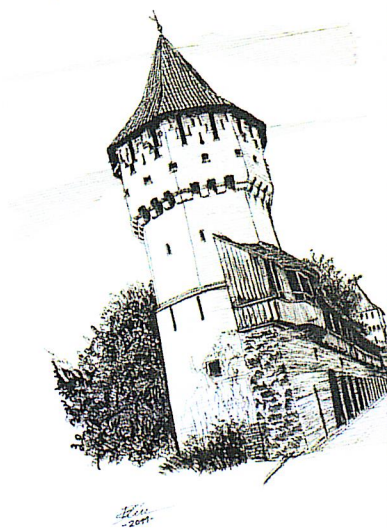


**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ КАЛУЖСКОЙ ОБЛАСТИ
«ОБНИНСКИЙ ЦЕНТР СОЦИАЛЬНОЙ ПОМОЩИ СЕМЬЕ И ДЕТЯМ
«МИЛОСЕРДИЕ»**

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 орле 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.