

Психологическая игра для подростков «В поисках башни»

Сценарий игры “В поисках башни”. ОФЛАЙН ФОРМАТ.

Целевая группа: подростки 12-17 лет.

Общая продолжительность игры: 110 минут (2 урока по 45 минут + дополнительные 20 минут).

Количество участников: от 15 до 30 человек.

Площадка проведения:

Помещение учебного класса или иное подходящее помещение образовательной организации. Для большего погружения в игру рекомендуется оформить помещение в стилистике игры. Разместить в пространстве изображения с символами и персонажами игры, ввести музыкальное сопровождение этапов игры.

Требования к оснащению помещения:

- стулья по количеству участников + ведущий (стулья расставлены по кругу);
- стол для размещения раздаточных материалов;
- демонстрационное оборудование (проектор + экран или плазма), колонки.

Ведущий игры: педагог-психолог + помощник (ассистент).

Материалы:

1. Раздаточные материалы/реквизит:
 - карточки с заданиями для этапа “Получение доступа к игре” (Приложение № 1);
 - карточки “Доверчивый”, “Недоверчивый”, “Доверяющий”, для этапа “Опрос участников по теме доверия” (Приложение № 2);
 - карточки с изображениями героев для Основного этапа игры + карточки “Все 4 варианта” и “Спорный вариант” для завершения игры (Приложение № 3);
 - постер с изображением Белой башни А3 для завершения (Приложение № 4);
 - стикеры цветные;
 - листы А4;
 - маркеры, фломастеры, ручки;
 - символические подарки для награждения участников на этапе “Получение доступа к игре” (по желанию).
2. Презентация для проведения игры
3. 7 видеороликов (6 видео игровых роликов, ролик о Детском телефоне доверия, Приложение – Электронные материалы).

Психологическая игра для подростков «В поисках башни»

Этап	Содержание	Время	Приложения, раздаточный материал
Получение доступа к игре	Участники приглашаются в помещение, где будет проходить игра. Ведущий делит их на 4 равные по численности группы произвольным образом и сообщает о том, что прежде, чем стать участниками мероприятия, нужно расшифровать код доступа к нему. Далее участники работают в 4 группах. Ведущий каждой группе дает: • карточку с загадкой (Приложение №1), представители команд вытягивают задание произвольным образом, • лист А4, • маркер. В каждом задании зашифрована одна из цифр Детского телефона доверия следующим образом: Задание 1. Ответ - 8 Задание 2. Ответ - 800 Задание 3. Ответ - 2000 Задание 4. Ответ - 122 Ведущий дает следующую инструкцию: - Сейчас в командах вам нужно будет разгадать загадки. Получившийся ответ, крупно напишите маркером на листе, расположив его горизонтально. Предлагаю устроить небольшое соревнование, кто разгадает ребус первым, получит сладкий презент. Команды отгадывают ребусы и поднятием рук обозначают свою готовность. Ведущий проверяет правильность ответа. Далее по одному участнику от команды с ответами выходят в центр помещения/к доске, встают в произвольном порядке и демонстрируют листы с цифрами. Ведущий задает всем участникам вопрос: - Посмотрите на цифры, которые вы угадали. Как вам кажется, что это за цифры? Есть догадки? Участники могут предположить, что это номер телефона, кто-то догадается, что это номер Детского телефона доверия, если информационная работа о службе ранее проводилась. Если же участники не догадываются, тогда ведущий дает подсказки.	5 минут	Приложение № 1: 4 карточки с заданиями для получения кода доступа к игре. листы А4 - 4 шт., маркеры - 4 шт., призы по количеству участников (по желанию).

Психологическая игра для подростков «В поисках башни»

	Когда участники угадают, что в ребусах был зашифрован номер Детского телефона доверия, ведущий просит ребят с цифрами встать в правильном порядке. Участники из зала могут подсказывать. Затем все участники вместе произносят номер, который получился - номер Детского телефона доверия 8-800-2000-122. В конце упражнения ведущий раздает обещанные сладкие призы. Победителям (команде, которая первой правильно отгадала ребус) - конфеты побольше, всем остальным участникам поменьше. Методический комментарий: Если дети затрудняются с ответом, тогда психолог, чтобы не потерять динамику, сам ставит ребят с табличками в правильной последовательности и переходит к следующему этапу игры.		
Рассказ о Детском телефоне доверия	Участники сидят в общем кругу. Ведущий показывает видеоролик “Цифры”. - Это номер Детского телефона доверия. На слайде вы видите краткую информацию о нем, подробнее о работе службы можно почитать на его сайте, и, конечно же, обратиться за психологической помощью и поддержкой, если они вам будут нужны. - Детский телефон доверия всегда ориентировался на детей и подростков, на ваши интересы и предпочтения. В год своего юбилея решил создать полезный и интересный продукт для вас - игру «В поисках башни». - Сегодня вы станете участниками игры, в которой потренируетесь в трудных выборах, и исследуете тему доверия, насколько вам свойственно доверять или не доверять себе, людям и миру в целом.	5 минут	Видеоролик “Цифры” Презентация. Слайд 3. “Телефон доверия”
Опрос участников по теме доверия	Участники сидят в общем кругу. Ведущий: - Как вам кажется, зачем человеку нужно такое качество как доверие? И нужно ли оно вообще? Возможно, оно может, наоборот, навредить? Давайте порассуждаем на эту тему. Участники высказывают свою точку зрения. Ведущий резюмирует их ответы.	5 минут	Приложение № 2: Карточки А4: “Доверчивый”, “Недоверчивый”, “Доверяющий” цветные стикеры

