**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение**

**средняя общеобразовательная школа № 3 с. Гражданское**

**Минераловодского района**

**Методическая разработка**

**по профилактике правонарушений среди подростков**

**«Преступление, правонарушение, проступок»**

Выполнила:

Социальный педагог

МБОУ СОШ №3 с.Гражданское

Небораченко Наталья Владимировна

2025 год

**Содержание**

|  |  |
| --- | --- |
| Пояснительная записка | 4-5 |
| Информационный паспорт игры по станциям (квеста) | 6-7 |
| Этапы проведения игры по станциям (квеста) | 8-10 |
| I этап. «Подготовительный» | 8 |
| II этап. «Организационный» | 8 |
| III этап. «Основной» | 9 |
| IV этап. «Заключительный» | 10 |
| Описание содержания работы станций | 11-18 |
| Станция №1 «Умей сказать нет» | 11 |
| Станция №2 «Хорошо подумай и скажи» | 12 |
| Станция №3 «Веревочка» | 13 |
| Станция №4 «Происшествие в парке» | 14 |
| Станция №5 «Верно – неверно» | 15 |
| Станция №6 «Башенка» | 16 |
| Станция №7 «Вместе-мы сможем» | 17 |
| Станция №8 «Блиц опрос» | 18 |
| Список использованной литературы | 19 |

**Пояснительная записка**

В настоящее время предупреждение правонарушений и антиобщественных действий несовершеннолетних входит в число приоритетных направлений социальной политики, проводимой органами государственной власти Российской Федерации. Наиболее актуальной проблемой при проведении профилактических работ с несовершеннолетними является снижение числа совершаемых ими правонарушений и преступлений. Одной из главных мер профилактического воздействия и предупреждения совершения подростками преступлений и правонарушений является осуществление субъектами профилактики правового воспитания. Понимание правового воспитание заключается, прежде всего, в передаче накопленных знаний о норме права в обществе. Как показывает практика, для сдерживания и тем более сокращения числа правонарушений, совершаемых несовершеннолетними, одного применения мер административного или уголовного наказания недостаточно. Наиболее эффективным является реализация обще-профилактических мер, направленных на предотвращение совершения подростками преступлений и правонарушений.

Современное поколение требует внедрения новых форм работы, большей практической вовлеченности и предоставления актуальной информации в рамках правовой грамотности, через осмысление опыта в процессе взаимодействия. Современные подростки – представители так называемого поколения «Z» и потому периодически испытывают трудности в классическом обучении, поэтому так важно найти профессиональные и актуальные современные инструменты, способствующие снижению роста преступлений и правонарушений среди несовершеннолетних. К такой игровой образовательной технологии относится квест-технология. Основанная на системно-деятельностном и личностном подходах, сочетающая в себе технологии проблемного, проектного и игрового обучения, ориентированная на формирование познавательной активности и мотивации, развитие подростков, как активных участников процесса. Данная технология идеально подходит для достижения обще-профилактических образовательных целей, которые в ходе реализации проектной и игровой деятельности, познакомят с новой информацией, позволяют закрепить имеющиеся знания, способствуют их отработке на практике умения детей. Так же квест-игры обладают рядом важных характеристик. Сюда можно отнести результативность — квест-игра направлена на достижение заранее определённого, конкретного результата. Дискретность — квест-игра разбивается на отдельные шаги (этапы, станции, стадии), прохождение которых фиксируется и оценивается в ходе игры. Эта особенность позволяет при необходимости останавливать и возобновлять игру, упрощает проведение многодневных мероприятий. Соревновательность —проводится в командах (оптимальная численность 12 человек), которые соревнуются между собой в скорости достижения результата или наборе очков (баллов). Ограниченность — во времени и пространстве. Правила дают определённое время на выполнение задания, причём в ходе игры запрещено покидать отведённое правилами место (локацию). Детерминированность — основные правила квест-игры определены заранее и не меняются в ходе игры. Сюжетно-ролевой характер, которые позволяет превратить профилактическое мероприятие в легкое игровое приключение с большим психологическим смыслом.

