

ГАЙДБУК

по организации мероприятий
в сфере профилактики
экстремизма и терроризма
в молодежной среде

Казань, 2022

Содержание

Введение	4
Квест это...	5
Ролевой квест «Победить, нельзя проиграть!»	6
Ролевой квест «Сила в каждом из нас»	22
Квест по цифровой грамотности	36
Квиз это...	62
Квиз игра «Дружба народов»	63
Круглый стол в формате кейс-чемпионата «Территория мира»	72
Круглый стол в формате кейс-чемпионата (версия 2.0)	79
Лекторий «Безопасность»	86
Лекторий «Манипуляции»	100
Лекторий «Доверие»	111
Лекторий «Культура помощи»	117
Рекомендации	127
Контакты	128

Ежегодно в Республике Татарстан проходит большое количество мероприятий, направленных на профилактику экстремизма и терроризма в молодежной среде.

Данные мероприятия направлены на формирование навыков бесконфликтного поведения, увеличение правовой грамотности, гармонизацию межконфессиональных отношений, увеличение осведомленности в сфере террористической угрозы.

Активистами Региональной общественной организации «Академия творческой молодежи Республики Татарстан» в период с 2016 года совместно с Министерством по делам молодежи Республики Татарстан при поддержке аппарата Антитеррористической комиссии в Республике Татарстан реализуется Республиканская молодежная программа «Мы — это мир!».

Республиканская молодежная программа состоит из 9 проектов в трех направлениях:

- Создание пула молодых специалистов в области профилактики деструктивных идей в молодежной среде;
- Образовательные мероприятия по профилактике терроризма и экстремизма в сети «Интернет»;
- Проекты, направленные на исследовательскую и творческую деятельность.

Ежегодно командой Программы реализуется свыше 100 мероприятий с охватом более 15 000 человек. Ежегодно растет количество проводимых мероприятий и увеличивается их охват. Более подробно ознакомиться с нашей деятельностью вы можете в социальных сетях и на сайте организации.

В пособии мы хотим поделиться собственными наработками по организации мероприятий. Вы сможете найти не только сценарии мероприятий, но и макеты полиграфической продукции, а также сопроводительные презентации. Пособие будет полезно специалистам, чья сфера деятельности связана с работой в молодежной среде.

Квест — это интеллектуальный вид игровых развлечений, во время которых участникам нужно преодолеть ряд препятствий, решить определенные задачи, разгадать логические загадки для достижения общей цели.

Цель квеста — формирование у участников навыков бесконфликтного поведения путем создания сюжетной линии и организации командной игры. Участники квеста — дети и подростки в возрасте 9-16 лет.

В рамках проведения квеста необходимо задействовать коллектив, состоящий из представителей молодежи в возрасте от 18 лет, в качестве ведущих станций. Ведущий станции — член команды организаторов, который осуществляет взаимодействие с участниками квеста в рамках данной ему роли. В его обязанности также входит контроль за процессом выполнения заданий участниками, оценка проделанной работы, фиксация результатов.

Благодаря данной технологии удается вовлечь участников в процесс, наладить активное взаимодействие и конструктивный диалог внутри команды.



6 | Роловой Квест «Победить, нельзя проиграть!»

Персонажи:

О КВЕСТЕ

«ПОБЕДИТЬ, НЕЛЬЗЯ ПРОИГРАТЬ!»

В Квесте задействовано 5 персонажей (героев), 5 станций и 5 команд, состоящих из 20 и более детей (регулирується в зависимости от количества детей в ДОЛ). Каждый персонаж дает участникам определенное задание — интеллектуальное либо физическое. За правильно и успешно выполненное задание команда получает отметку (наклейку) о прохождении станции в маршрутном листе. Побеждает та команда, которая собрала все наклейки и потеряла меньше всего игроков на станциях.

Персонажами (героями) Квеста являются отрицательные герои популярных фильмов:

- Волан-де-Морт;
- Танос;
- Драко Малфой;
- Король Ночи;
- Питер Петтигрю.

Продолжительность:

Продолжительность Квеста — 60-80 минут.

Продолжительность выполнения заданий на каждой станции — 10 минут.

Станции рекомендуется располагать на расстоянии не менее 80-100 метров (при возможности).

Открытие и закрытие квеста лучше проводить на одной из станций.

Порядок перемещения:

Каждой команде необходимо пройти все 5 станций последовательно (произвольное перемещение не разрешается), то есть очень важно соблюдать порядок перемещения команд от станций к станциям:

- Волан-де-Морт отправляет команды только к Таносу;
- Танос только к Драко Малфой;
- Драко Малфой только к Королю Ночи;
- Король Ночи только к Питеру Петтигрю;
- Питер Петтигрю только к Волан-де-Морту.