Психологическая игра для подростков «В поисках башни»

Ведущий:

- Действительно есть люди, которым свойственно доверять, они видят в этом плюсы, а есть те, кто не склонен проявлять доверие, так как видит в этом определенные риски. Вообще, социологи выделяют 3 категории людей в зависимости от того, насколько у них сформировано доверие: недоверчивые, доверчивые и доверяющие. Как вам кажется, в чем между ними разница? Кто хочет высказаться?

Участники отвечают. Ведущий резюмирует их ответы.

Затем ведущий предлагает участникам разобраться с типами людей, в зависимости от того, как они проявляют доверие, и ответить, к какому типу людей они относят себя. Для этого проводится упражнение. Предварительно для его проведения ведущий или его ассистент вешает в трех местах аудитории на удалении друг от друга карточки с вариантами выбора: “Доверчивый”, “Недоверчивый”, “Доверяющий”. (Приложение №2.)

Участники сидят в кругу.

Ведущий дает следующую инструкцию:

- Сейчас я вам прочитаю ситуацию. Вам нужно будет послушать и по решению героя из ситуации определить, к какому типу людей (доверчивому, недоверчивому, доверяющему) он относится. На стене вы видите 3 карточки. Подойдите к той карточке, на которой написано ваше решение. И так ситуация 1.

Ведущий последовательно зачитывает 3 ситуации, участники принимают решение и подходят к соответствующей табличке.

Вопросы-ситуации:

- 1. К Коле подошел друг и попросил дать в долг 100 рублей, сказал, что через неделю отдаст. Коля отказал, ведь неизвестно, отдаст или нет. К какому типу людей можно отнести Колю?*
- 2. Сергей шел домой, когда к нему подошла пожилая женщина и попросила помочь донести сумки до ее дома. Сергей никогда не был раньше в том районе, но согласился помочь без лишних вопросов. Кто, по вашему мнению, Сергей?*
- 3. Женю позвали на вечеринку новые знакомые, он обрадовался приглашению, но решил все же сначала расспросить о деталях. К какому типу людей вы отнесете Женю?*

Психологическая игра для подростков «В поисках башни»

	После каждого выбора ведущий спрашивает по одному - два участника из каждой группы выбора, почему тот так решил. Какая разница, на их взгляд, между доверчивым, недоверчивым и доверяющим человеком. В завершение упражнения ведущий задает участникам следующий вопрос: <i>- А к какому типу людей вы относите себя? (Доверяющим, недоверчивым или доверчивым). Проголосуйте стикерами, приклеив их на карточку, соответствующей вашему выбору.</i> Участники подходят к табличкам и клеят стикеры. В конце упражнения ведущий резюмирует ответы участников: <i>- Действительно, недоверчивые люди те, которые никому не верят, подозревают других в плохом и предпочитают все контролировать. Доверчивые люди часто не оценивают ситуацию адекватно, верят другим на слово, не замечают рисков, поэтому могут быть обманутыми. Обе стратегии нельзя назвать подходящими. Первым трудно выстраивать отношения, а вторые постоянно подвергают себя опасности. Доверяющие же люди умеют сочетать обе стратегии, им свойственно верить в хорошее в людях, и они открыты для общения, но в то же время не лишены способности постоять за себя, видеть обман и риски.</i> После завершения упражнения ведущий просит участников запомнить, как они себя оценили, будет интересно сравнить результаты самооценки в данном упражнении с результатами игры. Затем приглашает всех сесть в общий круг и начать Основную игру.		
Погружение в игровую легенду	Участники сидят в кругу. Ведущий сообщает, что игра начинается. <i>Ведущий:</i> <i>- Детский телефон доверия приглашает вас в необычное приключение в игре "В поисках башни". Мир и доверие между людьми на грани уничтожения. Спасти его может только тот, кто не боится рисковать и бросать вызов судьбе. Вы готовы отправиться навстречу приключениям и испытать себя?</i> <i>Дети кричат: «Да!»</i>	3 минуты	Погружающий видеоролик.

