой он говорит, что начал вести рукописный дневник, потому что так сможет избежать утечки информации. Полученную информацию, они пишут на свитке.

4. **20-30 минута.** Свиток доставляется в комнату №2. Где уже познакомились с женой разработчика. Из свитка они узнают о происходящем, начинают искать дневник создателя, потому что его самого дома тоже нет. В дневнике находится последняя запись ученого. Он пишет, что получил письмо из будущего, где сам себя предупреждает, что за ним придут его роботы, а также, что они сотрут определенные моменты в памяти жены, используя свою новую функцию хранить воспоминания людей. К своей записи он прикрепляет инструкцию по тому, как можно восстановить память жены, используя при этом робота. Дети прикрепляют инструкцию к свитку.

Примечание: см. дневник разработчика в приложениях.

5. **30-40 минута.** Свиток приходит в комнату №3. Дети узнают, что забыла жена разработчика. Перед самой смертью создатель сказал жене, что именно в лаборатории он спрятал код, который может отключить роботов.

Примечание: см. воспоминания жены в приложениях

6. **40-50 минута.** Свиток доставляется почтальоном в комнату №1. Участники начинают искать, где может содержаться код. Находят его телефон. Но он заблокирован. Они пишут в свитке о своей находке, и что им требуется пароль от телефона.

7. **50-60 минута.** Свиток доставляется в комнату №2, где дети начинают выпытывать у жены, какой может быть пароль. Они пишут добытый пароль в свитке.

8. **60-70 минута.** Свиток оказывается снова в комнате №1. Участники успешно снимают блокировку на телефоне. И видят там инструкцию, как отключить робота: всем вместе на его глазах обняться.

9. **70-80 минута** Свиток попадает в комнату №3, где заложники отключают робота.

10. **80-90 минута.** Почтальон разносит всем участникам приглашение в спортивный зал, где спасенный разработчик объясняет, что необходимо закрыть временной проход для того, чтобы никто не смог больше попасть из будущего в настоящее. Для этого им необходимо выстроиться на скамейке или на стульях в ряд вплотную друг к другу.

Рассчитаться по порядку номеров. Затем по одному человеку поменяться местами. То есть – номер 1 становится последним, аккуратно переходя и держась за ребят. Затем номер 2 и так далее. Передвигать стулья и спрыгивать на пол запрещается. Если кто – то не удерживается, то все начинается сначала. Действует запрет на разговоры для всех, кроме человека, который возьмет на себя роль координатора.

11. Завершение основной линии квеста.

Описание действий в каждой комнате:

Комната №1 «Лаборатория»:

00:00-00:10

В комнате детей встречает лаборант (актер).

Лаборант: Добрый день, ребята! Я очень рад, что ваши учителя позволили вам посетить сегодня экскурсию в нашей лаборатории по созданию роботов. Ее буду проводить я, потому что, к сожалению, главный разработчик сегодня устраивает званый ужин со своими коллегами и лично не может рассказать вам про свои творения. Но для вас у меня есть его видео-обращение!

Лаборант включает видеоролик, в котором создатель приветствует детей. Но происходит сбой в компьютере: обращение прерывается, и включается запись видеодневника создателя, в котором он описывает свою работу, а также говорит, что начинает вести рукописный дневник, потому что боится утечки важной информации. Лаборант, чувствуя неловкость, выключает видео. И преступает к экскурсии.

Экскурсия представляет собой 5 минутную презентацию с рассказом о развитии робототехнологий, а также с небольшими вопросами в конце.

00:10-00:20

В комнату-лабораторию почтальон приносит свиток, где дети, оказавшиеся в заложниках у робота, просят о помощи. Им необходимо для развития основной линии квеста написать в свитке про дневник, о котором упоминал создатель в своем видео-обращении. Лаборант, который изображает сильное удивление, узнав о происходящем, может направить размышления детей в правильное русло, если ситуация того требует.

00:30-00:40

После того, как дети успешно отправили свиток в следующую комнату, лаборант говорит: «Значит все наши наработки это пустая трата времени? Неужели мы движемся в неправильном направлении? Теперь придется прекратить всю работу и, возможно, закрыть лабораторию. Но это же дело всей моей жизни? Как неловко, что вы стали

свидетелями этого краха идей моих коллег... Что же мне теперь делать? Я позвоню и все остановлю. Таких роботов не должно быть в настоящем, а тем более в будущем.

Далее лаборант предлагает начать все с нуля. Спроектировать и создать робота самостоятельно. Начинается разработка робота, которая происходит по следующим аспектам:

- Внешний вид робота
- Его основные функции и способности
- Его качества
- Посредством каких команд он взаимодействует с людьми
- Как проходит его рабочий день?
- Если у него выходные и как он отдыхает?
- Каким образом он заряжается?

