

Департамент по физической культуре, спорту и молодежной политике

**Государственное учреждение Ярославской области
«Ярославский областной молодежный информационный центр»**

150040 г. Ярославль,
проспект Октября, д. 56, офис 506

Телефон/факс: (4852) 73-71-34,
(4852) 73-28-22

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор ГУ ЯО «ЯОМИЦ»

_____ О.В. Станишевская

«_____» _____ 2018 г.

Станционная профилактическая игра

«Культура безопасности»

Автор: Акулова Л.А.,
педагог-психолог

Ярославль, 2018

Содержание

1.	Введение	3
2.	Нормативно-правовое регулирование профилактики экстремизма в молодёжной среде	3
3.	Содержание профилактической игры «Культура безопасности»	5
4.	Описание станций профилактической игры «Культура безопасности»	7
	Станция №1. Понимать и поддерживать	7
	Станция №2. Знать, чтобы жить	10
	Станция №3. Стремиться и мечтать	13
5.	Подведение итогов и получение обратной связи	15
	Приложения	16

1. Введение

Проблема молодежного экстремизма, по оценкам экспертов, в ближайшем будущем может занять ведущее место в структуре преступлений в современной России. Такая тревожная ситуация во многом является следствием снижения уровня образования и культуры подростков и молодежи, в том числе культуры общения; разрыва преемственности нравственных установок различных поколений; ослабления гражданственности и патриотизма. При этом молодежь как первостепенный объект влияния любых деструктивных организаций и движений наиболее подвержена воздействию экстремистской идеологии в силу мобильности, несформированной жизненной позиции и склонности к применению крайних форм протеста.

Для того чтобы предупредить радикализацию молодежной среды, необходима системная качественная своевременная профилактическая работа на основе принципов позитивной профилактики с использованием форм и методов, наиболее востребованных молодежной аудиторией. В силу возрастных особенностей современных подростков и молодёжи, таких как клиповое мышление, небольшой объем кратковременной памяти, неустойчивое внимание, одними из наиболее эффективных форм профилактической работы являются интерактивные формы, такие как станционная игра.

Станционная профилактическая игра позволяет привлечь внимание участников к проблеме, сообщить необходимую информацию и отработать навыки. В игре одновременно задействовано большее количество участников, чем, например, при индивидуальной работе, что также дает возможность использовать эффект позитивного группового воздействия. Кроме того, игра может выступать средством формирования мотивации участников к дальнейшей работе по теме.

Профилактическая станционная игра «Культура безопасности» предполагает последовательное прохождение командами участников тематических станций с выполнением разнообразных заданий на каждой станции. Станционную игру можно проводить в школах, училищах, колледжах, подростковых и молодежных клубах.

2. Нормативно-правовое регулирование профилактики экстремизма в молодёжной среде

При организации и проведении мероприятий по противодействию экстремизму и терроризму специалисты социальных учреждений молодежи должны руководствоваться федеральными и региональными законами и нормативными актами.

Нормативно-правовые документы федерального уровня

1. Конституция РФ. – М., 1993.
2. Кодексы Российской Федерации (гражданский, кодекс административных правонарушений, семейный, трудовой, уголовный).
3. Федеральный закон «О безопасности» № 2446-1-ФЗ от 5 марта 1992 г.
4. Федеральный закон «О свободе совести и о религиозных объединениях» от 26 сентября 1997 года № 125-ФЗ.
5. Федеральный закон «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» от 24 июля 1998 года № 124-ФЗ.
6. Федеральный закон «Об основах системы профилактики безнадзорности и правонарушений несовершеннолетних» от 24 июня 1999 года № 120-ФЗ.
7. Федеральный закон «О противодействии экстремистской деятельности» от 25 июля 2002 г. № 114-ФЗ.
8. Федеральный закон «О противодействии терроризму» от 06 марта 2006 г. № 35-ФЗ (принят ГД ФС РФ 26.02.2006).

9. «Стратегия противодействия экстремизму в Российской Федерации до 2025 года» (утв. Президентом РФ 28.11.2014 N Пр-2753)
10. Указ Президента Российской Федерации «О мерах по противодействию терроризму» 15 февраля 2006 г. № 116 // Российская газета. – 2006. – 17 февраля. – № 34 (4000).
11. Указ Президента Российской Федерации от 12 мая 2009 г. № 537 «О стратегии национальной безопасности Российской Федерации до 2020 г.» // Российская газета. – 2009. – 19 мая.
12. Концепция национальной безопасности Российской Федерации // Независимая газета. – 2000. – 14 января.
13. Концепция противодействия терроризму в РФ. Утверждена Президентом РФ Д.А. Медведевым 5 октября 2009 г. // Российская газета. – 2009. – № 198 (5022).
14. Федеральный закон от 23 июня 2016 г. N 182-ФЗ «Об основах системы профилактики правонарушений в Российской Федерации».