Психологическая игра для подростков «В поисках башни»

	<i>Ведущий:</i> <i>- Тогда внимание на экран!</i> Включает погружающий видеоролик, из которого участники узнают о Белой башне и Защитниках.		
Основной этап игры - Игровое действие. Начало	Подростки в игровой роли Защитников отправляются на поиски Белой башни. Ведущий выступает в роли Проводника и последовательно предлагает участникам решить 4 ситуации-выбора (игровые кейсы). Прохождение кейсов построено по общей механике. На экране демонстрируется Презентация. Слайд 4 с заставкой игры. <i>Ведущий:</i> <i>- Теперь вы Защитники и отправляетесь на поиски Белой башни вместе с нашими 4 героями. Я буду вашим помощником и проводником на данном пути. Ваша задача - найти Белую башню и спасти мир от вируса "Distrust 20".</i> <i>- Вот ваше первое испытание. Внимание на экран.</i>	2 минуты	Презентация. Слайд 4 с заставкой игры.
Основной этап игры - Игровое действие. Кейс №1	На экране демонстрируется видеоролик "Темная лошадка". Во время демонстрации ролика ведущий или его ассистент размещают в 4 точках аудитории на удалении друг от друга карточки с изображением 4 героев (Приложение № 3) и раскладывают на столе карточки 4 цветов: красный, синий, зеленый, желтый. Каждый цвет по количеству участников. После просмотра видео ведущий дает следующую инструкцию. <i>Ведущий:</i> <i>- Сейчас вам нужно выбрать один из 4 возможных вариантов решения, которые были предложены героями. Чье мнение вы разделяете: Варлена, Моники, Эдварда или Джона? У вас есть несколько секунд на обдумывание.</i> <i>- Теперь подойдите к столу и возьмите карточку того цвета, который соответствует выбранному герою: Варлен - красный, Эдвард - синий, Моника - зеленый, Джон - желтый. (Ведущий повторяет цвета несколько раз).</i> <i>- Затем подойдите к изображению того героя, чье решение вы выбрали.</i>	15 минут	Видеоролик "Темная лошадка". Приложение № 3. 4 карточки с изображениями 4 героев Презентация. Слайд 5. Вопросы для обсуждения Слайд 6. +/- решений героев из ролика "Темная лошадка".

Психологическая игра для подростков «В поисках башни»

Методический комментарий:

1. Ведущему обязательно следует обратить внимание участников перед первым выбором, что при принятии решения нужно ориентироваться не на возникшую после знакомства с легендой симпатию к одному из героев, а на те предложения и аргументы, которые герои говорят в каждой из 4 игровых ситуаций.
2. У участников могут возникать уточняющие вопросы о том, правильно ли они поняли точку зрения героев. Если им будет не понятен ответ кого-то из героев, или они не поймут разницу в решениях героев, ведущему следует давать уточняющие комментарии, помогать участникам разобраться.

В это время на экране все еще демонстрируется заставка из видео с табличкой 4 выборов героев и текстовой версией их решений.

После того, как участники разделятся на 4 группы в соответствии со своими выборами, ведущий просит их сделать следующее.

Ведущий:

- *Каждый из вас сделал свой выбор. У вас в руках цветные карточки, их нужно сохранить до конца прохождения миссии.*
- *А сейчас вам нужно будет отстоять свой выбор в отряде. Обсудите внутри ваших команд и подготовьте аргументированный ответ на следующие вопросы:*
 1. *Какое основное преимущество вашего выбора?*
 2. *Почему вы не выбрали другие варианты решения ситуации?*

На экране демонстрируется Презентация. Слайд 5 с вопросами для обсуждения.

Проводится обсуждение в подгруппах.

После отведенного времени участники возвращаются в общий круг, и ведущий проводит общее обсуждение выборов.

Добровольцы из каждой подгруппы презентуют ответы.

Далее ведущий, подводя итог, демонстрирует презентацию. Слайд 6 с плюсами и минусами решений.

Если участники в ходе обсуждения сделали важные выводы и замечания по выбору, ведущий устно дополняет этим информацию на слайде.

Психологическая игра для подростков «В поисках башни»

Методический комментарий:

1. Может получиться так, что групп будет не 4, а 3, 2 или 1. Или какая-то группа будет состоять из 1-2 участников. Малочисленным группам стоит уделить чуть больше внимания ведущего, так как им может быть сложнее выполнять задание. Ведущий может присоединиться к ним и задать наводящие вопросы в случае необходимости.

Важно, чтобы в общем обсуждении был представлен выбор каждого из 4 героев, если какие-то герои не будут выбраны ни одним из участников, то важно задать вопрос, почему предложение данного героя подростки не выбрали.

На данном этапе важно, чтобы участники увидели, что нет правильного и неправильного решения. Каждый из вариантов несет в себе достоинства, выгоду и риски с теми или иными последствиями. Поэтому в завершении дискуссии между детьми ведущему важно подчеркнуть данный факт.