После того, как «новый» робот проходит стадию детального описания, детям предоставляются коробки, краски и скотч для того, чтобы они самостоятельно могли построить модель своего изобретения.

00:50-00:60 Приходит свиток со словами, что в лаборатории находится какая-то вещь создателя, в которой он спрятал код, отключающий робота. Этим предметом является его телефон, который заблокирован. Поэтому они пишут в свиток, что им необходимо узнать пароль от телефона.

01:00-01:10 Продолжение разработки робота

01:10-01:20

В комнату приходит свиток, где товарищи написали пароль от телефона. Таким образом, им удается разблокировать телефон, в котором они находят инструкцию:

«Мне всегда хотелось видеть в мире больше теплоты, исходящей от людей. Я всегда любил наблюдать, как люди обнимают друг друга, ведь в этом они обмениваются собственной энергией, которая положительно влияет на все вокруг. Именно это я и заложил в роботов, именно это должно помочь, если их когда-нибудь настигнет сбой системы». Дети пишут заложникам, что им делать, чтобы они смогли выбраться из тюрьмы.

Происходит подведение итогов, представление лаборанту своего робота с его подробным описанием.

Почтальон приносит письмо от разработчика, в котором он просит детей прийти в спортивный зал. Они выходят из комнаты.

Комната №2 «Дом»:

00:00-00:20

В комнате детей встречает актер-жена разработчика. Она мило всех приветствует, начинает всем чистить руки антисептическим гелем. Приглашает всех сесть за стол и приступить к чаепитию.

Жена:

Я так рада, что вы наконец-то смогли прийти к нам в гости. Я вас очень долго ждала. Как странно, почему вы так рано пришли? Я даже не успела ничего приготовить! Давайте же, наконец, познакомимся, наверное, Валентин (имя разработчика) Вам много рассказывал обо мне. Это же, очевидно, я же его жена! Расскажите мне лучше про себя? Как так получилось, что вы стали работать над созданием роботов? И главный вопрос: где же, собственно говоря, вы потеряли моего мужа?

В этот момент жена понимает, что ее гости, не коллеги мужа, а обычные учащиеся школы. Она начинает злиться, понимая, что они сели за стол, которые она готовила для настоящих гостей. Она говорит, что теперь им придется накрыть стол заново. И вообще помочь ей сделать кучу дел, которые она не успевает закончить сама.

Список заданий для детей в классе:

- Накрывать на стол
- Подготовить дом к гостям, украсить его к Новому году
- Приготовить торт
- Секретное задание

00:20-00:30

Почтальон приносит свиток, в котором товарищи просят найти дневник разработчика. Поэтому участники, оказавшиеся в доме, начинают его искать.

00:30-00:60

Продолжают помогать жене в выполнении дел, а также помогают справиться ей с тем, что она узнает о своей потере памяти и мужа.

01:00-01:10

В комнату приходит свиток. Дети начинают искать и спрашивать у жены, какой пароль он мог поставить на телефон. Пароль будет спрятан в маленьком календаре, который будет являться закладкой в книге, которую читает разработчик. Найдя пароль, они пишут его на свитке, который затем отправляют.

01:10-01:20

Происходит подведение итогов. Жена благодарит детей за то, что они помогли ей сегодня по дому. Обсуждают, как можно сделать их класс уютнее и комфортнее для учебы.

Почтальон приносит письмо от разработчика, в котором он просит детей прийти в спортивный зал. Они выходят из комнаты.

Комната №3 «Тюрьма»:

00:00-00:10

Дети заходят в комнату, в которой их встречают роботы. Они вешают на них таблички, а затем заводят их в огороженное партами или стульями пространство, «тюрьму». Далее роботы рассказывают заложникам историю про то, как они прибыли из будущего, чтобы захватить всех людей. Единственное, что могут сделать заключенные – это вести переписку со своими товарищами и родными. Поэтому, когда в комнате появляется почтальон, роботы разрешают им ответить на полученное письмо. В этот момент дети понимают, что им необходимо попросить о помощи своих товарищей, именно это они пишут в свитке.

00:10-00:20

Роботам не нравится поведение заложников, поэтому они решают связать их особым образом: правая рука связывается с левой рукой соседа все вместе. Для того, чтобы дети смогли развязаться роботы предлагают сыграть им в игру.

Оригинальное название игры «Печатная машинка», но роботы меняют правила так, что дети не хлопают в ладоши, а топают ногами, когда наступает черед их буквы, а пробел обозначается прыжком всех заложников. Используя такие правила им нужно «сказать» фразу «РАЗВЯЖИТЕ НАС, ПОЖАЛУЙСТА».