Нормативно-правовые документы Ярославской области

1. «О профилактике правонарушений в Ярославской области». Закон Ярославской области от 05.05.2006 № 20-з.
2. Закон Ярославской области «О государственной поддержке молодежных и детских общественных объединений» от 29 ноября 1996 года № 20-з.
3. Закон Ярославской области «О профилактике правонарушений в Ярославской области» от 5 мая 2006 года № 20-з.
4. Закон Ярославской области «О гарантиях прав ребенка в Ярославской области» от 8 октября 2009 года № 50-з.
5. Закон Ярославской области «О комиссиях по делам несовершеннолетних и защите их прав в Ярославской области» от 5 июля 2013 года № 40-з.

3. Содержание профилактической игры «Культура безопасности»

Цель стационарной профилактической игры – способствовать формированию культуры безопасности жизнедеятельности у подростков и молодежи.

Задачи:

1. Актуализировать представления участников о безопасных формах жизнедеятельности и позитивных жизненных ценностях.
2. Способствовать развитию навыков бесконфликтного общения и безопасного поведения участников в условиях угрозы жизни и здоровью.
3. Формировать мотивацию осознанного отношения участников к собственной безопасности.

Целевая категория участников: подростки 14-17 лет

Продолжительность стационарной игры: 1 час 30 минут

Ориентировочное время пребывания на одной станции: 20 минут

Количество станций: 3

Количество участников: 3 команды по 5–10 человек (максимальное общее количество участников 30 человек).

Организаторы игры:

- ведущий игры (педагог, педагог-психолог, специалист по работе с молодёжью);
- ведущие станций (один человек на станцию – всего 3 человека).

Ресурсы, необходимые для проведения станционной игры:

- большое помещение, в котором все команды смогут собраться в начале игры и по окончании для подведения итогов;
- помещения по количеству станций (3 помещения);
- реквизит для проведения станций;
- призы для команды-победителя, поощрительные призы для участвовавших команд.

Предварительная подготовка к игре

Подготовка к игре связана с решением следующих задач:

- определение места и времени проведения станционной игры;
- привлечение и распределение обязанностей между организаторами игры (ответственные за станции, ведущий);
- подготовка необходимого реквизита;
- подготовка призов.

Подготовьте все необходимое для работы на станциях. Позаботьтесь о достаточном количестве раздаточного и методического материала. Определите для каждой станции отдельный класс, подготовьте таблички – указатели с названием каждой станции, которые потом прикрепите на дверь аудитории. В помещениях должно быть как можно меньше столов – в основном вам понадобятся 1-2 стола и стулья по количеству участников в группе.

Для организации процесса передвижения по станциям необходимо подготовить маршрутный лист. Расписав посещение станций, проверьте, чтобы команды на них не пересекались, и на одной станции не оказалось две команды сразу.

Ведущим на предварительном этапе необходимо договориться о соблюдении временного параметра работы, иначе закончившая раньше команда будет отвлекать другие команды и ожидаемые результаты игры не будут достигнуты.

Ход игры

Первый этап – организационные вопросы – 15 минут

Перед началом работы по станциям аудиторию необходимо разделить на группы. Участники оформляют бейджи с именем и прикрепляют на видное место на одежду.

Затем участники придумывают название своей команды и выбирают капитана. Капитану вручается маршрутный лист, согласно которому команда посещает станции.

Ведущий поясняет значение игры и ключевые правила.

Вступительное слово ведущего:

«В настоящее время одной из «болезней» общества является нетерпимость к людям или явлениям нашей жизни, иногда переходящая в радикальные убеждения и экстремизм, то есть стремление выразить свою позицию, нарушая закон.

Цивилизованное общество должно стремиться к тому, чтобы не давать экстремистской идеологии распространяться, потому что это разрушает общество.

Один из способов противостоять экстремизму – научиться жить в мире и согласии с тем, что не нарушает законы государства и общества. Наша станционная игра поможет вам в этом.

Для начала вам необходимо распределиться на команды, выбрать себе название и капитана. Каждая команда получает маршрутный лист, в котором указана последовательность прохождения станций и их расположение.

Правила игры следующие:

1. Каждая команда должна побывать на всех станциях.
2. На каждой станции у команд будет возможность выполнить задания и получить призовые баллы. Команда, получившая большее количество баллов, становится победительницей и получает главный приз.
3. У ведущего есть право оштрафовать команду: вычесть один или несколько баллов за нарушение дисциплины (опоздание кого-либо из участников команды, громкие выкрики, грубое нарушение инструкции, неуважительное отношение к другим участникам)».

Второй этап – работа команд на станциях – 60 минут (по 20 минут на каждой станции)

Все команды начинают движение по станциям одновременно. На каждой станции команда получает несколько заданий, с которыми должна справиться в установленное время (15-20 минут). За правильные ответы команде на каждой станции начисляются баллы. Итоговое количество баллов, полученное командой, ответственные за работу на каждой станции заносят в Бланки фиксации результатов (Приложение 2)

Третий этап – подведение итогов – 10 минут

После того, как все команды закончили прохождение станций, подводятся итоги станционной игры. Выигрывает команда, которая набрала наибольшее количество баллов. Если несколько команд набрали равное количество баллов, выигрывает та команда, которая лучше справится с общим итоговым заданием.