2. Если динамика обсуждения хорошая, дети активно включаются в дискуссию, то для старших классов можно предложить дополнительный вопрос для обсуждения ситуации:

Вариант расширенного обсуждения для старших подростков.

Далее ведущий предлагает участникам поразмышлять, какой еще вариант решения ситуации возможен.

Ведущий:

- Как вы видите, многие защитники не были готовы доверить исход битвы незнакомцу, и мы уже обсудили причину - есть риск, что предаст. Мы его действительно не знаем, поэтому доверять достаточно сложно. Давайте сейчас подумаем, если на пути к Белой башне нам вновь придется столкнуться с незнакомцем, как же лучше себя вести с ним, чтобы не упустить пользу от знакомства и при этом избежать рисков и опасности?

Участники предлагают идеи.

Ведущий резюмирует:

- Действительно, при общении с незнакомцем нам важно будет придерживаться стратегии дружелюбной наблюдательности. Когда мы открыты для общения, проявляем заинтересованность, но в тоже время будем вести себя осторожно и возьмем время понаблюдать за человеком, узнать его лучше, прежде чем начнем доверять ему свои секреты или соглашаться на его предложения, а тем более доверять исход битвы.

Психологическая игра для подростков «В поисках башни»

	Методический комментарий по организационно-техническим вопросам: 1. Постеры с изображением героев остаются на стене до конца игры. Наборы цветных карточек на столе нужно пополнять после каждого выбора. Перед очередным выбором количество карточек каждого цвета должно соответствовать количеству участников игры. 2. По итогам 4 выборов у участников на руках будет набор из 4 карточек, который покажет, решения какого героя тот или иной участник игры выбирал чаще всего. Это будет важно для обсуждения итогов игры.		
Основной этап игры - Игровое действие. Кейс №2	На экране демонстрируется презентация. Слайд 7 с заставкой игры. Ведущий сообщает, что первое задание успешно пройдено, но до Белой башни еще далеко, а впереди ждут новые испытания. Просит участников обратить внимание на экран. На экране демонстрируется видеоролик “Случай в горах”. После просмотра видео ведущий дает следующую инструкцию. <i>Ведущий:</i> - Выберите один из 4 возможных вариантов решения. Чье мнение вы разделяете: Варлена, Моника, Эдварда или Джона? Не важно, чей выбор вы поддержали в прошлый раз. Ориентируйтесь на то решение, которое вам ближе в этой ситуации. У вас есть несколько секунд на обдумывание. - Теперь подойдите к столу и возьмите карточку того цвета, который соответствует вашему выбору: Варлен - красный, Эдвард - синий, Моника - зеленый, Джон - желтый. - Затем подойдите к изображению того героя, чье решение вы выбрали. В это время на экране все еще демонстрируется заставка из видео с табличкой 4 выборов героев и текстовой версией их решений. После того, как участники разделятся на 4 группы в соответствии со своими выборами, ведущий просит их сделать следующее. <i>Ведущий:</i> - Каждый из вас сделал свой выбор. Напоминаю, что у вас в руках цветные карточки, их нужно сохранить до конца прохождения миссии. - А сейчас вам нужно будет отстоять свой выбор в отряде. Обсудите внутри ваших команд и подготовьте аргументированный ответ на следующие вопросы:	15 минут	Презентация. Слайд 7 с заставкой игры. Видеоролик “Случай в горах”. Презентация. Слайд 8. Вопросы для обсуждения Слайд 9. +/- решений героев из ролика “Случай в горах”.

Психологическая игра для подростков «В поисках башни»

1. *Какое основное преимущество вашего выбора?*
2. *Почему вы не выбрали другие варианты решения ситуации?*

На экране демонстрируется слайд 8 с вопросами для обсуждения.

Проводится обсуждение в подгруппах.

После отведенного времени участники возвращаются в общий круг и ведущий проводит общее обсуждение выборов.

Добровольцы из каждой подгруппы презентуют ответы.

Далее ведущий, подводя итог, демонстрирует слайд 9 с плюсами и минусами каждого из 4 решений.

Если участники в ходе обсуждения сделали важные выводы и замечания по выбору, ведущий устно дополняет этим информацию на слайде.

Методический комментарий:

1. Если динамика обсуждения хорошая, дети активно включаются в дискуссию, то для старших классов можно предложить дополнительный вопрос для обсуждения ситуации.

Вариант расширенного обсуждения для старших подростков.

Затем ведущий предлагает участникам поразмышлять о том, как еще можно было поступить в ситуации.

Ведущий:

- Нам предстояло решить в этой ситуации две непростые дилеммы.

Первая - справиться самим или попросить о помощи, и вторая, с подачи Эдварда, - помогать или не помогать. Давайте сейчас сосредоточимся на первой. Часть Защитников из нашего отряда категорически были не готовы обращаться за помощью. Вы верно заметили, что в деревне враг, и обращение за помощью могло быть небезопасным.

