

Психологическая игра для подростков «В поисках башни»

ОБУЧАЮЩЕЕ ЗАНЯТИЕ ПОСЛЕ ИГРЫ по освоению психологических техник

***Решение о проведении занятия по работе с техниками принимает психолог самостоятельно.
Данный блок не входит в основную часть игры и является дополнительным.**

По итогам игры участники узнают о свойственных им качествах личности, сильных сторонах своего характера и компетенциях, которые необходимо развивать, чтобы сформировать у себя подлинное доверие и стать по-настоящему доверяющим человеком.

На развитие данных качеств и компетенций может быть направлено второе занятие в рамках игры «В поисках башни».

На занятии участники осваивают психологические техники, которые помогут развить или сформировать недостающие личностные компетенции и качества, необходимые для выстраивания гармоничных и доверительных отношений.

Во время занятия участники подробнее познакомятся с рисками принимаемых ими игровых решений, узнают о возможных причинах, которые толкали героев и их самих к тому или иному выбору, а главное познакомятся с конкретными психологическими техниками и приемами, которые помогут им проработать свои слабые стороны и развить недостающие компетенции.

Для построения занятия ведущему предлагается опираться на содержание игровых кейсов, характеристики героев и 16 специально подобранных психологических техник.

Кейс	Варлен	Эдвард	Моника	Джон
«Темная лошадка»	ТЕХНИКА “МАУГЛИ” Направлена на поиск сходств с другими людьми.	ТЕХНИКА “Я-ВЫСКАЗЫВАНИЕ” Учит открыто и уважительно выражать чувства и заявлять о своих потребностях.	ТЕХНИКА “6 ШЛЯП МЫШЛЕНИЯ” Чаще используется для развития креативности, но может применяться для развития критического мышления.	ТЕХНИКА УПРАВЛЕНИЯ РИСКАМИ Помогает проверить идеи на жизнеспособность.
«Случай в горах»	ТЕХНИКА “СМЕНА УСТАНОВОК” Учит менять негативные установки на позитивные.	ТЕХНИКА “3 БЛАГОДАРНОСТИ” Учит видеть хорошее для себя в ситуации помощи другому человеку, развивать готовность оказывать помощь и поддержку.	ТЕХНИКА РАЗОБЛАЧЕНИЯ МАНИПУЛЯТОРА Помогает проверить человека на обман и манипуляцию.	ТЕХНИКА ЗАДАВАНИЯ ВОПРОСА “А ЧТО, ЕСЛИ...?” Тренирует способность уважать границы других людей.
«Старый приятель»	ТЕХНИКА “КОЛЕСО ЭМОЦИЙ” Помогает расширить эмоциональный словарь.	ТЕХНИКА РАБОТЫ С ОБИДОЙ Помогает проработать старые негативные чувства.	ТЕХНИКА ДЛЯ ПРИСВОЕНИЯ ОПЫТА Учит анализировать и опираться на полученный опыт.	ТЕХНИКА ПОИСКА РЕСУРСОВ Учит выстраивать с другими людьми доверительные отношения.
«Неожидан	ТЕХНИКА	ТЕХНИКА	ТЕХНИКА	ТЕХНИКА

Психологическая игра для подростков «В поисках башни»

ное предложени е»	“МОЗГОВОЙ ШТУРМ” Чаще используется в групповой работе для поиска идей, но может применяться индивидуально.	СПОНТАННАЯ САМОПРЕЗЕНТАЦИЯ Позволит сформировать позитивную самооценку.	ЭФФЕКТИВНОГО ОТКАЗА Формирует умение отстаивать свои границы конструктивным образом.	“10/10/10” Применяется в ситуациях, когда нужно принять взвешенное решение о будущем.
----------------------	--	---	--	---

Для проведения занятия педагог-психолог получает следующий методический инструментарий:

1. Презентации по каждому игровому кейсу - 16 шт.
2. Сопроводительный текст для ведущего с комментариями к презентациям, описанием выполнения техник и игровыми заданиями для участников - 16 шт.

На основании полученных материалов психолог самостоятельно проектирует занятие. Один из возможных вариантов построения занятия. **ОНЛАЙН ФОРМАТ.**

Шаг 1. Ретроспектива игры.

Участники игры находятся в общей вебинарной комнате. Ведущий напоминает, что они играли в игру «В поисках башни», спасли мир от вируса Недоверия и узнали о своих сильных качествах и о качествах, которые необходимо развивать, чтобы стать доверяющим человеком.