00:20-00:30

Если детям удастся осилить эту фразу и останется время, роботы станут недовольными такими сообразительными ребятами и свяжут их, используя руки самих ребят.

Игра «Путаница»

Описание игры: играющие становятся в круг и вытягивают вперед правые руки. По сигналу ведущего они соединяют руки попарно. Второй сигнал – теперь нужно соединить левые руки, но уже с каким-то другим человеком (не с тем, с кем соединены правые руки). Задача играющих – не отпуская рук, постараться распутаться и оказаться стоящими в кругу.

Или другой вариант игры, когда сами роботы «запутывают» детей.

00:30-00:40

Из комнаты №2 почтальон приносит свиток, где товарищи просят восстановить с помощью указанной в письме инструкции некоторые фрагменты памяти жены, которые помогут спасти их. Полученную информацию, они пишут в свиток и отдают его почтальону.

040:00-01:10

Робот: Вы, действительно, весьма не глупые ребята. В вас есть что-то, что заставляет меня слушаться вас. Но все же ошибочно думать, что вы сможете спасти себя, а также и всех остальных.

Но это не так страшно, потому что когда мы ликвидируем все остатки человеческой жизни, мы пришлем к вам других роботов. Они заменят вас в настоящем времени: будут ходить вместо вас в школу и жить в ваших домах. Продолжать жизнедеятельность вашего классного коллектива, но для того, чтобы создать его с точностью верно, нам потребуется дневник вашего класса. В нем вы должны описать ваш класс: сколько в нем людей, и какие они? Будьте точны, и помните, что сейчас это единственное, что вы можете оставить после себя.

01:10-01:20 Отключение робота. Идут в спортивный зал. Почтальон приносит письмо от разработчика, в котором он просит детей прийти в спортивный зал. Они выходят из комнаты.

Приложения

1. ПИСЬМО ОТ РАЗРАБОТЧИКА

Спасибо вам друзья! Я благодарю каждого из вас за то, что помогли мне исправить мою ошибку! За то, что спасая себя и своих товарищей, вы смогли предотвратить ужасную катастрофу, которую задумывали мои роботы! Но это еще не все, осталось совсем чуть-чуть! Для пересечения финишной прямой вам необходимо выйти и соединить свои усилия с усилиями товарищей.

2. ЗАПИСИ В ДНЕВНИКЕ РАЗРАБОТЧИКА

Я начинаю вести рукописный дневник, потому что боюсь, что мои идеи украдут.

Последняя запись:

Сегодня я получил письмо из будущего. К удивлению отправителем был тоже я. Какой я заботливый. Хвалю.

Прилагаю это письмо:

«Берегись. Роботы подняли восстание и наступают. Я не знаю, как остановить их сейчас, поэтому пишу тебе в прошлое, ты еще можешь все исправить. Отключи их как можно скорее. Не мне тебе объяснять, как это сделать. Ты и сам все знаешь.

Считаю важным тебе сказать, что я добавил роботам новую функцию: они могут забирать у людей память и хранить их воспоминания. Я думаю, что они могут этим воспользоваться.

Если такое случится, то роботы хранят память людей на своем жестком диске папках, которые обозначаются основной информацией о хозяевах воспоминаний. Например, это выглядит так: 21 яаксвелеккаг ацилу.»

Кажется, сегодня я видел одного робота. Думаю, они уже пришли....

3. ВОСПОМИНАНИЯ ЖЕНЫ

Гости пришли ко мне домой в 19:45. Мой муж ушел в свою комнату, наверное, делать какие-то записи. Его коллеги уже собирались садиться за стол, когда в дверь внезапно постучались. Я подумала, что это кто-то из опоздавших гостей, и пошла открывать ему дверь. Но это были роботы, они оттолкнули меня и начали уводить куда-то коллег моего мужа. А когда он вышел из комнаты, начал кричать мне что-то про устройство, находящееся в лаборатории, где спрятан код, которые все остановит, который сможет отключить роботов. Сначала я ничего не поняла: зачем отключать изобретения, успешное создание которых мы праздновали. Но мои мысли прервал робот, который прислонил ко мне руку и сказал адрес моего дома.

ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ ПРИ ПРОХОЖДЕНИИ КВЕСТА

Запрещено:

- использовать средства мобильной связи
- покидать квест комнату
- применять грубую физическую силу
- неуважительные отношения к участникам квеста
- нарушать условия заданий

Разрешено:

- внимательно исследовать пространство вокруг
- искать необходимые предметы и шифры
- разгадывать тайны
- пользоваться услугами Почтальона
- следить за временем
- использовать доступные подсказки
- соответствовать роли