Информационный паспорт игры по станциям (квеста)

|  |  |
| --- | --- |
| Название игры: | Преступление, правонарушение, проступок |
| Тип игры: | Игра по станциям (квест) |
| Цель игры: | Создание организационных и психолого-педагогических условий для профилактики правонарушений и преступлений подростков через формирование компетенций в вопросах правовой культуры |
| Задачи: |         Пропаганда навыков здорового образа жизни и законопослушного поведения.          Формирование умения различать хорошие и плохие поступки.          Способствовать становлению, развитию, укреплению гражданской позиции, отрицательному отношению к противоправным поступкам.          Способствовать взаимопониманию между подростками и взрослыми.          Формирование целостного представления о личной ответственности за правонарушения и преступления. |
| Целевая аудитория: | Подростки в возрасте 11-17 лет |
| Продолжительность: | 60-90 мин. |
| Предполагаемый результат: |       Расширение знаний подростков в сфере законопослушного поведения.        Понимание подростками и разграничение таких понятий как проступок, правонарушение, преступление.        Получение практического опыта подростками в сфере правой компетенции.        Осознание личной ответственности в случае нарушения правил поведения и закона.        Развитие коммуникативных и личностных качеств подростков, создание зоны успеха. |
| Игровой результат: | Собрать мотивационную картинку-пазл из фрагментов, полученных за удачное прохождение станции. |
| Потенциальные партнеры: | • Общеобразовательные организации  • Учреждения системы профилактики безнадзорности и правонарушений несовершеннолетних |
| Место проведения: | Помещение, соответствующее условиям и критериям игры |
| Вариативность формирования команд: | обучающиеся стоящие на учете в ТКДН и ЗП;  обучающимися состоящими на ВШ учете от разных образовательных организаций;  обучающиеся в параллели от одной или разных образовательных организаций. |
| Основные этапы  проведения игры: | Старт игры:  •      Сбор команд в общем зале.  •      Вступительное слово ведущего.  •      Озвучивание правил для участников команд.  •      Выдача маршрутных листов.  •      •Участники команд отправляются на станции в соответствии с маршрутным листом.  Финиш игры:  •      Сбор участников команд в общем зале.  •      Совместная работа членов команд: составление общей мотивационной картинки-пазлас  цитатой.  •      Совместное одновременное командное прочтение получившейся цитаты.  •      Заключительное слово ведущего.  •      Получение обратной связи от участников и организаторов. |

**Этапы проведения игры по станциям (квеста)**

**I этап. «Подготовительный»**

1.     Организаторы в рамках социального партнерства информируют заместителя председателя комиссии по делам несовершеннолетних и защите их прав, или начальника муниципального учреждения управление образования администрации района или руководителей общеобразовательных учреждений о возможности проведения игры-квеста.

2.     Команды для участия в игре формируются на основании предоставленных заявок. Количество команд две. Рекомендуемое количество членов одной команды: 6 человек. По усмотрению организаторов количество человек и участвующих команд может быть увеличено, но должно соответствовать принципу парности.

3.     По усмотрению организаторов и с учетом целесообразности возможно введение помощников-волонтеров и увеличение количества ведущих. Минимальное количество рекомендуемых организаторов – 2: по одной группе на человека.

4.     Тематика заданий на каждой станции формируется в соответствии с ее названием. Станции следует располагать примерно на равном расстоянии друг от друга. Оформляются таблички с названиями станций (Приложение 1).

5.      Организаторами игры подготавливается реквизит для участников команд.

**II этап. «Организационный»**

1.     Перед началом игры в случае введения дополнительных помощников-волонтеров проводится общий инструктаж.

**Правила игры для ведущих команду**:

• У ведущего каждой группы находится маршрутный лист, в соответствии с которым и происходит переход от станции к станции (Приложение 7).

• В случае введения помощников-волонтеров их функции состоит в том, чтобы помогать участникам команд определять местонахождение станций; проводить игры и упражнения, контролировать время, присуждать за выполнение атрибут-пазл.