Сообщает о том, что данное занятие будет посвящено именно проработке недостающих качеств.

Далее напоминает, что в игре в 4-х ситуациях они совершали выборы и принимали точку зрения одного из героев, и сообщает, что далее занятие будет проходить в 4-х подгруппах, в соответствии с тем выбором, который участники совершали по каждой ситуации.

Шаг 2. Ведущий кратко напоминает участникам содержание первого видеоролика и распределяет участников по подгруппам в соответствии с игровыми выборами. (Для этого после окончания игры рекомендуется собрать с участников информацию об их выборах).

Вебинарная комната 1	Вебинарная комната 3
Вебинарная комната 2	Вебинарная комната 4

Ведущий распределяет участников, исходя из сделанного ими выбора, в соответствующую вебинарную комнату путем приглашения, не автоматически. Участники комнаты обсуждения обладают всеми возможностями обмена аудио, видео и экранами мониторов.

В результате общая группа участников разбивается на 4 виртуальные подгруппы для следующего этапа работы с кейсом.

Модерация игры в 4-х подгруппах.

Для более эффективной работы на следующем этапе в помощь ведущему игры **необходимо привлечь 3-х помощников из числа педагогов (Модератор комнаты).**

Занятость дополнительного педагогического состава на занятии составит около 60 минут. За каждым из 4-х модераторов будет закреплена своя вебинарная комната. (4 помощника и сам ведущий)

Задачи модераторов:

- демонстрация презентации;

Психологическая игра для подростков «В поисках башни»

- инструктаж группы по выполнению задания;
- организация обсуждения;
- помощь в выполнении задания и ответы на вопросы участников;
- контроль технических моментов работы в вебинарной комнате, взаимодействие со службой поддержки в случае сбоев и основным ведущим;
- запись сессии в отдельной комнате при необходимости.

Шаг 3. Работа в подгруппах.

Для каждой подгруппы в вебинарных комнатах транслируется презентация с комментариями модератора от имени соответствующего героя:

- объясняются плюсы и минусы сделанного выбора, его риски;
- называется особенность характера героя, которая не позволила ему увидеть риск и принять другое возможное решение;
- обозначается компетенция или качество, которым герою необходимо овладеть, чтобы обогатить свою личность и приблизиться к цели восстановить у себя подлинное доверие;
- дается одна простая практическая рекомендация/техника/прием, которые помогут герою скорректировать свое решение и сделать его более эффективным для данного Кейса.

Задача подростков – обсудить друг с другом ситуацию после получения новой информации, выполнить упражнение по освоению техники и внести изменения в решение героя, используя техники/рекомендации из презентации.

ПРИМЕР РАБОТЫ С ПОДГРУППОЙ: Кейс “Темная лошадка”, выбор Варлена.

СЛАЙД 1 - ВЫБОР ВОИНА ВАРЛЕНА



- Вы остановились на выборе воина Варлена.

Он был категоричен: *“Этот человек - "тёмная лошадка". Ему нельзя верить. Будем искать другого кандидата”*.

- Да, приняв такое решение, вам удастся избежать возможного предательства со стороны наемного командира.
- Но не стоит забывать о рисках и последствиях данного выбора.

Психологическая игра для подростков «В поисках башни»

СЛАЙД 2 - РИСКИ И ПОСЛЕДСТВИЯ ВЫБОРА



- Когда вы видите только негативный вариант развития ситуации и не задумываясь отказываетесь от возможности взять в команду опытного и сильного полководца, самого лучшего из всех имеющихся, вы рискуете не найти кого-то более подходящего и в итоге проиграть битву.

- Предлагаю рассмотреть вторую сторону ситуации: увидеть в том числе и позитивный вариант развития событий, а не фокусироваться исключительно на негативе.

СЛАЙД 3 - ЧТО МЕШАЕТ МЫСЛИТЬ ПОЗИТИВНО?



«- Вот человек, что скажешь ты о нем?

Ответил друг, плечами пожимая:

- Я с этим человеком не знаком,

Чего о нем хорошего я знаю?

- Вот человек, что скажешь ты о нем?

Спросил я у товарища другого.

- Я с этим человеком не знаком,

Что я могу сказать о нем плохого?»

- Строки из стихотворения Расула Гамзатова показывают, как от особенностей нашего восприятия зависит, что мы увидим в новом человеке в первую очередь: достоинства или недостатки.