Место проведения:

Квест можно проводить как на открытой площадке (при хорошей и ясной погоде), так и на закрытой площадке (при непогоде).

Маршрутный лист:

Перед проведением игры необходимо провести открытие, в рамках которого объяснить правила участия в квесте, выдать маршрутный лист и обозначить места расположения станций.

Когда команда подходит к персонажу на станции, один представитель команды отдает маршрутный лист администратору станции. После прохождения испытания герой станции делает метку в маршрутном листе — ставит наклейку о прохождении, делает заметку (при наличии штрафных или дополнительных очков).

Подведение итогов:

После того, как все команды проходят все станции, объявляется общий сбор на площадке для подведения итогов игры, производится подсчет баллов и определяется команда победителей.



ОПИСАНИЕ ГЕРОЯ, ПРИВЕТСТВЕННАЯ РЕЧЬ
И НАПУТСТВЕННАЯ РЕЧЬ

Станция 1.

Персонаж — Волан-де-Морт

Описание героя:

Волан-де-Морт жаждет власти и хочет захватить мир.

Область задач
для команды:

Участникам необходимо ответить на 4 вопроса. Для размышления над каждым вопросом у команд есть по 2 минуты. Участники проходят эту станцию, если ответят на все 4 вопроса. Если на один из вопросов ответа нет, участники могут или сдаться и проиграть, или поменять одного игрока взамен на ответ.

Обращение
персонажа станции
к команде:

Когда приходят участники, Волан-де-Морт проникновенно говорит:

«Наконец-то вы пришли! Это мой звездный час. Сегодня я уничтожу всех, кто стоит у меня на пути к власти. Остановить меня почти невозможно, ведь я заколдовал и спрятал все ваше оружие, и получить его вы сможете, только отгадав загадки. В ответах спрятаны 4 главных качества студентов разных факультетов Хогвартса. Вы знаете, в Хогвартсе я был лучшим на курсе. И только если вы так же хороши как я, вы сможете меня победить. На каждый вопрос у вас будет две минуты. Если ответа нет, вам надо пожертвовать игроком, если вы хотите победить. Но вы всегда можете просто сдаться».

Текст заданий
для детей:

Вопрос: В одном сериале в клинике лежат пациенты. Одному из них нужна операция на мозге, другому — на сердце. Врач этой клиники шутит, что третьему пациенту, наверно, нужна ОНА. Назовите ЕЕ одним словом.

Ответ: Смелость.

Комментарий: это отсылка к «Волшебнику Изумрудного города», где трусливый лев искал смелость/храбрость, страшила — мозг, и железный дровосек хотел сердце.

Вопрос: На востоке говорят, что «Сила побеждает все...». А что побеждает силу?

Ответ: Ум.

Вопрос: Известный тренер по фигурному катанию Татьяна Тарасова утверждает, что секрет успеха заключен в правиле трех «Т», где первое «Т» — труд. Назовите остальные.

Ответ: Труд, труд.

Вопрос: О каком человеческом качестве писатель Макс Фрай в своем произведении «Жалобная книга» писал: «Чтобы испытывать его, требуется способность оказаться в чужой шкуре и уже оттуда собственными глазами оглядеть ближайшие окрестности и дальние пригороды чужой души. Не содрогаясь, но и не умиляясь, сохраняя спокойствие, как наедине с собой, перед зеркалом. Оттуда, изнутри, действительно очень просто понять всякого человека?»

Ответ: Сопереживание.

**Напутственная
речь персонажа
станции команде
по завершению
конкурсных
испытаний:**

«Вы разгадали 4 качества студентов 4 разных факультетов Хогвартса: ум Гриффиндора, сопереживание Когтеврана, трудолюбие Пуффендуйцев и смелость Слизерина. Лишь они вместе способны одолеть меня.

Смелость, ум, трудолюбие и сообразительность — не просто случайные качества. Именно они помогают удерживать баланс добра и зла, сдерживают агрессию и двигают прогресс. Цените эти качества в друзьях, развивайте в себе и никакой враг не будет страшен.

А теперь ступайте. Вам придется столкнуться с несправедливостью. Вас ждет ТАНОС».

Станция 2. Персонаж — Танос

Описание героя: Танос живет иллюзией, что мир перенаселен, и надо помочь людям — уничтожить половину. Так, по его мнению, будет намного проще оставшимся.

Область задач для команды: На станции у Таноса участникам надо встать в ряд и рассчитаться от 1 до 10. После этого капитан команды вытягивает по 1 карточке из каждой стопки (всего 2 стопки). Те, кто находятся под номерами, указанными на карточке, выполняют задания со второй карточки.

