



МИНИСТЕРСТВО  
ПРОСВЕЩЕНИЯ  
РОССИЙСКОЙ  
ФЕДЕРАЦИИ



РОСДЕТЦЕНТР



НАВИГАТОРЫ  
ДЕТСТВА



2024  
ГОД СЕМЬИ

Приволжский федеральный округ  
Нижегородская область

# Игровой подход в профилактике девиантного поведения

Невидимова Дарья Александровна,  
советник директора по воспитанию и  
взаимодействию с детскими общественными  
объединениями  
Государственного бюджетного профессионального  
образовательного учреждения «Нижегородский  
технологический техникум»

Для профилактики девиантного поведения можно использовать разные игры:

1

Тренинги по командообразованию

2

Ролевые игры

3

Деловые игры

4

Игры-симуляции (игровые кейсы)

Выбор игр зависит от целей профилактики, возраста участников и других факторов.

«Игра есть добровольное действие либо занятие, совершаемое внутри установленных границ, места и времени по добровольно принятым, но абсолютно обязательным правилам с целью, заключённой в нём самом, сопровождаемое чувством напряжения и радости, а также сознанием „иного бытия“, нежели „обыденная жизнь“».  
(Йохан Хейзинг «Homo ludens»)



## Педагогические вызовы

## Проектирование решения

## Задачи

1

Наличие студенческой группы обучающиеся с интеллектуальными нарушениями (VIII вид)

2

Склонность к делинквентным проявлениям у студентов

3

Трудности в обучении, социальной адаптации и коммуникации

Использование в работе интерактивных и адаптированных игровых элементов, в том числе с элементами игровых технологий

Активизация обучающихся при помощи разных типов игр

Обучающиеся, погруженные в игровую среду, более склонны к взаимодействию, обсуждению проблем и поиску совместных решений.

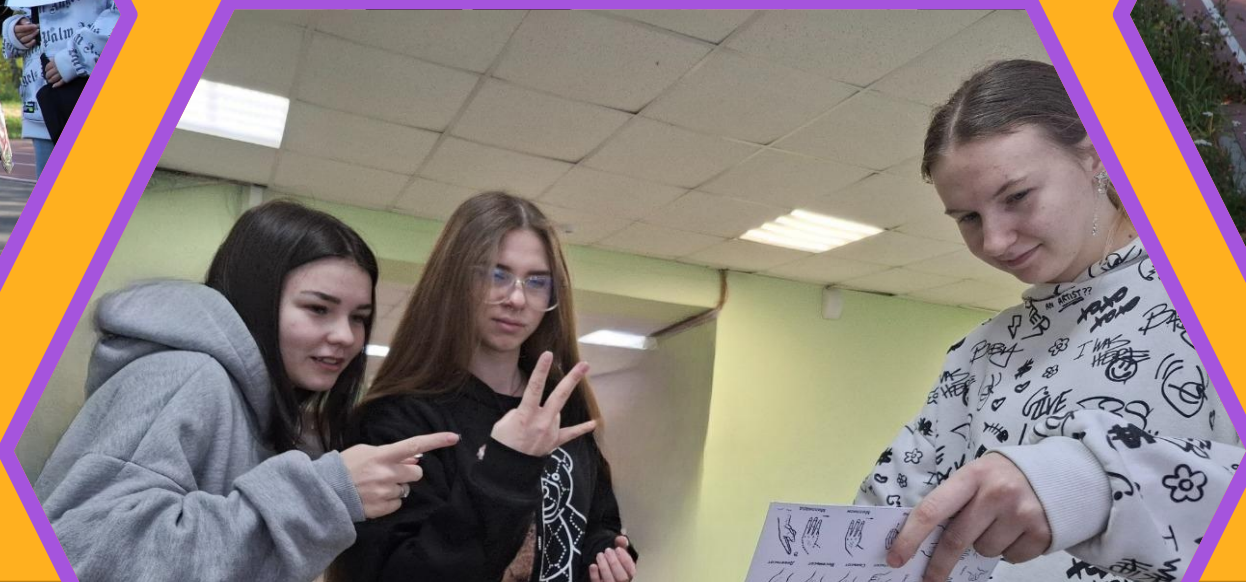
Развитие коммуникативных навыков

Формирование социальных навыков

Профилактика конфликтов

Повышение самооценки

Снижение уровня стресса



# Кейс-игра «Колесо здоровья» (по методике Пол. Дж. Мейер)

← Игровой персонаж,  
определяющая  
жизненные  
ситуации

ГИГИЕНА

БОДРОСТЬ И СОН

ОБЩЕНИЕ

КОМФОРТ

ПИТАНИЕ

САМООЦЕНКА

ДОСУГ

БЕЗОПАСНОСТЬ

← Сферы жизни, требующие  
внимания, на изменении  
которых строятся кейсы

**ПИТАНИЕ**

**ОБЩЕНИЕ**

Решения кейсов влияют на  
изменение параметров баланса

Интерактивный формат –  
кликабельность

Кейсы разработаны на основе реальных  
ситуаций, произошедших в техникуме

В ходе события кейсы разрабатывают  
и сами участники игры, дополняя  
материалы

Игровой персонаж делегирует свои  
обязанности по внеучебной  
деятельности, на работе отказывается  
от сверхурочной занятости

↑ **Ситуация  
обсуждения и выбора** ↓

Игровой персонаж остается на работе  
сверхурочно, сокращает время на  
участие во внеурочной деятельности



**Нижегородский  
технологический  
техникум**



*Невидимова Дарья Александровна,  
советник директора по воспитанию и  
взаимодействию с детскими общественными  
объединениями  
Государственного бюджетного профессионального  
образовательного учреждения  
«Нижегородский технологический техникум»*



Делегирование обязанностей позволило равномерно распределить нагрузку и эффективность работы возросла, что положительно сказалось на учебе, сокращение рабочего времени позволило найти окошко для себя и занятием йогой, что позволило привести эмоциональное состояние в порядок!

**ГИГИЕНА**

**БОДРОСТЬ И СОН**

**ОБЩЕНИЕ**

**КОМФОРТ**

**ПИТАНИЕ**

**САМООЦЕНКА**

**ДОСУГ**

**БЕЗОПАСНОСТЬ**

Игровой персонаж делегирует свои обязанности по внеучебной деятельности, на работе отказывается от сверхурочной занятости

Ваш  
выбор:



Резкая отстраненность персонажа пагубно сказалось на эмоциональном климате студенческого объединения, нацеленность только на учебу также сказалось на отношении с товарищами, персонаж стал ощущать чувство неудовлетворенности и одиночества!



Игровой персонаж остается на работе сверхурочно, сокращает время на участие во внеурочной деятельности

Ваш  
выбор:

