

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ КАЛУЖСКОЙ ОБЛАСТИ
«ОБНИНСКИЙ ЦЕНТР СОЦИАЛЬНОЙ ПОМОЩИ СЕМЬЕ И ДЕТЯМ
«МИЛОСЕРДИЕ»

КОНСПЕКТ СОЦИАЛЬНО ЗНАЧИМОГО МЕРОПРИЯТИЯ

в Обнинском медицинском
колледже для студентов (16-18 лет)

Тема: «В поисках Белой
Башни»



Подготовила:

Педагог-психолог Каминская Я.В.

Обнинск-2023г.

Тема: Психологическая игра, основанная на обсуждении и проработке некоторых ключевых психологических проблем подростков, связанных с коммуникацией и доверием к себе, к людям и к Миру в целом. В ходе игры участники столкнутся с испытаниями и ситуациями, благодаря которым они смогут оценить развитие у себя определённых социально-психологических компетенций и установок.

Цель игры:

- научить лучше понимать себя, улучшить свои коммуникативные компетенции, социальные установки, ценности и стратегии взаимодействия с другими людьми.

Задачи:

1. Помочь пройти испытание, описанное в четырёх игровых кейсах-ситуаций выбора.
2. Научить определять свои сильные и слабые стороны в сфере общения с людьми и выстраивания межличностных отношений, связанные с темой доверия.

Ход занятия.

1. Организационный момент.

Знакомство со студентами (психолог команды психологов ДТД Калужской области) , краткая информация о ДТД и связь с предстоящей игрой.

2. Символика игры: Для игрового сюжета были созданы 4 персонажа, от лица которых участники будут выполнять игровые действия. Миссия команды Защитников- найти Белую Башню, получить от Хранителей формулу вакцины от вируса, чтобы излечить человечество от опасной болезни, восстановить в мире баланс доверия и предотвратить приближающийся апокалипсис. Каждый персонаж имеет свою жизненную историю и наделён социально-психологическими и индивидуальными особенностями, которые определяют их поведение в игровых ситуациях. В ходе игры участникам предстоит погрузиться в Мир, стоящий на грани апокалипсиса и, взяв на себя ответственную роль его Защитников, найти таинственную и спрятанную между мирами Белую Башню, в которой сосредоточена великая сила света, доверие и жизненной энергии.

Открыв тайны и сакральные знания великой силой Белой Башни, участники смогут спасти Мир и подарить её знания людям. Сюжет игры в мире существует Белая башня она основа всех миров и внутренний стержень каждого человека и место силы но на стали тяжёлые времена и башня оказалась в опасности для её спасения был сформирован отряд из четырёх героев знакомьтесь в орлен Моника Эдвард и Джон четыре ярких и непохожих друг на друга персонажа как и в жизни компания друзей часто состоит из разных но дополняющих друг друга людей ребята примите

участие в игре и узнаете какую роль берёт каждый из вас в чём ваши сильные стороны.

3. Просмотр четырех кейсов игры и обсуждения решений каждого Защитника.

В процессе игры студенты давали определение доверчивым и недоверчивым людям, а так же отличия от них доверяющих людей. Подростки проходя игровые испытания и совершая выборы от лица персонажей ассоциировали себя с одним из виртуальных героев наиболее близким по своим характеристикам, при этом исследуют преобладающие у них самих стратегии поведения, узнавали о недостающих компетенциях и качествах.

Завершение игры построена на расшифровке формулы вакцины от вируса недоверия с использованием цифр номера Детского телефонного доверия.

1. Подведение итогов.

Беседа о том, как важно знать не только свои недостатки, но и совершенствовать свои сильные стороны, подвели эмоциональные и рациональные итоги. На примере игры обсудили её метафору- прототип Детского телефона доверия.

Правила и возможности обращений на ДТ. Студенты вступили в сообщество в VK "Телефон доверия Обнинск" со своих телефонов, получили листовки ДТД и сделали групповое, памятное фото.

11 апреля в Обнинском Медицинском колледже педагог – психолог Каминская Я.В. провела тренинг игру «В поисках Белой Башни» со студентами колледжа (63 человека в возрасте 16-18 лет).

О чём эта игра? Её задачи.

Сюжет игры интересен и близок современным подросткам. В ходе игры каждый участник смог погрузиться в Мир, стоящий на грани апокалипсиса и взял на себя роль одного из Защитников.

Пройдя испытания, участники смогли спасти Мир и получить знания о великой силе доверия людьми возможности помочь в трудных жизненных ситуациях.

Белая Башня- игровая метафора и образ Детского телефона доверия, хранилища знаний, силы и поддержки, источника помощи против разрушительного вируса недоверия, агрессии и неуверенности в себе.

Игровая ситуация апокалипсиса и распространения вируса Недоверия- метафора трудной жизненной ситуации подростка. Представленные выборы в 4-х кейсах- аналог типичных трудностей, с которыми подростки могут столкнуться в межличностном общении, при принятии сложных жизненных решений.

Зачем в неё играть? Результат игры.

Если в жизни подростка, молодого человека случается его личный апокалипсис, он заражается вирусом недоверия- утраты веры в себя и свои силы, доверия к родителям и друзьям, разочарования в любви, тогда ему надо прийти в Белую башню, то есть позвонить в службу ДТД и обратиться к Хранителям- психологам за помощью. Хранители откроют тайные знания- помогут разобраться в ситуации. Дадут поддержку и окажут психологическую помощь- дадут вакцину от вируса Недоверия. Подросток поймёт, что есть люди, которым он может доверить свои чувства, которые его примут и поддержат. И получив положительный опыт от обращения в службу ДТД, будет готов рекомендовать обращаться за помощью своим друзьями знакомым, когда тем будет плохо.

В ходе игры участники узнают ключевые составляющие доверия к себе и окружающим, смогут оценить социальные установки и модели поведения. Игра поможет лучше разобраться в своём характере, найти свои сильные стороны и узнать о способах развития следующих компетенций: умение оказывать поддержку и обращаться за помощью, способность противостоять негативному давлению и умение сказать «нет», уверенности в себе.

Подведение итогов.

После просмотра, завершающего видео о 10 фактах доверия, получение обратной связи и произвольные ответы участников игры на вопросы:

- что нового узнали о себе и о доверии;
- что возьмут с собой, что трансформируют, что не пригодилось
- совпал ли выбор опроса (какой вы человек) со стратегией выборов во время игры.

В самом конце все студенты вступили в сообщество «Телефон доверия Обнинск» в VK с личных телефонов, получили листовки ДТД и сфотографировались на память.