

стоятельно ориентироваться в потоке меняющейся информации и находить лучшие варианты решений сложных задач.

Список литературы

1. Новиков, А.М Основания педагогики. Пособие для авторов учебников и преподавателей/ А.М.Новиков –М.: «Эгвес», 2010. – 208 с.
2. Новиков, А.М. Постиндустриальное образование: Публицистическая полемическая монография/А.М. Новиков –М.: «Эгвес», 2008. – 136 с.

Н.В. Чечелкина, Л.А. Скороходова

Российский государственный профессионально-педагогический университет

г. Екатеринбург, Россия

К ВОПРОСУ О ПРИМЕНЕНИИ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ УЧРЕЖДЕНИЯМИ СОЦИАЛЬНОЙ СЛУЖБЫ

Бездомные граждане, попадая в среду таких же бродяг, как и они сами – живут одним днем. За время бродяжничества они теряют не только человеческий облик, трудовые навыки, социальные роли и т.д., но и чувство реальности. Получая стационарные социальные услуги, клиенты учреждения находятся на полном государственном обеспечении, что еще больше усугубляет отрыв от реальности.

Проведенный опрос показал, что лишь 18% клиентов приблизительно ориентируются в ценах. Наибольшую осведомленность опрашиваемые клиенты показали при ответах на вопросы о стоимости булки хлеба, литра бензина и бутылки водки. Как показал опрос, проживающие не ориентируются в вопросах стоимости проживания за пределами учреждения и переоценивают свои возможности.

В данной связи учреждением социальной защиты разработан проект, с применением интерактивных методов обучения «Оцени свои возможности», который представляет собой деловую игру.

Цель проекта: повышение объективности реалистической самооценки клиентов и осознание значимости для них социальной и бытовой среды, которая создана в учреждении.

Задачи: приближение целевой группы игры к реальным условиям проживания за пределами учреждения; создание упрощенной модели реальной финансовой ситуации; активизация внутреннего потенциала клиентов.

Целевая группа: для участия в игре из числа проживающих создаются три группы по 5 человек: I группа – пенсионеры по возрасту, II группа – пенсионеры по инвалидности, и III группа – трудоспособные граждане. Это участники, которым разъясняются условия игры.

Ожидаемые результаты: участие в проекте, даст возможность его участникам, приблизится к реальности, объективно оценить свои возможности, приобрести чувство контроля над своей жизнью, что повлечет за собой осознание значимости для них той социальной и бытовой среды, которая создана в учреждении.

Оценка результатов: по окончании проекта проводится контрольный опрос участников. Данные анализируются. Результаты игры доводятся до проживающих граждан на общем собрании.

Участвовавшие в проекте пенсионеры могут сравнить затраты на свои нужды в течение месяца согласно лицевых счетов с размером пенсий.

Бюджет проекта: для реализации проекта привлечение дополнительных средств не требуется.

Таким образом, применение интерактивных методов обучения позволяет клиентам социальных центров по оказанию помощи лицам без определенного места жительства в достаточной мере адаптироваться к реалиям современного социума.