- Способность мыслить позитивно, видеть в новых знакомых возможности и ресурсы, а не только риски и угрозы, позволяет нам легче знакомиться с людьми, заводить друзей и расширять круг общения.

- А вот преобладание негативного восприятия мира и людей может мешать общаться и заводить друзей.

Психологическая игра для подростков «В поисках башни»

- Если сейчас у вас преобладает негативное восприятие, давайте усилим способность видеть в людях положительные качества. Поработаем над умением мыслить оптимистично и настроимся на сотрудничество.
- В этом нам поможет техника “Маугли”.

СЛАЙД 4 - ТЕХНИКА “МАУГЛИ”



- Девиз Маугли: «Мы с тобой одной крови!»

- Когда мы видим в другом, чем он похож на нас, нам становится проще найти с ним общий язык и проникнуться симпатией.

Попробуем технику в действии:

- Вспомните человека, которого вы плохо знаете и не доверяете. Возьмите бумагу и ручку, напишите список качеств, особенностей, интересов этого человека, которые у вас тоже есть.

Шаг 1. Начните с поиска сходств в положительных качествах.

Например, ситуация: *“Сегодня видел этого парня в футболке с изображением рэпера, которого я слушаю”.*

- В чем сходство? *“Возможно, мы фанатеим от одной и той же музыки!”*

Шаг 2. А теперь попробуйте найти сходства в качествах, которые вам могут не нравиться.

Например, ситуация: *“Он кажется закрытым и необщительным”.*

- В чем может быть сходство? *“Но мне тоже бывает сложно первым начать разговор”.*

- Благодаря технике “Маугли” незнакомый человек станет для вас более понятным и вам будет проще с ним взаимодействовать, найти к нему подход.

Психологическая игра для подростков «В поисках башни»

СЛАЙД 5 - ЗАДАНИЕ

Задание

Найдите сходства между Варленом и наемным командиром, применив технику "Маугли".

Затем ответьте на вопрос: Изменится ли решение Варлена после применения данной техники, если да, то как?

- Сейчас вы можете помочь Варлену приобрести недостающее ему качество - умение мыслить оптимистично и видеть в людях положительные качества.

1. Найдите сходства между Варленом и наемным командиром, применив технику "Маугли".
2. Ответьте на вопрос: «Изменится ли решение Варлена после применения данной техники, если да, то как?»

- На выполнение вам дается 7 минут. Удачи!

СЛАЙД 6.

Характеристики героев

Воин Варлен

- Один из самых первых воинов, сильный, жесткий, преданный.
- Он - одиночка, не умеет и не хочет работать в команде.
- О его жизни мало что известно, так как он предпочитает не с кем не делиться.

Полководец

- От рождения жадный, но очень умный, расчетливый, умеет выжидать, знает, когда и как действовать.
- Он известен и всем, но не всем, знает, как использовать свои возможности.
- В него есть свои личные черты, но он умеет скрывать. Потому, может случиться, что кто-то из воинов не будет его слушаться, и тогда ему придется бороться.

Шаг 4. Общее обсуждение.

После завершения этапа работы в подгруппах, участники возвращаются в основную вебинарную комнату, где по одному представителю от каждой подгруппы кратко презентует результаты работы. В выступлении должны быть отражены следующие моменты:

- какое решение было принято изначально;
- основное преимущество и основной недостаток решения;
- какую компетенцию было рекомендовано развивать;
- краткая информация о технике по развитию компетенции, с которой познакомились, как ее выполнять;
- как было доработано или изменено первоначальное решение после применения техники.

В занятии разбирается столько кейсов, сколько вы успели рассмотреть в игре.

Психологическая игра для подростков «В поисках башни»

Благодаря работе с кейсами и групповому обсуждению каждый участник:

- разберет 3-4 конкретных проблемных ситуации и варианты выхода из нее;
- увидит 4 варианта решений и их плюсы-минусы;
- познакомится с 3-4 практическими техниками эффективной коммуникации, которые сразу попробует применить на практике;
- услышит еще о 9-12 техниках (в зависимости от количества проработанных кейсов 3 или 4).

Таким образом, отрабатываются все 4 или 3 кейса. После завершения занятия участники в электронном виде получают материалы: презентации и карточки с информацией о плюсах и минусах игровых выборов и описание техник по развитию недостающих компетенций, которые они могут применять в реальной жизни.