Можно ничего не делать и оставить половину невыполняющих задание игроков на станции за наклейку. Можно сдать и уйти всей командой. Можно пожертвовать 1 игрока из выполняющих и поменять карточку с заданием. Или выполнить задание и уйти с полной победой.

Обращение персонажа станции к команде:

Когда приходят игроки, Танос устало вздыхает и говорит:

«Здравствуйте, ребята. Я не хочу творить зла и вредить. Я лишь хочу помочь вам и облегчить прохождение квеста. Встаньте, пожалуйста, в один ряд и рассчитайтесь от 1 до 10 (если в предыдущих квестах ребята потеряли игроков — то пересчет от 1 до X).

А теперь вытяните карточку из первой стопки и из второй.

Первое — это ваше задание.

Второе — то, как вы поделитесь пополам.

Те номера, что указаны на карточке, выполняют задание. Если не справитесь — вторая половина игроков остается со мной. Вы можете поменять задание, но только 2 раза. И стоимость замены — один игрок, который останется со мной. Я сам буду выбирать, кого оставить».

1 стопка — задание	2 стопка — выполняющие
20 отжиманий синхронно.	1 2 3 4 5
Решить загадку: Когда моему отцу было 40 лет, мне было 12 лет. Теперь отец старше меня вдвое. Сколько ему сейчас лет? ($40-12=28$ лет разница. $28*2 = 56$ лет отцу, 28 ему)	6 7 8 9 10
Попасть теннисным мячиком в стакан с 2 метров. Каждому по очереди без промахов. Есть по 4 попытки у каждого.	1 3 5 9 10
Рассказать по 1 любому четверостишью Пушкина каждому. Гуглить нельзя.	2 4 6 7 8
Стоять в планке 3 минуты всем вместе.	3 4 5 8 9
Придумать задание для тех, кто попал в число «неделающих».	1 5 7 9 10
Выбрать самого умного (потом оставить его Таносу).	4 5 6 7 10
Каждому выложить по селфи с фильтром собачки в ленту Instagram с хэштегом лагеря/мероприятия. Танос записывает ники, нельзя удалять до конца игры.	2 3 6 8 9

**Напутственная
речь персонажа
станции команде
по завершению
конкурсных
испытаний:**

«В мире есть добро и зло, черное и белое, то, что дает силы и веру и то, что пытается их отнять. Но есть и те, кто творит несправедливость намеренно. Уничтожает прекрасное, убивает веру в других и разрушает идеалы. Важно понять, кто эти люди, и уметь сохранять смелость в защите и сохранении истины и гармонии мира. Особенно, если тебя окружают сильные смелые люди, готовые поддержать. Цените команду. Ведь впереди ждут испытания, которые можно пройти лишь вместе. Впереди тот, кто боится дружных — ДРАКО МАЛФОЙ».

Станция 3. Персонаж — Драко Малфой

Описание героя:

Драко Малфой любит унижать и обижать слабых, а тех, кто сильнее, боится и остерегается.

Область задач для команды:

Участникам надо доказать, что их не просто много, что они сильные, они — команда. На станции Драко Малфоя надо встать в круг, и досчитать до 33. Каждый участник, на кого показывает ведущий, называет цифру — 1, 2, 3 и так далее. Но! Если в числе есть цифра 3 или оно делится на 3, то надо молча присесть столько раз, каким должно быть число (3, 6, 9, 12, 13, 15, 18, 21, 23, 24, 27, 30, 31, 32, 33). Задача: досчитать до 33 максимум с 3 попыток.

Обращение персонажа станции к команде:

Когда приходят игроки, Драко Малфой тихо и злобно говорит: *«Ну привет, привет. Много вас, да? Не позадираешь даже особо. Ну лаадно. Посмотрим, как вы дружно справитесь с заданием. Я уверен, что не справитесь, и некоторые останутся со мной.»*

Буду откровенен. Я могу обижать только слабых, тех, у кого есть команда и сила, я не трогаю. Вы похожи на команду, но мне надо убедиться в этом лично. Поэтому вот вам задание.

Вам надо встать в круг. Встали? Задача предельно простая: команде надо досчитать до 33. Я показываю на человека, он говорит ОДИН. Показываю на следующего — он говорит ДВА. Но если в числе есть цифра 3 или оно делится на 3, то надо молча присесть столько раз, каким должно быть число (3, 6, 9, 12, 13, 15, 18, 21, 23, 24, 27, 30, 31, 32, 33). Задача: досчитать до 33 максимум с 3 попыток.

Каждая дополнительная попытка — минус игрок».

Напутственная речь персонажа станции команде по завершению конкурсных испытаний:

«Тяжело было? Работать в команде не всегда просто: надо быть внимательным, причем не только к тому, что делаешь сам, но и к окружающим тебя людям. Важно быть очень внимательным, особенно, если ты лицом к лицу с врагом.