Четвертый этап – сбор обратной связи – 5 минут

Желательно провести устный и письменный опрос участников. В устной форме участники выразят эмоциональное отношение к наиболее понравившимся упражнениям и занятию в целом, а затем заполняют опросник «Оценка уровня удовлетворенности участников программы» (Приложение 7)

4. Описание станций профилактической игры «Культура безопасности»

Станция 1. Понимать и поддерживать

Максимальное количество баллов: 24.

Раздаточные материалы: карандаши (количество равно количеству участников), листы для записей характеристик (приложение 3) по количеству участников, индивидуальные задания (приложение 4), цветные маркеры (набор черного, зеленого, синего и красного цветов), листы А-3 – 3 шт. (по одному для каждой команды), коробка

Вступительное слово ведущего:

«Добрый день! Наша станция называется «Понимать и поддерживать». Мир и согласие в обществе начинается с умения каждого отдельного человека понимать и принимать особенности других людей, уважать права друг друга в коллективе, готовности помогать. Мы предложим вам задания, которые помогут закрепить эти способности».

Задание 1. «Мы разные, но мы вместе!»

Система оценки:

За каждый верный ответ команда получает 1 балл

Максимальное количество баллов – 4

Раздаточные материалы: листы для записей характеристик (приложение 3) по количеству участников, ручки или карандаши по количеству участников, коробка.

Инструкция:

Ведущий выдает каждому участнику команды листы для записей характеристик (приложение 3) и карандаш и просит записать информацию о себе по следующим параметрам:

- Фамилия, имя
- Месяц рождения
- Место рождения (название города/деревни)
- Цвет глаз
- Сколько родных братьев и/или сестер
- Увлечение/хобби
- Домашнее животное
- Иностранный язык, на котором может изъясниться участник (кроме русского)

Записав свои характеристики, участники сгибают листочки. Ведущий собирает их в коробку, затем наугад достает 4 характеристики, поочередно зачитывает и предлагает участникам определить, о ком идет речь. Автор (его фамилия и имя тоже указано в характеристиках) не имеет права называть себя. Обсуждать в группе нельзя. Те участники, у которых есть вариант ответа, поднимают руки. В ситуации, когда есть несколько вариантов ответа, чей ответ будет озвучен, определяет капитан. У команды есть только одна попытка, чтобы назвать участника, о котором идет речь. В случае, если автор определен верно, команда получает 1 балл.

Комментарий для ведущего

Если в ходе выполнения задания были допущены ошибки в определении участников, ведущий должен поддержать команду и предложить им подумать, ответив на вопрос:

- Что нужно команде, чтобы справиться с этим заданием?

Задание 2. «Башня» – 7 минут

Система оценки:

За каждое безошибочно выполненное индивидуальное задание команда получает 1 балл.

Максимальное количество баллов - 10

Раздаточные материалы: цветные маркеры, ватман, заготовленные заранее индивидуальные задания (приложение 4)

Инструкция: Участникам необходимо сообща нарисовать башню. Каждому члену команды дается индивидуальное задание (приложение 4), которое он не имеет права никому говорить и показывать. Каждый из участников следит за тем, чтобы его индивидуальное задание было выполнено. Нельзя разговаривать (и вообще как-либо использовать голос) и делать письменные подсказки.

Индивидуальные задания для участников:

1. Форма башни - равнобедренная трапеция
2. В башне 3 этажа
3. На втором этаже башни 2 квадратных окна
4. На окнах наличники (окантовка) зеленого цвета
5. На башне синий флаг
6. Вход в башню расположен слева
7. Слева к башне подходит дорога
8. Крыша башни красного цвета
9. Справа от башни дерево
10. На дереве красные яблоки

Комментарии для ведущего

1. Ведущий должен учитывать, что количество заданий – 10. Если участников меньше, необходимо кому-то из участников взять два задания.

2. После выполнения задания ведущий перечисляет вслух все задания и спрашивает:

- удалось ли команде выполнить все задания?
- какие качества нужны, чтобы при коллективной работе добиться максимального результата?

3. Ведущий обращает внимание участников на то, в жизни достаточно часто приходится работать в команде. Успешное выполнение групповой работы зависит от четкой координации и слаженности. Это возможно тогда, когда люди доверяют группе и уважают права друг друга при выполнении личной части общей работы.

Задание 3. «Карандаши» – 5 минут

Система оценки:

За каждое безошибочно выполненное действие команда получает 2 балла.

Максимальное количество баллов – 10

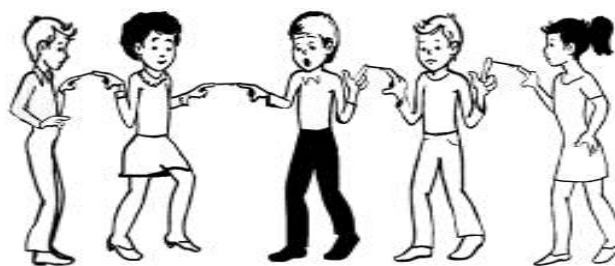
Раздаточный материал: карандаши по количеству участников

Инструкция:

Необходимо удерживать карандаши зажатыми между пальцами стоящих рядом участников, выполняя при этом задания ведущего.

Группа встает в свободный круг (расстояние между соседями 50–60 см), карандаши зажимаются между подушечками указательных пальцев соседей. Группа, не отпуская карандашей, синхронно выполняет задания:

1. Поднять руки и вернуть их в исходное положение;
2. Присесть и вернуться в исходное положение;
3. Сделать «ласточку» и вернуться в исходное положение;
4. Сделать шаг вперед; два шага назад; шаг вперед (сужение и расширение круга);
5. Наклонить корпус (туловище) вперед и выпрямиться.



Комментарии для ведущего

При выполнении упражнения от участников требуется четкая координация совместных действий, точное соизмерение своих движений с теми, что совершают партнеры. Задание практически невыполнимо, если каждый участник думает только о своих действиях, не ориентируясь на других.

Станция 2. Знать, чтобы жить

Максимальное количество баллов: 24.

Раздаточные материалы: презентация к станции №2, бланки фотокроссворда (приложение 5) – 3 шт. (по одному для каждой команды), листочки для записей, ручка, цветной маркер.

Вступительное слово ведущего – 2 минуты

«Добрый день! Наша станция называется «Знать, чтобы жить». Она посвящена ответственному поведению и вопросам, связанным с актуальными угрозами обществу».

Задание 1. «Фотокроссворд» – 12 минут

Система оценки:

За каждый правильный ответ команда получает 1 балл.

Максимальное количество баллов – 18.

Раздаточный материал: презентация к станции №2, бланк фотокроссворда (приложение 5), ручка.

Инструкция:

Поочередно команде предъявляются слайды (презентация к станции «Знать, чтобы жить»), к которым ведущий зачитывает комментарий-вопрос. Задача участников дать правильный ответ и верно заполнить бланк фотокроссворда (приложение 5).

Время на обдумывание каждого вопроса – 1 минута. За каждый верный ответ команда получает 2 балла. Максимальное количество баллов – 18.

Вопросы:

1. В интернет-пространстве детей и подростки особенно уязвимы. Государство и ответственные родители должны обеспечить (...) детей. Вставьте недостающее слово.

2. Это логотип одной волонтерской организации, созданной в 2011 году для активно борющихся с опасным контентом в интернете. На сегодняшний день она насчитывает более 20 тысяч добровольцев со всей России и стран СНГ. Как называется эта организация?

3. Один известный писатель сказал о ней: «... это череда удивительных событий, которые мы ошибочно делим на удачи и неудачи». О чем идет речь?

4. Большие скопления людей, «зараженных» общим эмоциональным состоянием, могут стать как причиной, так и следствием чрезвычайных ситуаций. Как называют такие скопления людей?

5. Это один из способов проявления сотрудничества, при котором выигрывают все. Назовите его.

6. В столице Северной Осетии Владикавказе в память об одном трагическом событии установлен памятник. Скульптор Михаил Шемякин (автор памятника) изобразил угрозу в виде чудовищ. О какой угрозе идет речь?

7. Что помогает российскому обществу, в котором представлено 193 национальности, оставаться целостной устойчивой системой?.. Предложите свой вариант ответа.

8. Эти философские понятия часто употребляют вместе. Однако изображение дает возможность понять, что они не синонимы. Назовите определение, которое проиллюстрировано на правой картинке.

9. Этот прием активно используется средствами массовой информации для формирования общественного мнения. Как называется этот прием?

Правильные ответы:

1. Безопасность
2. Кибердружина
3. Жизнь
4. Толпа
5. Взаимопомощь
6. Терроризм
7. Единство
8. Справедливость
9. Манипуляция

Задание 2. «Ответственный выбор» – 6 минут

Система оценки:

За каждый правильный ответ команда получает 1 балл.

Максимальное количество баллов – 6.

Раздаточный материал: презентация к станции №2, листочки для записей, ручка.

Инструкция:

Участникам необходимо ответить на 6 вопросов, выбрав из трех предложенных вариантов ответов правильный. Вариант ответа команда записывает на листке, предварительно пронумеровав его от 1 до 6 (по количеству вопросов). После того, как ответ записан, ведущий называет правильный вариант ответа.

За каждый верный ответ команда получает 1 балл. Максимальное количество баллов – 6.

Вопросы:

1) Правда ли, что за лайки материалов экстремистского содержания в социальных сетях можно попасть под контроль правоохранительных органов?