Конечно, это не наш мир и мы не знаем, какие безопасные помощники здесь есть, но если бы он был похож на наш мир, к кому бы вы могли обратиться за помощью в похожей экстренной ситуации?

Участники высказываются.

Психологическая игра для подростков «В поисках башни»

	<i>Ведущий резюмирует:</i> <i>- Действительно, очень важно знать и иметь под рукой контакты проверенных людей, к кому мы можем обратиться. Еще есть службы экстренной помощи, кто может оперативно и профессионально реагировать на обращение: МЧС, скорая помощь, полиция. И если бы в мире, где мы оказались, были такие службы, то действительно можно было бы обратиться к ним и не рисковать собой, как собиралась сделать Моника. Но, я верю, когда мы найдем и спасем Белую башню, то такие службы обязательно появятся во всех мирах.</i>		
Основной этап игры - Игровое действие. Кейс №3	На экране демонстрируется слайд 10 с изображением заставки игры. Ведущий сообщает, что пришло время для 3 испытания и просит обратить внимание на экран. На экране демонстрируется видеоролик “Старый приятель”. После просмотра видео ведущий дает инструкцию. <i>Ведущий:</i> <i>- Выберите один из 4 возможных вариантов решения. Чье мнение вы разделяете: Варлена, Моника, Эдварда или Джона? Не важно, чей выбор вы поддержали в прошлый раз. Ориентируйтесь на то решение, которое вам ближе в этой ситуации. У вас есть несколько секунд на обдумывание.</i> <i>- Теперь подойдите к столу и возьмите карточку того цвета, который соответствует вашему выбору: Варлен - красный, Эдвард - синий, Моника - зеленый, Джон - желтый.</i> <i>- Затем подойдите к изображению того героя, чье решение вы выбрали.</i> В это время на экране все еще демонстрируется заставка из видео с табличкой 4 выборов героев и текстовой версией их решений. После того, как участники разделятся на 4 группы в соответствии со своими выборами, ведущий просит их сделать следующее. <i>Ведущий:</i> <i>- Каждый из вас сделал свой выбор. Напоминаю, что у вас в руках цветные карточки, их нужно сохранить до конца прохождения миссии.</i> <i>- А сейчас вам нужно будет отстоять свой выбор в отряде. Обсудите внутри ваших команд и подготовьте аргументированный ответ на следующие вопросы:</i> <i>1. Какое основное преимущество вашего выбора?</i> <i>2. Почему вы не выбрали другие варианты решения ситуации?</i>	15 минут	Презентация. Слайд 10 с заставкой игры. Видеоролик “Старый приятель”. Презентация Слайд 11. Вопросы для обсуждения Слайд 12. +/- решений героев из ролика “Старый приятель”.

Психологическая игра для подростков «В поисках башни»

На экране демонстрируется слайд 11 с вопросами для обсуждения.

Проводится обсуждение в подгруппах.

После отведенного времени участники возвращаются в общий круг, и ведущий проводит общее обсуждение выборов.

Добровольцы из каждой подгруппы презентуют ответы.

Далее ведущий, подводя итог, демонстрирует слайд 12 с плюсами и минусами каждого из четырех решений.

Если участники в ходе обсуждения сделали важные выводы и замечания по выбору, ведущий устно дополняет этим информацию на слайде.

Методический комментарий:

1. Если динамика обсуждения хорошая, дети активно включаются в дискуссию, то для старших классов можно предложить дополнительный вопрос для обсуждения ситуации.

Вариант расширенного обсуждения для старших подростков.

Затем ведущий предлагает участникам поразмышлять о том, как еще можно было бы поступить в ситуации.

Ведущий:

- Действительно, непростую проблему пришлось нам решать. Как восстановить доверие после предательства? Возьмем нашего Эдварда, он сам пережил предательство. Когда-то лучший друг отобрал у него бизнес, и, судя по совету, Эдвард все еще не сумел пережить эту ситуацию. Но представьте, каково это долгие годы жить с обидой.
- Что можно посоветовать Эдварду?
- Как помочь ему справиться со старой обидой?

Участники предлагают свои варианты ответа.