• За быстрое и правильное выполнение задания команде выдается один атрибут - часть своего пазла от общей картинки с мотивирующей цитатой (Приложение 6). В случае выполнения задания командой с замечаниями и ошибками пазл не выдаётся, но участники команды будут иметь возможность получить недостающие части в конце игры при блиц – опросе.

2.     Участники команд, собираются в общем зале, по возможности оборудованном мультимедиа-проектором с колонками ирасставленными стульями по количеству участников. Рекомендуется использование информационных стендов с опорной информацией по теме квест-игры (Приложение 3).

3.     Представление ведущих. Актуализация внимания подростков на получаемую информацию в ходе мини-лекции с элементами беседы. (Приложение 2).

4.     Выступление ведущего. Просмотр видео - притчи «Все оставляет свой след»: 2 минуты. В случае отсутствия возможности использования технических средств, притчу ведущий зачитывает самостоятельно (Приложение 4).

5.     С помощью приемов социоигровой технологии организация деления участников на две команды в случайном порядке. К примеру: команда синих и красных. Вариативность: команды, командиры и названия команд определяются заранее. Так же возможно использованные других вариантов деления на группы и выбор названия образованной команде. При этом необходимо скорректировать затраченное время на введение изменений и не выходить за общий временной регламент.

6.     Сообщение о количестве и названиях станций, о **правилах игры**:

• На старте ведущие, сопровождающие команды получают маршрутный лист и направляют команду от станции к станции при этом контролируют выполнение заданий на станциях и в случае правильного выполнения отдают атрибут-пазл.

Вариативность: Капитаны команд получают маршрутный лист и переходят от станции к станции, где их ждет закрепленный помощник-волонтер, который зачитывает правила и условия прохождения конкретной станции и присуждает за выполнение атрибут-пазл.

• За каждой станцией закреплен определенный цвет. Время, отведенное на одну станцию – 5-7 минут.

• Выполнив задание команда продолжает путь. Атрибуты-пазлы собираются и хранятся до конца игры.

• После прохождения всех станций участники собираются на финише (в общем зале) и в случае необходимости получают возможность в блиц-опросе заработать дополнительные пазлы-атрибуты для сбора общей картины с мотивирующей цитатой.

7.     Проведение совместной активизирующей игры «Принцесса, дракон и рыцарь» (Приложение 5). Участник команды, победивший в игре приносит команде первый атрибут-пазл.

**III этап. «Основной»**

1. Старт игры. Участники команд отправляются по маршрутам в соответствии с полученными маршрутными листами.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| №  п/п | Название станции | Цвет | Основной вид деятельности |
| 1. | «Умей сказать нет» | красный | Работа по парам. Продемонстрировать ситуацию и способ отказа |
| 2. | «Хорошо подумай и скажи» | оранжевый | Разбор ситуаций по теме квест-игры (проступок, правонарушение, преступление) |
| 3. | «Веревочка» | желтый | Изобразить геометрические фигуры |
| 4. | «Происшествие в парке» | зеленый | Сбор «улик» - следов. Составление текста. Ответ на вопросы |
| 5. | «Верно – неверно» | голубой | Ответы на вопросы по теме квест-игры (проступок, правонарушение, преступление) |
| 6. | «Башенка» | синий | Работа в паре. Собрать на скорость башню из больших геометрических фигур находясь на линии ограничения |
| 7. | «Вместе-мы сможем» | фиолетовый | Работа с листом заданий по теме квест-игры (проступок, правонарушение, преступление) |
| 8. | «Блиц опрос» | белый | Дополнительные баллы для команды |

**IV этап. «Заключительный»**

1.     Финиш игры. Сбор участников команд в общем зале.

2.     Совместная работа членов команд: составление общей картины с мотивирующей цитатой.

3.     Совместное одновременное командное прочтение получившейся цитаты.

4.     Заключительное слово ведущего. Получение обратной связи от участников и организаторов. Фотографирование.

