

Всероссийский конкурсный отбор проектов
«Женщины за здоровое общество»

«Здорово, играем!»

(настольная игра)

Лучший молодежный проект по сохранению здоровья

Руководитель команды: Серебрякова Юлия Дмитриевна,
Свердловская область, город Верхняя Салда

Проблематизация. Актуальность проекта



1. В современном мире очень сложно найти актуальные и интересные методы и технологии работы с подростками. Традиционные лекции, дебаты и дискуссии становятся для молодёжи устаревшей моделью воспитания, поэтому необходимо находить новые технологии для работы с этой категорией граждан.
2. Исходя из этих выводов, команда под моим руководством решила создать настольную игру по мотивам серии фильмов Общественной организации «Общее дело» – «Секреты манипуляции» (алкоголь, никотин, наркотики, табак). Именно данные вредные привычки будут прорабатываться в настольной игре после просмотра фильмов.
3. Социально-профилактический проект «Здорово, играем!» направлен на формирование осознанного отношения целевой аудитории к своему здоровью и ведению ЗОЖ и своевременных мерах профилактики.

Социологическое исследование



В период октября – ноября 2023 г. нами было проведено социологическое исследование среди творческого объединения нашей организации, в нём приняли участие 180 подростков в возрасте от 13 до 17 лет.

По данным этого исследования было выявлено, что 21% респондентов «полностью не устраивают» методы работы педагогов по профилактике вредных привычек среди подростков, 56% респондентов ответили: «устраивает не полностью» и лишь 23% «полностью устраивает» ведение занятий по пропаганде ЗОЖ.

В ответах: «Что бы вы изменили» многие написали: «внедрение игровых технологий», «проведение ролевых игр», «просмотр видеороликов» и др.

Из этого исследования стоит сделать вывод, что проект по созданию настольной игры по мотивам фильмов Общественной организации «Общее дело» является крайне актуальным для подростков 13–17 лет.

Целевая аудитория

Подростки от 13 до 17 лет Муниципального образовательного учреждения дополнительного образования «Детско – юношеский центр», творческого объединения «Вожатый.RU» (1,2,3 год обучения), в количестве 220 человек, участники весенней смены Загородного оздоровительного лагеря «Лесная сказка», в количестве 80 человек. Среднеобразовательная школа №6, в количестве 100 человек.



Стадия проекта. Зрелость проекта

Выбирается один из возможных вариантов статусов проекта:

- Завершённый проект/успешная практика (кейс) (проект продуман, есть команда, ресурсы, проект прошел внедрение на целевой аудитории, может быть использован как «лучшая практика» для масштабирования на других площадках или расширении целевой аудитории)

Миссия проекта. Цели и задачи проекта

Формирование осознанного отношения целевой аудитории к своему здоровью и ведению ЗОЖ и своевременных мерах профилактики.

Цели и задачи

1. Создание настольной игры для подростков по мотивам фильмов Общественной организации «Общее дело», с целью профилактики зависимостей среди подростков, а также пропаганды здорового образа жизни.
1. Создать настольную игру «Здорово играем!» по мотивам фильмов Общественной организации «Общее дело»;
2. Пропагандировать здоровый образ жизни среди подростков и формировать культуру здорового образа жизни среди молодёжи;
3. Проводить занятия с использованием настольной игры «Здорово, играем!».

Суть проекта

Кратко и тезисно описывается суть проекта: что за проект, какая «механика» проекта, из каких инициатив/событий состоит проект, как реализуется либо будет реализовываться проекта

Создание 1 игры по мотивам фильмов «Секреты манипуляции» (4 фильма)

Проведение 10-15 занятий с использованием настольной игры

Вовлечение подростков в волонтерскую деятельность команды

Механика проекта

Описываются отличительные характеристики проекта с точки зрения его реализации: как происходит запуск проекта, какие используются инструменты, какая последовательность шагов по созданию проекта применяются

Проект стартовал с анализа потребностей подростковой аудитории и определения формата настольной игры, способной эффективно донести профилактические послы. Важным этапом стало изучение фильмов общественной организации "Общее дело", на основе которых создавался игровой контент.

Инструменты:

- Социологическое исследование для выявления потребностей подростков.
- Видеоматериалы общественной организации "Общее дело".
- Геймификационные технологии, включая карточные механики, ролевые и стратегические элементы.
- Методическое сопровождение: инструкции по проведению занятий с использованием игры.
- Партнёрство с образовательными организациями для тестирования и внедрения игры.

Механика проекта

Последовательность шагов по созданию проекта применяются

Подготовительный этап (октябрь - ноябрь 2023)

- Провели социологическое исследование среди подростков.
- Проанализировали результаты исследования и определили формат настольной игры.
- Сформировали проектную команду и распределили обязанности.
- Заключили партнёрские соглашения с образовательными учреждениями и рекламным агентством "Модерн".

Разработка игры (декабрь 2023 - январь 2024)

- Создали механику игры (разработали правила, карточки, сценарии игровых ситуаций).
- Разработали дизайн и оформили игровые материалы.
- Провели тестирование игры на малых группах подростков и внесли корректировки.

Реализация проекта (февраль - декабрь 2024)

- Организовали занятия с использованием настольной игры в образовательных учреждениях.
- Вовлекли подростков в волонтерскую деятельность проекта.
- Провели мониторинг и анализ эффективности игры (опросы, обратная связь от участников и педагогов).

