Муниципальное автономное образовательное учреждение

Большепикинская основная школа

ВНЕКЛАССНОЕ МЕРОПРИЯТИЕ ПО ПРОФИЛАКТИКЕ АСОЦИАЛЬНОГО ПОВЕДЕНИЯ НЕСОВЕРШЕННОЛЕТНИХ

ИГРА «СВОЯ ИГРА»

ТЕМА: «ПОДУМАЙ, ОГЛЯНИСЬ ВОКРУГ,

РЕШИ – ЧТО ВАЖНО ДЛЯ ТВОЕЙ ДУШИ»

для учащихся 14-16 лет

Разработала:

Социальный педагог

МАОУ Большепикинской ОШ

Молянова Есения Владимировна

стаж работы 4 года

г.о.г.Бор

2021 г.

**Пояснительная записка.**

Современное состояние проблемы становления человека оценивается большинством учёных как кризисное. В условиях глобальных перемен, происходящих сегодня в России, идет перестройка психологии человека (в том числе и молодого), его взглядов, убеждений, привычек, нравственных ценностей и социальных ролей.

Наиболее чувствительными к социальным и психологическим стрессам оказались подростки. Сегодня наблюдается резкий рост конфликтных, недисциплинированных, не умеющих владеть собой подростков. В особенностях их поведения кроются истоки алкоголизма, наркомании, нравственной деградации, правонарушений, преступности.

Среди современных проблем России социальная обездоленность детей и подростков является наиболее трагичной по своим последствиям. В связи с этим важнейшей задачей настоящего времени является разработка и реализация социальных программ в области образования и воспитания подрастающего поколения, предусматривающих систему мер предупреждения, преодоления и коррекции асоциальных отклонений в поведении подростков, учащихся общеобразовательной школы.

**Цель мероприятия**: профилактика асоциального поведения несовершеннолетних, охрана жизни и здоровья подростков.

**Задачи мероприятия**:

* проинформировать подростков о факторах риска, создаваемых наркоманией, алкоголизмом, табакокурением для здоровья и личности в целом;
* содействовать становлению здорового образа жизни несовершеннолетних;
* создать условия для социальной адаптации и защиты учащихся;

**Оборудование:** интерактивная доска, проектор

**Форма**: Игра

**Возраст детей:** 14 – 16 лет (8-9 классы).

**Условия осуществления:**

Игра составлена по подобию телевизионной игры «Своя игра»

Учащиеся делятся на 3-5 команд. Жюри (из 2 учителей) подсчитывают заработанные баллы. Для наглядности лучше записывать баллы на доске.

**Правила игры:**

1. Играют 3-5 команды.
2. Вопросы даются по темам, каждый вопрос оценивается от 10 до 50 баллов.
3. Время на обдумывание вопроса 15-20 секунд.
4. Одна из команд (жребий) выбирает вопрос из игрового табло. Та команда, которая поднимет красный жетон раньше, имеет право на ответ. Отвечающая команда дает ответ, если он верный, то данное количество баллов записывается на счет команды. Если ответ неверный, то баллы вычитаются. Другая команда имеет возможность ответить, если был дан неверный ответ.
5. Следующий вопрос определяет игрок, давший правильный ответ. Если никто не произносит правильный ответ, ведущий делает это сам. Вопрос выбирает тот же игрок, что выбирал предыдущий.
6. На игровом поле есть рубрики «Аукцион», «Удача», «Вопрос нужно отдать». Их количество и расположение на табло заранее неизвестно. Если игрок открывает клетку табло, содержащую «Вопрос нужно отдать», то он обязан отдать этот вопрос одному из своих оппонентов. Затем звучит вопрос только для этой команды. То есть отвечать может лишь она. В случае отсутствия ответа команде будет засчитан неправильный ответ. Вне зависимости от исхода эта команда и будет выбирать следующий вопрос. Вопрос-Аукцион – это торги за вопрос. Каждая из команд может поставить некоторую сумму (ставку). Та команда, которая поставит больше, и будет отвечать на этот вопрос. После того, как определится играющая команда, ведущий зачитывает вопрос. В случае правильного ответа команда зарабатывает сумму в размере своей ставки. В случае проигрыша она эту сумму теряет.
7. В финал выходят команды, набравшие наибольшее количество баллов.
8. На финал даются несколько тем. Участники по очереди называют тему, которая им не нравится. Остается одна тема. Команды делают ставки (на лист бумаги), и сдают жюри. На обдумывание ответа дается 1 минута. Через минуту член жюри собирает ответы.
9. Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество баллов.