***Описание содержания работы станций***

**Станция №1**

**«Умей сказать нет»**

**(Приложение 8)**

Команде необходимо разбиться в произвольном порядке на пары.

Вариативность: Ведущий просит команду построиться в шеренгу и рассчитаться на первый-второй. Формирует пары.

*Механизм проведения упражнения:*

        Ведущий знакомит команду с памяткой «Правила уверенного отказа»

        Участники команды по очереди читают (знакомятся) с предложенными техниками отказа.

        Один из подростков зачитывает другому ситуацию. Второй подросток выбирает одну из подходящих техник отказа и демонстрирует ее. После демонстрации участники меняются ролями.

Вариативность: Карточки с техниками отказов и ситуациями выбираются участниками в «слепую». Ведущий предлагает предложить участникам свой вариант ситуации и оптимальный вариант выхода из него.

За выполнение задания всеми участниками команды присваивается один атрибут-пазл.

**Резюмирование:** Давление может быть преодолено с использованием навыков неагрессивного отказа, которые помогут отстаивать свои интересы и права, открыто и честно выражать свои чувства, не нарушая прав и интересов других людей. Отказ от употребления табака, алкоголя и наркотиков сохраняет здоровье и определяет наше будущее завтра.

***Описание содержания работы станций***

**Станция №2**

**Хорошо подумай и скажи»**

**(Приложение 9)**

Команде необходимо разбиться на пары. Рекомендуется пары менять.

**Ведущий:** Я вам предложу ситуации для разбора, а вы должны определить, к какой категории эта ситуация относиться к проступку, правонарушению или преступлению. За каждый правильный ответ выдается атрибут-пазл.

 Вариативность: Возможно участие всей команды без разделения на пары.

 За выполнение задания всеми участниками команды присваивается один атрибут-пазл.

Участники, отказавшиеся выполнять упражнение не получают атрибут-пазл.

**Резюмирование:** Граница между преступлением и проступком очень тонкая. Любое отступление от закона в большинстве случаев приводит к серьезным последствиям

***Описание содержания работы станций***

**Станция №3**

**«Веревочка»**

Участники встают в круг и берутся двумя руками за веревку, которая находится внутри круга.

**Ведущий:** Я вам дала веревку, у которой концы связаны. Сейчас всем надо закрыть глаза и, не открывая глаз, не выпуская из рук веревку, построить треугольник.

 Вариативность: В зависимости от качества выполнения упражнения и затраченного времени возможно усложнить задачу и предложить построить квадрат, звезду, шестиугольник и т. д.

 За выполнение задания всеми участниками команды присваивается один атрибут-пазл.

 Участники, не справившиеся с заданием или нарушившие основное правило (не открывать глаза) не получают атрибут-пазл.

**Резюмирование:** Даже в непонятных или сложных условиях всегда есть возможность прислушаться к другим или взять на себя роль организатора.

***Описание содержания работы станций***

**Станция №4**

**«Происшествие в парке»**

**(Приложение 10)**

 Команде необходимо собрать, прочитать текст и ответить на вопросы ведущего.

**Ведущий:** Преступник на месте преступления оставил улики: следы от обуви (расклеены в помещении). Вам необходимо отыскать все улики, на обратной стороне следов вы найдете информацию, которая поможет вам в расследовании.

 Вариативность: Цвет «следов»-подсказок может для каждой группы иметь свою фактуру или цвет.

 За выполнение задания всеми участниками команды присваивается один атрибут-пазл.

Участники, отказавшиеся или неправильно выполнявшие задание, не получают атрибут-пазл.

***Слова на следах:***

всем по 16 лет (2)

в парке (4)

пили пиво на скамейке (6)

пошли гулять (3)

день рождения Вани (5)

друзья (1)

подошли сотрудники полиции (9)

ругались нецензурной бранью (8)

мальчики шумели (7)

***Текст:*** Друзья, которым всем по 16 лет пошли гулять в парке. У Вани было день рождение, и мальчики пили пиво на скамейке. Мальчики шумели, ругались нецензурной бранью. К ним подошли сотрудники полиции.