Подведение итогов и перспективы (декабрь 2024)

Оценили количественные и качественные результаты.

- Подготовили отчёт по проекту.
- Спланировали дальнейшее развитие: расширение игры, тиражирование, создание методических материалов и внедрение в образовательные программы.

Основные результаты проекта

Указывается до 5 основных результатов проекта, которые будут достигнуты в 2024 году и в последующем периоде

- **Создана настольная игра по мотивам фильмов "Общее дело"** – разработаны игровые механики, карточки, сценарии и дизайн, позволяющие подросткам в игровой форме осваивать знания о профилактике зависимостей.
- **Проведено 10-15 занятий с использованием игры** – обучающие мероприятия прошли в образовательных учреждениях, охватив сотни подростков.
- **Вовлечено 15 подростков в волонтерскую деятельность** – участники проекта получили опыт работы в команде, организаторской деятельности и наставничества.
- **Охвачено более 400 подростков** – участники занятий расширили знания о здоровом образе жизни, осознали влияние вредных привычек и сформировали позитивные установки.
- **Разработаны перспективы развития проекта** – спланировано расширение игрового контента, тиражирование игры и создание методических материалов для дальнейшего использования в образовательных учреждениях.

Информация о текущем статусе реализации проекта

Описывается тезисно какие на момент подачи заявки на конкурсный отбор выполнены «шаги» по реализации проекта. Желательно представить статистические данные, подтверждающие текущий статус проекта, а также представить ссылки на сайты/ видео-контент/статьи в СМИ / посты в соцсетях и прочее, подтверждающее текущий статус проекта

Анализ потребностей и планирование (октябрь – ноябрь 2023)
Разработка настольной игры (декабрь 2023 – январь 2024)
Пилотное внедрение и проведение мероприятий (февраль – декабрь 2024)
Информационная поддержка и продвижение (в течение всего проекта)
Подведение итогов и перспективы развития (декабрь 2024)

https://vk.com/obsheedelorf?w=wall-20402805_7758

https://vk.com/dutz_vs?w=wall-177023048_4191%2Fall

Проведено социологическое исследование среди 180 подростков (13–17 лет) из творческого объединения «Вожатый.RU». По его итогам:
21% респондентов полностью не устраивают методы профилактики вредных привычек,
56% считают, что методы требуют доработки,
23% удовлетворены текущими подходами.
Итог: выявлена высокая потребность в игровых технологиях профилактики.

Каналы продвижения проекта



Указываются каналы продвижения проекта, которые преимущественно будут использованы. Здесь важно указать: наименование ресурсов, предоставить конкретную ссылку на ресурс, указать относительно каждого канала продвижения инструменты продвижения

Общественная организация «Общее дело»

- Использование видеоматериалов организации как основы для игры.
- Публикация информации о проекте на официальных ресурсах «Общего дела»
- Взаимодействие с представителями организации для экспертной оценки и распространения проекта.

Муниципальное автономное образовательное учреждение «Детско-юношеский центр» (ДЮЦ)

- Размещение новостей и отчётов о проекте в официальных группах ДЮЦ в
- Привлечение участников через обучающиеся творческого объединения «Вожатый.RU».
- Организация открытых игровых мероприятий в образовательных учреждениях и на массовых мероприятиях.

Администрация Верхнесалдинского городского округа

- Публикация информации о проекте в официальных группах администрации в соцсетях.
- Поддержка проекта на муниципальном уровне, что повысило его значимость.
- Взаимодействие с образовательными учреждениями для распространения игры среди школьников.

Ресурсы



Указываются какие ресурсы есть в проекте, в т.ч. Финансовые, организационные, информационные и пр. Отдельно выделяются какие ресурсы требуются проекту для его воплощения и реализации

- 1. Финансовые** – Поддержка ДЮЦ и Администрации Верхнесалдинского ГО, финансирование на разработку и тиражирование игры.
- 2. Организационные** – Команда проекта, волонтеры, партнёрство с образовательными учреждениями и рекламным агентством «Модерн».
- 3. Информационные** – Социальные сети, публикации в СМИ, поддержка «Общего дела» в продвижении.
- 4. Методические** – Видеоматериалы «Общего дела», игровые механики, разработанные инструкции для педагогов.
- 5. Материально-технические** – Полиграфические материалы, оборудование для презентаций и тестирования игры.
- 6. Человеческие** – Подростки-волонтеры, педагоги, эксперты по профилактике зависимостей.

Команда проекта

Руководители проекта



Серебрякова Юлия Дмитриевна,
педагог – организатор «ДЮЦ», Россия,
Свердловская область, город Верхняя
Салда, 28.06.1995.

В 2022 – 2023 году был реализован
проект «Контент #ПРОзож»,
направленный на повышение уровня
здорового образа жизни среди
подростков через создание интернет –
сообществ в социальных сетях:

https://vk.com/dutz_vs?w=wall-177023048_3272

Ключевые члены команды



Васькова Ксения Алексеевна, Россия,
Свердловская область, город Верхняя
Салда, 24.07.2007



Назарова Алина Максимовна, Россия,
Свердловская область, город Верхняя
Салда, 24.01.2007