1. Да
2. Нет
3. Затрудняюсь ответить

Правильный ответ: 1.

2) Какое наказание следует за совершение террористического акта или призыва к его совершению в Уголовном Кодексе Российской Федерации?

1. Лишение свободы (вплоть до пожизненного)
2. Выдворение из страны
3. Принудительное лечение в психиатрической больнице

Правильный ответ: 1.

3) При обнаружении в Интернете материалов экстремистского содержания, необходимо:

1. Позвонить в полицию по телефону 02 (с городского телефона) или 020 (с мобильного телефона)
2. Написать администраторам сайта (группы, сообщества и др.) и попросить удалить запрещенный контент
3. Сделать скриншот страницы и направить информацию через официальный сайт Роскомнадзора (раздел «Единый реестр запрещенной информации»)

Правильный ответ: 3.

4) Защита персональных данных в социальных сетях предполагает:

1. Ограничение доступа незнакомцев к своей странице в социальной сети,

2. Отсутствие подробной личной информации в открытом доступе (номера телефонов, адрес проживания, фотографии документов и т.д.)

3. Все вышеперечисленное

Правильный ответ: 3.

5) Забытая или бесхозная вещь (пакет, сверток, сумка и др.), обнаруженная в общественном месте, должна вызвать подозрение, в случае:

1. Присутствия проводов, небольших антенн, изоляторы, элементов питания (батареек) и т.п.

2. Наличия шума (тиканье часов, щелчки и т.п.) и/или специфического запаха, несвойственного для данной местности

3. Все вышеперечисленное

Правильный ответ: 3.

6) При обнаружении подозрительного предмета в общественном месте, в первую очередь следует (выберите один вариант ответа)

1. Сообщить правоохранительным органам (по телефону 02 (с городского телефона) или 020 (с мобильного телефона) или лично представителям службы безопасности, контролирующим территорию)

2. Попытаться осмотреть подозрительный предмет, чтобы при обращении в правоохранительные органы дать достоверную информацию

3. Сообщить окружающим о наличии подозрительного предмета в общественном месте

Правильный ответ: 1.

Станция 3. Стремиться и мечтать

Максимальное количество баллов: 24.

Материалы: презентация для станции №3 «Стремиться и мечтать», листочки для записей, ручки, коробочка

Техническое обеспечение: ноутбук, колонки

1. Вступительное слово ведущего – 2 минуты

«Добрый день! Наша станция называется «Стремиться и мечтать». У каждого из вас, наверняка, есть мечта, которую бы вы хотели осуществить. Не всегда это получается легко и сразу. В искусстве, науке, спорте есть много примеров, которые могут вдохновить, придать уверенности, подсказать выход из сложных ситуаций».

2. Задание «Стоп-кадр» - 4 минуты

Система оценки:

За каждый правильный ответ команда получает 1 балл.

Максимальное количество баллов – 9.

Раздаточный материал: презентация к станции №3, листочки для записей, ручка.

Инструкция:

Ведущий поочередно демонстрирует кадры из фильмов и предлагает вспомнить название каждого фильма (всего 9 кадров). За каждый верный ответ команда получает 1 балл (максимальное количество баллов – 9).

Список фильмов:

- 1) Время первых (2017)
- 2) Михайло Ломоносов (1986)
- 3) Каратэ-пацан (2010)
- 4) Шерлок Холмс: Игра теней (2011)
- 5) Хайди (Хейди) (2015)
- 6) Аватар (2009)
- 7) Чемпионы (2014)
- 8) Легенда №17 (2012)
- 9) Движение вверх (2017).

Комментарии для ведущего

Ведущий к качеству пояснений к слайду может использовать дополнительную информацию о фильмах из Приложения 6. В этом задании важно подчеркнуть, что в фильмах (в том числе автобиографичных), дан пример силы духа и верности своему увлечению, цели, мечте.

3. Задание «Вечные ценности» – 8 минут

Система оценки:

Участники отвечают на 9 вопросов

Максимальное количество баллов – 9.

Задание: ведущий предлагает участникам поочередно прослушать 3 саундтрека к современным российским фильмам и ответить на 3 вопроса после прослушивания каждого саундтрека. За каждый верный ответ команда получает 1 балл.

Вопросы:

- Из какого фильма этот саундтрек?
- Кто исполнитель песни?
- Как называется песня?

Правильные ответы:

Саундтрек №1

– Художественный фильм «Чемпионы: быстрее, выше, сильнее» (2016). Режиссер: Артем Аксененко. Страна: Россия. Возраст 6+

– Исполнитель Алсу

– Песня «Право на мечту»

Саундтрек №2

– Художественный фильм «Движение вверх» (2017). Страна: Россия. Возраст 6+

– Исполнитель Муслим Магомаев

– Песня «Герои спорта»

Саундтрек №3 (с видеороликом)

– Художественный фильм «Чемпионы» (2014). Режиссеры: Алексей Вакулов, Артем Аксененко, Дмитрий Дюжев. Страна: Россия. Возраст 6+

– Исполнитель Назар Герасимчук (допустим вариант «Гига»), исполнитель, стиль рэп.