**Вопросы:** Накажут ли друзей? Если да, то за какие правонарушения.

**Резюмирование:** Все, что делает человек, зависит, в первую очередь, только от него. У любого поведения есть последствия.

***Описание содержания работы станций***

**Станция №5**

**«Верно – неверно»**

**(Приложение 11)**

**Ведущий:** Я буду зачитывать ситуации по порядку всей команде и в конце выскажу свое мнение. Например, говорю, что это проступок. Вы, если согласны со мной, поднимаете руки вверх, если нет – приседаете. Всем понятны правила?

 Вариативность: Вариант ответа команды может быть любым, главное соблюдение условия – ответ должны давать все члены команды и желательно одновременно.

 За выполнение задания всеми участниками команды присваивается один атрибут-пазл.

 Участники команды, отказавшиеся выполнять упражнение не получают атрибут-пазл.

**Резюмирование:** Граница между преступлением и проступком очень тонкая. Любое отступление от закона в большинстве случаев приводит к серьезным последствиям.

***Описание содержания работы станций***

**Станция №6**

**«Башенка»**

Команде необходимо разбиться на пары. Рекомендуется пары менять.

**Ведущий:** Вашей команде необходимо построить башню за отведенное время, используя весь предлагаемый материал. При этом пары по очереди должны меняться. В постройке башни должна поучаствовать все члены команды. За ограничивающую черту заходить нельзя.

 Вариативность: Данное упражнение можно провести в соревновательном ключе на лучшее выполнение задания между двумя командами.За выполнение задания всеми участниками команды присваивается один атрибут-пазл.

 Участники, не справившиеся с заданием или нарушившие озвученные правила, не получают атрибут-пазл.

**Резюмирование:** В жизни как и в игре нужна поддержка людей, которые находятся рядом.

***Описание содержания работы станций***

**Станция №7**

**«Вместе-мы сможем»**

**(Приложение 12)**

Команде необходимо выбрать на предложенном листе-задании правильный вариант ответа на поставленный вопрос.

**Ведущий:** Вам дан лист с заданием. Выберите правильный вариант ответа на поставленный вопрос. Подчеркните ответ.

За выполнение задания всеми участниками команды присваивается один атрибут-пазл.

Участники команды, не справившиеся с заданием, не получают атрибут-пазл.**Резюмирование:** Наш выбор сегодня определяет наше будущее завтра

***Описание содержания работы станций***

**Станция №8**

**«Блиц опрос»**

**(Приложение 13)**

Команда получает возможность получить дополнительные баллы-пазлы за правильные ответы.

**Ведущий:** Это станция-соревнование между командами. Каждой команде по очереди я буду зачитывать вопрос. На раздумье команде отводиться 20 секунд.

 За выполнение задания всеми участниками команды присваивается один атрибут-пазл.

Участники команды, не справившиеся с заданием, не получают атрибут-пазл.

**Резюмирование:** Знание – сила. Выбор – будущее.

**Список использованной литературы:**

1.     Андреева, М. В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции [Текст] / Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам. Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. М., 2014.

2.     Безродных Т.В. Интерактивные технологии в вузе – технологии формирования социально-педагогической компетентности студента // Проблемы современного педагогического образования. 2016. № 52-5. С. 58-65.

3.     Игумнова Е.А., Радецкая И.В. Квест-технология в контексте требований ФГОС общего образования // Современные проблемы науки и образования. – 2016. №6.

4.     Кичерова М.Н., Ефимова Г.З. Образовательные квесты как креативная педагогическая технология для студентов нового поколения // «Мир науки»: электрон. журн. 2016. Т.4. №5. URL: http://mir-nauki.com/PDF/28PDMN516.pdf

5.     Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. –2015. – № 1 – 2.

6.     Практикум по психологическим играм с детьми и подростками / Т.В. Азарова, О.И. Барчук, Т.В. Беглова, М.Р. Битянова, Е.Г. Королева, О.М. Пяткова; под ред. М.Р. Битяновой. СПб., 2011.

7.     Скачано с www.znanio.ru