

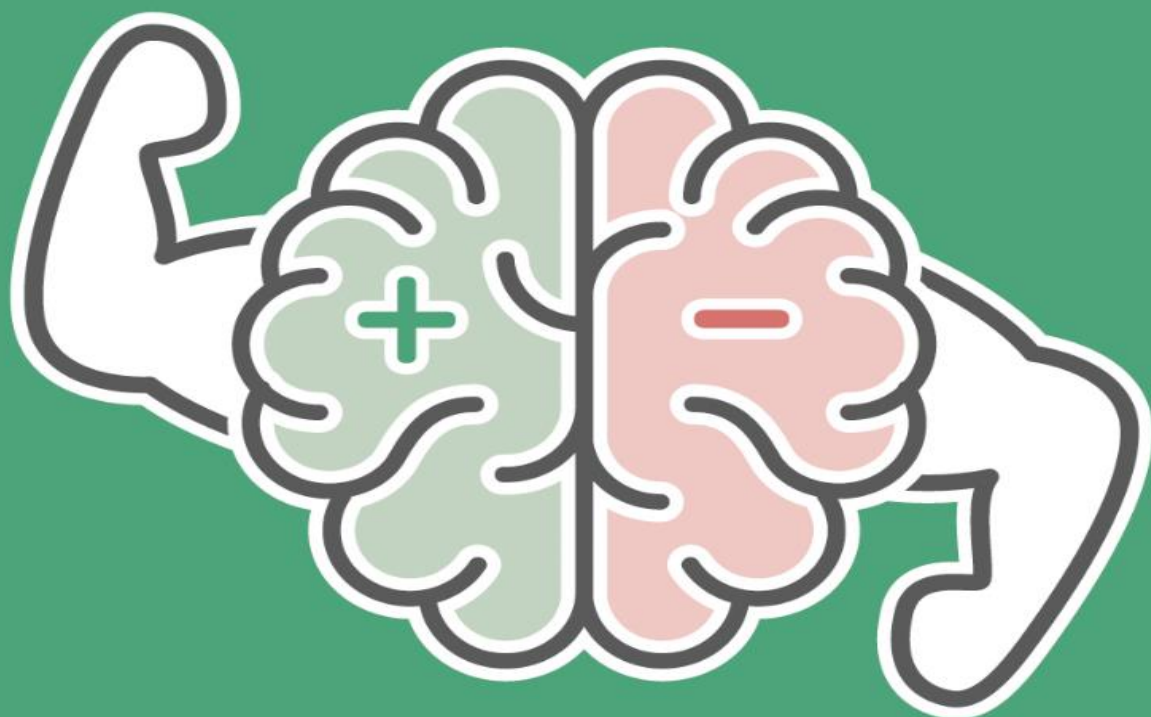
ПРОФИЛАКТИКА НАРКОМАНИИ ДЛЯ ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ

НА ПРИМЕРЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ **«СИЛА ВЫБОРА»**

Ведущая вебинара:

Методист-психолог

Елизавета Вадимовна Книрим



— СИЛА —
ВЫБОРА



Благотворительный фонд
святого праведного Иоанна Кронштадтского

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА ПО ПРОФИЛАКТИКЕ НАРКОМАНИИ.



ФОНД
ПРЕЗИДЕНТСКИХ
ГРАНТОВ

При поддержке Президентских грантов в рамках реализации
проекта "Маяк. Антинаркотический информационный фронт"

ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ:

- Студенты ВУЗов и СУЗов;
- Ученики 9-11 классов;
- Трудные подростки.

КВАЛИФИКАЦИОННЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ВЕДУЩИМ ИГРЫ:

ОДИН ИЗ ВЕДУЩИХ, В ОБЯЗАТЕЛЬНОМ ПОРЯДКЕ,
СОБЛЮДАЯ НОРМЫ ПСИХОЛОГИЧЕСКОЙ ЭТИКИ, ДОЛЖЕН
ИМЕТЬ ОБРАЗОВАНИЕ ПО НАПРАВЛЕНИЯМ:
«ПСИХОЛОГИЯ», «ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ НАУКИ»,
«СОЦИАЛЬНАЯ РАБОТА».

ЦЕЛИ:

- Выработать и развить навыки и умения, которые будут являться предотвращением к употреблению наркотических, психоактивных и других негативных химических веществ;
- Помочь участникам игры сформировать приверженность выбора к здоровому образу;
- Помочь участникам игры в выборе нравственно-этического поведения.

ЗАДАЧИ:

- Дать информацию о возможных вариантах стратегии поведения в условиях столкновения с проблемой наркомании (пропаганда, предложение от товарищей/одноклассников/друзей);
- Обучить способам сопротивления в те моменты, когда происходит (может произойти) негативное давление со стороны сверстников/товарищей/друзей по школе;
- Создать условия для дальнейшего индивидуального повышения уровня силы воли у каждого из участников.

Описание:

- 2 команды (не более 6 человек в каждой)
- Игра состоит из: вступительной части; 5 этапов, которые каждая команда проходит по маршрутному листу. Все этапы соответствуют заявленной цели и в своих информационных блоках и блоках с заданиями (что есть в каждом этапе) решают поставленные задачи; подведения итогов игры; рефлексии для участников игры.
- На каждом этапе участники игры получают: информационный блок и задание. После прохождения каждого этапа команда получает 1 часть из общего финального кроссворда (4 этапа – 4 части), который они должны собрать в конце маршрута на пятом этапе. На пятом этапе каждую команду будет ждать лист с 8 вопросами (2 вопроса по каждому из этапов).
- Полностью собранная картина-кроссворд – признак прохождения игры.
- **Критерии победы в игре: полностью собранная картина-кроссворд; название ключевого слова; время, за которое команда прошла игру.**

ОСНОВНЫЕ ВОПРОСЫ

- ✓ Решение главных задач на всех этапах.
- ✓ Особенности направления обучения.
- ✓ Особенности формирования команд.
- ✓ Что такое курирование – сопровождение в игре?
- ✓ Какой должна быть рефлексия?

РЕЗУЛЬТАТ:

На выходе каждый участник получает:

- ✓ умение дать отказ при негативном давлении;
- ✓ умение твердо отстаивать свой выбор, проявляя силу воли;
- ✓ брошюры информационно-рекомендательного характера.