– Песня «Вместе, как один!»

Комментарии для ведущего

Время звучания саундтрека и видеоролика определяет ведущий, учитывая готовность команд к ответу и обращая внимание на то, что куплет и припев песни должны прозвучать полностью.

4. Упражнение «Заветная шкатулка» - 6 минут

Цель упражнения: стимуляция групповой сплоченности; повышение мотивации на бесконфликтное поведение.

Материалы: шкатулка

Система оценки:

Максимальное количество баллов – 6. За каждое нарушение снимается 1 балл.

За выполнение задания команда может получить 6 баллов (в независимости от того, сколько участников вызвались выполнять роль водящего). Если в процессе выполнения задания участники ведут себя некорректно по отношению друг к другу (употребляют бранные слова, проявляют агрессию и т.п.), ведущий снимает по 1 баллу за каждое нарушение.

Описание:

Члены группы берутся за руки и образуют замкнутый круг. В центре круга помещается предмет (шкатулка), в которой по легенде находится то, что очень нужно самому человеку или его близким. Участнику необходимо проникнуть в круг и дотронуться до шкатулки. То же самое могут проделать другие участники (с учетом имеющегося времени).

Ведущий дает следующую инструкцию: «Достижение целей нередко связано с преодолением препятствий, ситуациями соревновательности и конкуренции. Однако умение добиваться своего, не провоцируя конфликты и сохраняя доброжелательность, всегда ценилось в обществе и помогало самому человеку. Представьте, что то, о чем вы мечтаете (это может быть материальный предмет или что-то нематериальное) находится в этой шкатулке. Ее охраняют стражи, роль которых будет выполнять группа. Я приглашаю одного из участников испытать себя, преодолеть препятствие, дотронуться до заветной шкатулки».

5. Подведение итогов и получение обратной связи

После того, как команды закончили прохождение станций, все собираются в одной аудитории.

Пока организаторы подсчитывают результаты каждой команды, ведущий предлагает командам обсудить и выполнить задание «Групповой портрет», а затем оценить станционную профилактическую игру, используя бланк «Оценка уровня удовлетворенности игрой» (Приложение 7).

После того, как каждая команда выполнит задания, а организаторы подсчитают количество баллов каждой команды, ведущий объявляет результат и победителя. Выигрывает команда, которая набрала наибольшее количество баллов. Если несколько команд набрали равное количество баллов, выигрывает та команда, которая лучше (или быстрее) справилась с упражнением «Групповой портрет».

Упражнение «Групповой портрет» – 5 минут

Материалы: фотоаппарат, пластиковая или деревянная рамка А-4 (21х30 см)

Цель: способствовать поиску стратегий взаимодействия, направленных на объединение команд.

Задание:

Команде необходимо придумать способ, с помощью которого ведущий (фотограф) сможет сделать групповой портрет всех команд-участниц. При этом должно быть выполнено условие: лица всех участников команды должны располагаться в пределах рамки А-4 (21х30 см)

Время на обдумывание стратегии – до 5 минут. Затем команды предлагают свои варианты решения и демонстрируют его на практике.

Комментарии для ведущего

Если при равном количестве баллов по итогам прохождения станций команды предложат идентичные стратегии, то дополнительный балл за задание «Групповой портрет» получает команда, которая быстрее всех предложила решение.

Маршрутный лист

Название команды _____

Капитан _____

№	Название станции	Месторасположение	Ведущий станции
1			
2			
3			

Бланк результатов

Станция 1. Понимать и поддерживать

Ответственный _____

Название команды _____

Задание 1. «Мы разные, но мы вместе!»

1	2	3	4	итого
1	1	1	1	

Задание 2. «Башня»

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	итого
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	

Задание 3. «Карандаши»

1	2	3	4	5	итого
2	2	2	2	2	

Общее количество баллов _____

Бланк результатов

Станция 2. Знать, чтобы жить

Ответственный _____

Название команды _____

Задание 1. «Фотокроссворд»

1	2	3	4	5	6	7	8	9	итого
2	2	2	2	2	2	2	2	2	

Задание 2. «Ответственный выбор»

1	2	3	4	5	6	итого
1	1	1	1	1	1	

Общее количество баллов _____

Бланк результатов

Станция 3. Стремиться и мечтать

Ответственный _____

Название команды _____

Задание 1. «Стратегии поведения в конфликте»

1	2	3	4	5	итого
1	1	1	1	1	

Задание 2. «Стоп-кадр»

1	2	3	4	5	6	7	8	9	итого
1	1	1	1	1	1	1	1	1	

Задание 3. «Вечные ценности»