Психологическая игра для подростков «В поисках башни»

	<u>Ведущий резюмирует:</u> - Действительно, после опыта предательства, бывает утрачено доверие, и его место могут занимать обиды, страхи, злость. Данные чувства могут быть опасными и разрушительными для того, кто их испытывает. Это даже может негативно сказаться на здоровье человека и мешать ему в общении с другими людьми. - Это как раз тот случай, с которым можно и нужно обращаться за помощью и поддержкой к психологу. Нужно работать с негативными чувствами и страхами. Если не получается справиться с ними самостоятельно, то вместе с психологом можно научиться управлять своим эмоциональным состоянием. - Жаль, что у Эдварда пока нет такой возможности. Но, когда Белая башня будет спасена, она обязательно появится.		
Основной этап игры - Игровое действие. Кейс №4	На экране демонстрируется слайд 13 с заставкой игры. Ведущий сообщает, что пришло время для четвертого испытания и просит обратить внимание на экран. Методический комментарий: 1. Игра предполагает работу с 4 кейсами, однако если ведущий понимает, что аудитория устала или где-то произошел сбой по времени, и игра выбилась из тайминга, то можно ограничиться 3 кейсами. На экране демонстрируется видеоролик “Неожиданное предложение”. После просмотра видео ведущий дает следующую инструкцию. <u>Ведущий:</u> - Выберите один из 4 возможных вариантов решения. Чье мнение вы разделяете: Варлена, Моника, Эдварда или Джона? Не важно, чей выбор вы поддержали в прошлый раз. Ориентируйтесь на то решение, которое вам ближе в этой ситуации. У вас есть несколько секунд на обдумывание. - Теперь подойдите к столу и возьмите карточку того цвета, который соответствует вашему выбору: Варлен - красный, Эдвард - синий, Моника - зеленый, Джон - желтый. - Затем подойдите к изображению того героя, чье решение вы выбрали.	15 минут	Презентация. Слайд 13 с заставкой игры. Видеоролик “Неожиданное предложение”. Презентация. Слайд 14. Вопросы для обсуждения Слайд 15. +/- решений героев ролика “Неожиданное предложение”.

Психологическая игра для подростков «В поисках башни»

В это время на экране все еще демонстрируется заставка из видео с табличкой 4 выборов героев и текстовой версией их решений.

После того, как участники разделятся на 4 группы в соответствии со своими выборами, ведущий просит их сделать следующее.

Ведущий:

- Каждый из вас сделал свой выбор. Напоминаю, что у вас в руках цветные карточки, их нужно сохранить до конца прохождения миссии.
- А сейчас вам нужно будет отстоять свой выбор в отряде. Обсудите внутри ваших команд и подготовьте аргументированный ответ на следующие вопросы:
 1. Какое основное преимущество вашего выбора?
 2. Почему вы не выбрали другие варианты решения ситуации?

На экране демонстрируется слайд 14 с вопросами для обсуждения.

Проводится обсуждение в подгруппах.

После отведенного времени участники возвращаются в общий круг, и ведущий проводит общее обсуждение выборов.

Добровольцы из каждой подгруппы презентуют ответы.

Далее ведущий, подводя итог, демонстрирует слайд 15 с плюсами и минусами каждого из 4 решений.

Если участники в ходе обсуждения сделали важные выводы и замечания по выбору, ведущий устно дополняет этим информацию на слайде.

Методический комментарий:

1. Если динамика обсуждения хорошая, дети активно включаются в дискуссию, то для старших классов можно предложить дополнительный вопрос для обсуждения ситуации.

Вариант расширенного обсуждения для старших подростков.

Затем ведущий предлагает участникам поразмышлять о том, как еще можно было бы поступить в ситуации.

Психологическая игра для подростков «В поисках башни»

	Ведущий: - Как сказала Моника: “Сам Совет миров обратился за помощью”. Для кого-то из Защитников это не было весомым аргументом, а другие согласились с ней. Как вам кажется, почему Монике сложно отказывать в просьбе, а для Варлена это не является моральной дилеммой? Участники озвучивают свои идеи. Ведущий задает следующий вопрос. Ведущий: - Нам еще предстоит завершить путь к Белой башне, и неожиданных предложений может поступить не одно за это время. Какой же позиции нам, Защитникам, лучше всего придерживаться в этом вопросе? После ответа участников ведущий подводит итоги. Ведущий: - У наших героев разное ощущение своих психологических границ. Варлен жестко держит свои границы, четко расставляет приоритеты и даже готов отказать в помощи, а Моника готова поступиться своими интересами ради помощи другому. Но, как мы уже с вами разобрали, важно и уметь помогать другим, и позаботиться о себе, своих потребностях, и говорить нет. Поэтому на пути к Белой Башне будем руководствоваться этим принципом. Если чувствуем, что не готовы откликнуться на просьбу, честно будем говорить: «Нет!» и следовать своим путем. Если поймем, что просьба нам интересна, тогда будем ее рассматривать.		
Завершение игры и подведение итогов	На экране демонстрируется заставка игры - Слайд 16. Ведущий сообщает участникам, что испытания пройдены, и они нашли Белую башню. Ведущий: - Кажется, я вижу Белую башню. Сейчас мы, как никогда, близки к цели. Осталось сделать буквально последний шаг, чтобы спасти Башню от разрушения, а человечество от вируса Недоверия. Прежде чем мы войдем в Башню, предлагаю подвести первые итоги наших испытаний.	30 минут	Презентация. Слайд 16 с заставкой игры. Финальный видеоролик. Приложение № 3. Карточки “Все 4 варианта” и “Спорный вариант”

Психологическая игра для подростков «В поисках башни»

Для следующего упражнения понадобятся цветные стикеры. Они могут быть одного цвета. Ведущий или его ассистент размещают постеры с изображением 4 героев на стене рядом друг с другом и добавляют еще 2 карточки: “все 4 варианта” и “спорный вариант” (Приложение № 2).

