ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ РЕСПУБЛИКИ БАШКОРТОСТАН ЗАПАДНЫЙ МЕЖРАЙОННЫЙ ЦЕНТР «СЕМЬЯ» ОТДЕЛЕНИЕ СОЦИАЛЬНЫЙ ПРИЮТ ДЛЯ ДЕТЕЙ И ПОДРОСТКОВ В БАКАЛИНСКОМ РАЙОНЕ

Игра «В поисках Башни» по ДТД

Провела:

педагог-психолог

Сидорова С.П.

с.Бакалы апрель 2025г.

1. Получение доступа к игре.

Участники делятся на 4 группы.

Ведущий:

 - Прежде чем, вы станете участниками мероприятия, нужно расшифровать код доступа к нему.

 - 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.

Отгадывают ребусы и поднятием руки обозначают свою готовность.

 - Посмотрите на цифры, которые вы отгадали. Как вам кажется, что это за цифры? Есть догадки?

Ребята встают в правильном порядке.

Включается ролик «Цифры».

 - Это номер телефона Детского телефона доверия. На слайде вы видите краткую информацию о нем, подробнее о работе службы можно прочитать на его сайте, и, конечно же, обратиться за психологической помощью и поддержкой, если они вам 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 себе, людям и миру в целом.

 - Как вам кажется, зачем человеку нужно такое качество как доверие? И нужно ли оно вообще? Возможно оно, наоборот, навредит? Давайте порассуждаем на эту тему.

Участники высказывают свою точку зрения.

Ведущий резюмирует их ответы:

 - 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 три категории людей в зависимости от того, насколько у них сформировано доверие: недоверчивые, доверчивые и доверяющие. Как вам кажется, в чем между ними разница? Кто желает высказаться?

Ведущий предлагает участникам разобраться с типами людей, в зависимости от того, как они проявляют доверие, и ответить, к какому типу людей они относят себя.

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

Вопросы-ситуации.

1. К Коле подошел друг и попросил дать ему 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 сумку до ее дома. Сергей никогда не был раньше в том районе, но согласился помочь без лишних вопросов.

3. Женю позвали на вечеринку знакомые, он обрадовался приглашению, но решил все же сначала расспросить о деталях.

Обсуждения.

 - А к какому типу людей вы относите себя? Проголосуйте стикерами, приклеив их на карточку, соответствующей вашему выбору.

После завершения упражнения ведущий просит участников запомнить их выбор, будет потом интересно сравнит результаты самооценки в данном упражнении с результатами игры.

Начинаем игру.

 - 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?

Внимание на экран.

Включается Погружающий ролик.

Презентация. Слайд 4.

 - Теперь вы защитники и отправляетесь на поиски Белой Башни вместе с нашими героями. Я буду вашим помощником и проводником на данном пути. Ваша задача – найти Белую башню и спасти мир от вируса Дистраст-20.

 - Вот ваше первое испытание. Внимание на экран.

Видеоролик «Темная лошадка»

 - Сейчас вам нужно будет выбрать один з 4 возможных вариантов решения ,  которые были предложены героями. Чье мнение вы разделяете – В, Э, М, Д. выбранному герою.

Теперь подойдите к столу и возьмите карточку того цвета, который соответствует

(Ведущему 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 качества и аргументы, которые они говорят в каждой игровой ситуации.

 - Каждый из вас сделал свой выбор. У вас в руках цветные карточки, их необходимо сохранить до конца игры.

 - А сейчас вам нужно будет отстоять свой выбор в отряде. Обсудите внутри ваших команд и подготовьте аргументированные ответ на следующие вопросы:

1. Какое основное преимущество вашего выбора?

2. Почему вы не выбрали другие варианты решения ситуации?

Демонстрируется слайд 5.

Презентуются ответы участников.

Ведущий подводит итог, демонстрирует презентацию, слайд. 6 с плюсами и минусами решений – резюмирует или дополняет участников.

На этом этапе важно, чтобы участники поняли, что нет правильного и неправильного решения. Каждый из вариантов несет в себе достоинства, выгоду и риски с теми или иными последствиями. В завершении дискуссии нужно подчеркнуть этот факт.

 - Первое задание успешно пройдено, но до Белой башни еще далеко, а впереди ждут новые приключения. Внимание на экран.

Ролик «Случай в горах».

- Сейчас вам нужно будет выбрать один з 4 возможных вариантов решения ,  которые были предложены героями. Чье мнение вы разделяете – В, Э, М, Д. выбранному герою. Не важно, чей выбор вы поддержали в прошлый раз. Ориентируетесь на то решение, которое вам ближе в этой ситуации.

Берут карточки с выбором.

Отстаивают опять свой выбор по тем же вопросам ведущего (слайд 8).

Ведущий подводит итог с помощью слайда 9.

 - Пришло время следующего испытания. Прошу всех на экран.

Ролик «Старый приятель»

Затем выбор героев и их решения, берут карточки. Обсуждают свой выбор (слайд 11).

Ведущий подводит итог по слайду 12.

Пришло время для 4-ого испытания.

Ролик «Неожиданное предложение».

 Затем выбор героев и их решения, берут карточки. Обсуждают свой выбор (слайд 14).

Ведущий подводит итог по слайду 15.

Ведущий сообщает, что испытания пройдены, и они нашли Белую башню.

 - 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 провести первые итоги наших испытаний.

 - В течении игры вы делали выбор из 4 вариантов. Решения. Посмотрите на свои карточки. Какой цвет у вас преобладает?

Давайте составим рейтинг результатов.

Участники клеят по одному стикеру на героев, выборы которых они чаще всего выбирали. Если поровну – спорный вариант. Если все выборы – четыре варианта.

Далее делают вывод и эмоционально реагируют.

 - Как видите, вы не зря хранили карточки всю игру. Это был своеобразный тест, кто вы из игры «В поисках башни».

 - Если у вас преобладают красные карточки, то 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 четырех героев.

 - А теперь давайте посмотрим презентацию с описанием каждого героя (слайд 17-20).

После просмотра.

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

Кто-то из участников может сказать, что у него 100% совпадение, а кто-то, наоборот отметит, что на него 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, ка 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 предпочли его решения, а не другие. Возможно, главные инсайты к вам придут через несколько часов или дней после игры.

  - 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 в начале игры, они вам помогут сделать выбор.

Участники делают свои выборы.

 - 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 них нет.

 - на самом деле героев в игре четверо не просто так. Ведь каждый из них обладает одним из 4 качеств, которые лежат в основе подлинного доверия. Давайте посмотрим, что это за качество.

На экране демонстрация слайда 21.

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 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 адаптивным и успешным. Такие люди обладают уверенностью в себе и 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, т.е. могут подключать контроль и расчет с целью изменения своего поведения и, в случае необходимости, прервать или не вступать во взаимодействие, которое кажется не безопасным.

 - Наша с вами задача – развить у себя все 4 качества личности или привести их в баланс и стать доверяющими людьми.

 - Пришло время последнего испытания. Внимание на экран.

Ролик «Встреча с хранителями».

Сегодня вы сделали первые шаги в развитии качеств и компетенций из формулы доверия, исследовали себя и свой уровень доверия и даже спасли мир от вируса «Дистракт 20».

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

Вопросы для обсуждения?

1. Легко ли было делать выбор?

2. Какая ситуация оказалась более сложной для принятия решения?.

3. Видели ли вы риски выбора или только ориентировались на преимущества?

4. С какими эмоциями вы завершаете игровой путь?

5. За что вы хотите сказать спасибо четырем главным Защитникам или кому-то из них?

Участники высказываются по желанию.

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