1	2	3		4	5	6		7	8	9	10	итого
1	1	1		1	1	1		1	1	1	1	

Общее количество баллов _____

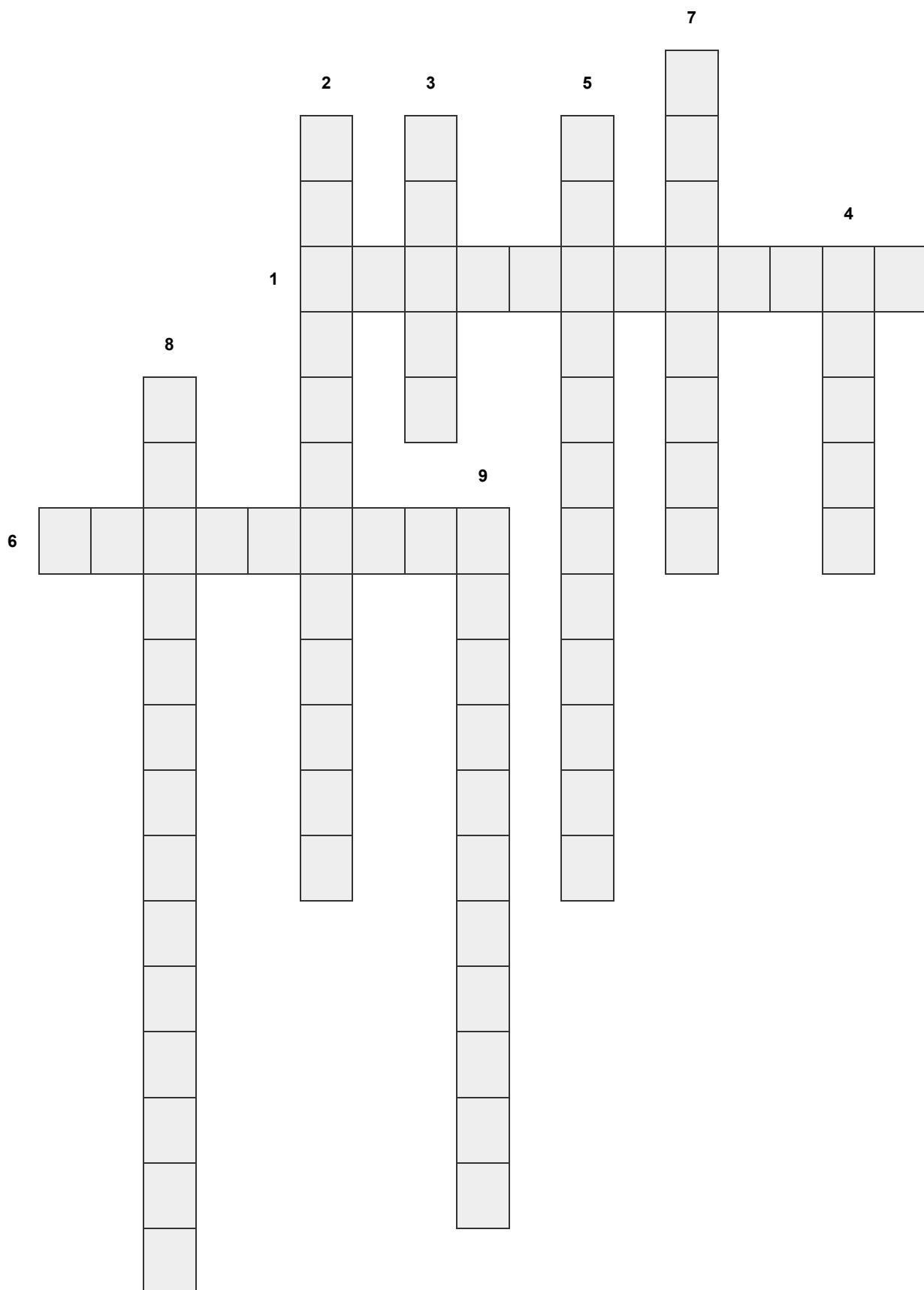
Раздаточный материал к заданию «Мы разные, но мы вместе!»

Фамилия, имя _____ • Месяц рождения _____ • Место рождения _____ (название населенного пункта) • Цвет глаз _____ • Сколько родных братьев и/или сестер _____ • Увлечение/хобби _____ • Домашнее животное _____ • На каких языках кроме русского, можете изъясниться _____
Фамилия, имя _____ • Месяц рождения _____ • Место рождения _____ (название населенного пункта) • Цвет глаз _____ • Сколько родных братьев и/или сестер _____ • Увлечение/хобби _____ • Домашнее животное _____ • На каких языках кроме русского, можете изъясниться _____
Фамилия, имя _____ • Месяц рождения _____ • Место рождения _____ (название населенного пункта) • Цвет глаз _____ • Сколько родных братьев и/или сестер _____ • Увлечение/хобби _____ • Домашнее животное _____ • На каких языках кроме русского, можете изъясниться _____
Фамилия, имя _____ • Месяц рождения _____ • Место рождения _____ (название населенного пункта) • Цвет глаз _____ • Сколько родных братьев и/или сестер _____ • Увлечение/хобби _____ • Домашнее животное _____ • На каких языках кроме русского, можете изъясниться _____
Фамилия, имя _____ • Месяц рождения _____ • Место рождения _____ (название населенного пункта) • Цвет глаз _____ • Сколько родных братьев и/или сестер _____ • Увлечение/хобби _____ • Домашнее животное _____ • На каких языках кроме русского, можете изъясниться _____