Ведущий:

- В течение игры вы делали выбор из 4 вариантов решения. Посмотрите на свои карточки. Карточки какого цвета у вас преобладают?
- Давайте составим рейтинг результатов игры. Возьмите по одному стикеру и приклейте его на постер с тем героем, решение которого вы выбирали чаще всего. Те, у кого 4 разных карточки, делают отметку на карточке “все 4 варианта”, у кого по две карточки разных цветов, например, 2 желтых и 2 красных, делают отметку на карточке “спорный вариант”.

Затем все вместе, участники и ведущий, смотрят на отметки и оценивают их, обсуждают, эмоционально реагируют.

Ведущий:

- Как вы видите, не зря вы хранили карточки ваших выборов. Это был своеобразный тест, кто вы из игры “В поисках башни”.
- Если у вас преобладают красные карточки, то, возможно, по своим ценностям, качествам и особенностям характера вы близки к герою Варлену, если синие - Эдварду, зеленые - Монике, желтые - Джону. Если получились спорные варианты, то у вас могут быть в равной степени представлены качества двух или 4 героев.

Участники возвращаются на свои места в круг, а ведущий предлагает раскрыть секрет характеров героев, какие ценности, качества стояли за их решениями.

Ведущий:

- Возможно, вам не терпится более подробно узнать о качествах и ценностях, которые определяли выборы героев и, соответственно, ваши выборы.
- Давайте посмотрим презентацию с описанием каждого из 4 героев.

На экране демонстрируются слайды 17-20 с описанием характеров героев, их качеств.

После знакомства с характеристиками героев ведущий просит участников дать обратную связь.

цветные стикеры.

Приложение № 2:

Карточки А4:
“Доверчивый”,
“Недоверчивый”,
“Доверяющий”

Презентация.
Слайды 17-20 с
описанием качеств
героев.
Слайд 21.
Составляющие
подлинного доверия

Приложение 4.
Постер с
изображением Белой
башни и логотипом
Детского телефона
доверия.

Цветные стикеры и
ручки по количеству
участников.

Презентация.
Слайд 22. Карточки
для социальных сетей.

Психологическая игра для подростков «В поисках башни»

Ведущий:

- Поднимите руку, кто узнал себя в описании. Есть совпадения в качествах?

Дети поднимают руку, высказывают свою точку зрения.

Методический комментарий:

Кто-то из участников может сказать, что у него 100% совпадение, а кто-то наоборот отметит, что на него это совершенно не похоже. В таких ситуациях следует подчеркнуть, что это игра. И, конечно же, результат игры - это НЕ стопроцентный ваш портрет и вердикт. Однако любой результат игры «В поисках башни» - это повод подумать о том, как вы принимаете решения, на какие ценности и собственные качества вы опираетесь. Свойственно ли вам обращаться за помощью и помогать другим, умеете ли вы отстаивать свои личные границы, думаете ли вы о границах других людей, склонны ли вы рисковать и вести себя импульсивно или наоборот излишне перестраховываетесь и боитесь сделать ошибку. Просто подумайте над прототипом своего героя и тем, почему вы предпочитали его решения, а не другие. Возможно, главные инсайты придут к вам через несколько часов или дней после игры.

Далее ведущий предлагает обратиться к теме доверия и задает участникам следующий вопрос.

Ведущий:

- А теперь давайте порассуждаем, кого из этих героев можно назвать доверчивым, кого недоверчивым и есть ли среди них действительно доверяющие люди и почему? Вспомните наши выводы из упражнения “доверчивый”, “недоверчивый”, “доверяющий” в самом начале игры. Они вам помогут принять правильное решение.

Для упражнения используются карточки “Доверчивый”, “Недоверчивый”, “Доверяющий”, которые висят на стене и проводится по тому же принципу, как и предыдущее упражнение с данными карточками (Приложение №2).

Ведущий произносит имя героя, участники подходят к соответствующей, по их мнению, карточке. Ведущий просит нескольких участников обосновать их ответ и затем резюмирует ответы участников.