Индивидуальные задания

Форма башни - равнобедренная трапеция	Вход в башню расположен слева
В башне 3 этажа	Слева к башне подходит дорога
На втором этаже башни 2 квадратных окна	Крыша башни красного цвета
На окнах наличники (окантовка) зеленого цвета	Справа от башни дерево
На крыше башни синий флаг	На дереве красные яблоки

Бланк для выполнения задания «Фотокроссворд»





Список фильмов

- 1) *Время первых* (2017). Режиссер: Дмитрий Киселев. Страна: Россия. Возраст 6+
Фильм о том, как в тяжелый для страны период (60-е годы, разгар холодной войны между СССР и США) два советских летчика шагнуть в неизвестность и стали первыми в истории покорителями космоса.
- 2) *Михайло Ломоносов* (1986) Режиссер: Александр Прошкин. Страна: СССР. Возраст 12+
Фильм о выдающемся человеке Михаиле Васильевиче Ломоносове. Желание учиться и осваивать науки заставило его покинуть отчий дом и пробивать себе дорогу к знаниям в столице. Сын поморского рыбака, он сделал невозможное для своего времени: получил академическое образование, а в дальнейшем сам стал одним из учредителей Московского университета.
- 3) *Каратэ-пацан* (2010). Режиссер: Харольд Цварт. Страна: США, Китай. Возраст 6+
Двенадцатилетний парень приезжает в другую страну и сталкивается с бандой подростков, владеющим искусством кунг-фу. Единственный способ победить — встретиться с врагом на близящемся грандиозном турнире боевых искусств. Упражняясь в этом искусстве и оставаясь честным даже в сложных ситуациях, герой фильма добивается уважения и признания у бывших врагов.
- 4) *Шерлок Холмс: Игра теней* (2011). Режиссер: Гай Ричи. Страна: США. Возраст 12+
Фильм о выдающемся детективе Шерлоке Холмсе, который брался за самые сложные преступления и вместе со своим верным товарищем Доктором Ватсоном, распутывал их.
- 5) *Хайди (Хейди)* (2015). Режиссер: Ален Гспонер. Страна: Германия, Швейцария, ЮАР. Возраст 6+
Фильм о маленькой девочке, которая несмотря на трудности, с которыми ей пришлось столкнуться (потеря родителей, отчужденность родных), сохранила жизнелюбие и открытость миру и смогла научить этому окружающих.
- 6) *Аватар* (2009) Режиссер: Джеймс Кэмерон. Страна: Великобритания, США. Возраст 12+
Бывший военный, прикованный к инвалидному креслу, получает задание совершить путешествие в несколько световых лет к базе землян на другой планете. Оставаясь в душе воином, он приобщается к культуре и традициям народа, и помогает жителям планеты сберечь свой «дом».
- 7) *Чемпионы* (2014). Режиссеры: Алексей Вакулов, Артем Аксененко, Дмитрий Дюжев. Страна: Россия. Возраст 6+
- 8) *Легенда №17* (2012). Режиссёр: Николай Лебедев. Страна: Россия. Возраст 6+
- 9) *Время первых* (2017). Режиссёр: Антон Мегердичев. Страна: Россия. Возраст 6+
Фильмы о спортсменах, их преданности любимому делу и своей стране.

Оценка уровня удовлетворенности мероприятием

1. Отметьте на шкале, насколько Вам понравилась игра

Не понравилась	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	Понравилась
----------------	----	----	----	----	----	---	----	----	----	----	----	-------------

2. Отметьте, насколько полезной она оказалась для Вас

Бесполезна	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	Полезна
------------	----	----	----	----	----	---	----	----	----	----	----	---------

3. Отметьте, стали бы Вы рекомендовать игру своим друзьям

Нет	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	Да
-----	----	----	----	----	----	---	----	----	----	----	----	----

Инструкция к обработке результатов

Для получения общего балла участника необходимо присвоить каждой клетке таблицы в бланке ответов балл в соответствии с ключом и посчитать общее количество баллов в отмеченных участником клетках, разделить на 3 и округлить до целого.

Ключ к опроснику

«Оценка уровня удовлетворенности мероприятием»

Пункты, отмеченные в бланке	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5
Присвоенные баллы	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Интерпретация

Показатель «Удовлетворенность» выражается в баллах по 10-балльной шкале и показывает, насколько участники удовлетворены различными аспектами проведенных занятий. Средняя удовлетворенность участников мероприятия не должна быть ниже 5 баллов.