Психологическая игра для подростков «В поисках башни»

Ведущий:

- Действительно, Варлена и Эдварда можно отнести к недоверчивым людям. Они оба не доверяют другим. Варлен привык рассчитывать только на себя, а Эдвард во всем видит подвох. Монику и Джона можно отнести к доверчивым людям. Они оба не видят риски и опасности. Моника - потому что слепо верит в порядочность других людей, а Джон абсолютно уверен в том, что с ним ничего плохого не может произойти. Но доверяющих людей среди них нет.
- На самом деле героев в игре было четверо не просто так. Ведь, каждый из них обладает одним из 4 качеств, которые лежат в основе подлинного доверия. Давайте посмотрим, что это за качества.

Ведущий просит участников вернуться в круг.

На экране - демонстрация слайда 21 с информацией о составляющих подлинного доверия.

- Варлен - контроль. Управление собой, своим поведением, принятие ответственности за свои действия.
- Эдвард - расчет. Способность анализировать, видеть плюсы и минусы, прогнозировать риски, последствия, предвидеть результат.
- Моника - вера. Признание чего-либо истинным независимо от фактического или логического обоснования.
- Джон - уверенность. Состояние ума, в котором ум выражает согласие суждению без боязни ошибиться. Свобода от сомнения.
- Каждое из этих качеств в сочетании друг с другом несет в себе ресурс и силу, наделяет человека подлинным доверием, делает его доверяющим, а значит, более адаптивными и успешными. Такие люди обладают уверенностью в себе и в других, позитивно мыслят и верят в положительные качества, намерения и мотивы других людей, поэтому легко вступают в социальные отношения и взаимодействия.
- При этом они обладают компетенциями, помогающими им отслеживать и замечать негативное развитие событий, обман и иные риски от общения с другими, то есть могут подключать контроль и расчет с целью изменения своего поведения и, в случае необходимости, прервать или не вступать во взаимодействие, которое кажется небезопасным.
- Наша с вами задача - развить у себя все 4 качества личности или привести их в баланс и стать доверяющими людьми.

Психологическая игра для подростков «В поисках башни»

- Пришло время для последнего испытания. Внимание на экран.

Ведущий включает завершающий Видеоролик “Встреча с Хранителями”.

Методический комментарий:

Если после проведения игры ведущим запланировано проведение второй части занятий о доверии и проработке личностных качеств и компетенций, тогда ведущий говорит следующее:

- Именно развитию качеств и компетенций из формулы доверия будет посвящено наше следующее занятие.

Если занятие не запланировано, данная реплика пропускается.

Ведущий:

- Сегодня вы сделали первые шаги в этом направлении, исследовали себя и свой уровень доверия и даже спасли мир от вируса “Distrust 20”.

Затем ведущий просит участников поделиться общими ощущениями от игры и выводами, которые участники вынесли из события.

Ведущий:

- Пришло время подвести итоги. Хранители передали вам формулу вакцины от вируса Недоверия, а вы сейчас можете поделиться друг с другом своими выводами и открытиями от сегодняшней игры.

Вопросы для организации обсуждения:

1. Легко ли было делать выбор?
2. Какая ситуация показалась наиболее сложной для принятия решения?
3. Видели ли вы риски выбора или концентрировались только на преимуществах?
4. Бывали ли вы в реальной жизни в ситуации непростого выбора? Как вы принимали решение?
5. С какими эмоциями вы завершаете игровой путь?
6. За что вы хотите сказать спасибо четырем главным Защитникам или кому-то из них?

Участники высказываются по желанию.

Психологическая игра для подростков «В поисках башни»

Ведущий или его ассистент готовит реквизит для завершения игры и подведения итогов.

Каждый участник получает по 3 стикера и ручку. На стене висит постер с изображением Белой башни и номером Детского телефона доверия.

Ведущий:

- Каждый из вас получил стикеры и ручку. Напишите на стикере 3 вывода или совета по итогам игры, которыми вы бы хотели поделиться с другими ребятами.

Затем ведущий просит каждого участника по очереди подойти к постеру с башней, озвучить свои советы и приклеить стикер рядом с постером.

После того, как все участники выскажутся, ведущий благодарит их за участие и рассказывает о Грамоте для социальных сетей и флешмобе с подарками. Демонстрирует слайд 22 – карточки для социальных сетей.

Ведущий:

- С «20» сентября по «12» ноября пройдет флэшмоб, в рамках которого каждый участник сможет поделиться полученной по результатам игры «грамотой героя» и своими комментариями в любой из социальных сетей с указанием хэштегов игры – #впоискахбашни, #детскийтелефондоверия, #88002000122.*

- Авторы 5 постов с лучшими комментариями получают в подарок мобильные телефоны, авторы 3 постов, набравших наибольшее количество лайков, получают планшеты. Победители флешмоба будут определены «15» ноября.

- Каждый из вас может принять участие в конкурсе. Для этого напишите пост об игре, обязательно поставьте хэштеги и делитесь с друзьями.

- А сегодня наша игра подошла к концу. Спасибо вам за активное участие! И помните: «В поисках башни - главное найти себя!» До встречи на следующих занятиях.

Под аплодисменты участники уходят.