Будьте командой, и вас не победит никто вроде меня. Но иногда этого мало, иногда требуется чуть больше, чем быть командой. Дальше вы все поймете сами, ведь вас ждет КОРОЛЬ НОЧИ».

Станция 4. Персонаж — Король Ночи

Описание героя:

Король Ночи хотел погрузить мир во тьму. По сериалу он хотел уничтожить Брана, который хранил в себе память обо всем.

Область задач для команды:

На станции Короля Ночи участникам надо максимально быстро растопить ледяной шарик, найти загадку и разгадать ее.

Игроки побеждают, если справляются с задачей и дают верный ответ через 6 минут. За каждые дополнительные 2 минуты — минус игрок. Если загадка не разгадана, участники проиграли.

Обращение персонажа станции к команде:

«Король Ночи мечтает о том, чтобы на земле воцарились тьма и холод. И он очень близок к цели. Он уже заморозил то, что помогло бы вам его победить. Ваша задача предельно простая: разморозить шар и добыть то, что принесет победу вам — ответ. Но есть всего 6 минут. И надо успеть разморозить шар и громко хором сказать то, что надо. Каждые лишние 2 минуты — минус игрок из команды».

Текст загадок и необходимые условия по их размещению:

Заранее заморозить воду в шариках (6-7 штук, чтоб на запас). В воде заламинированная бумажка, на которой текст:

— По мнению Квинтилиана, лжец должен обладать хорошей ЕЙ. Из этого афоризма можно сделать вывод, что к старости большинство людей становятся честнее.

— Ганнибал Лектор сказал, что ОНА заменяет ему вид из окна.

— В НЕЙ остается все хорошее о нас и все плохое о других.

— Самая плохонькая ручка лучше самой хорошей ЕЁ. Назовите ЕЁ.

Ответ: память

Напутственная речь персонажа станции команде по завершению конкурсных испытаний:

«Память — это шаг на пути к бессмертию каждого из нас. Именно поэтому столь важно помнить кто ты, откуда и для чего ты живешь. Помнить победы наших предков, и неудачи предшественников. Помнить родных и близких, и стремиться самим остаться в памяти других.»

Только память поможет в битве со злом, со смертью и с несправедливостью. Берегите ее, цените, тренируйте, расширяйте, учитесь помнить друзей, родных и близких. Мы живы и непобедимы, пока помним. А впереди вас ждет куда более трудное испытание, будьте начеку. Впереди вас ждет ПИТЕР (Питэр)».

Станция 5. Персонаж — Питер Петтигрю

|15

Описание героя:

Питер Петтигрю — для участников квеста просто Питер—предатель. И на своей станции он вводит всех в заблуждение, рассказывая историю о том, что он друг, а среди ведущих есть предатель, который готовит коварный план.

Область задач для команды:

Участникам даются 4 листочка с отпечатками рук Короля Ночи, Таноса, Драко и Волан-де-Морта. И стакан, на котором отпечатки самого Питера (4 пальца и нет мизинца). Детям надо понять, что ни один из образцов на листочках не похож на те, что на стакане, и значит, предатель куда ближе.

Детям надо быть внимательными и догадаться, что предатель — Питер.

У участников есть 6 минут на разгадывание, опционально можно добавить еще пару минут. Если они не поняли: надо забрать 2-х игроков и получить половину наклейки. Если поняли: целую наклейку.

Обращение персонажа станции к команде:

«Здравствуйте, ребята. Я, в отличие от всех остальных, вам не враг. Я ваш друг.

Знаете, здесь все врут и хитрят. Нет никого, кто не имел тайны, и не пытался бы обмануть.

У меня есть секрет. Я знаю, что среди нас — ведущих квеста — есть предатель. Он нечист на руку. И замышляет злую штуку, которая коснется всех остальных. И в ваших силах остановить его. Но надо понять, кто же предатель. И вам надо быть внимательными. Правда кроется на кончиках пальцев.

После нашего совместного ужина я слышал, как один из них по телефону обсуждал коварный план. Я не видел лица, но он пил из стакана, который я забрал. И там есть отпечатки пальцев. Я добыл отпечатки каждого из них, вам надо сравнить и понять, кто же главный враг. У вас есть 6 минут на все».

Необходимые условия для организации станции:

Ведущему необходимо загнуть мизинец, как будто у него нет мизинца. Лучше использовать перчатки, чтобы дети не заметили именно «загнутость» (мало ли, привычка такая), но увидели, что на одной руке нет пальца.

**Для станции
необходимо
подготовить:**

**Напутственная
речь персонажа
станции команде
по завершению
конкурсных
испытаний:**

— стакан с отпечатками пальцев Питера (без мизинца);

— листочки, на которых есть отпечатки правой руки всех, кто стоит на станциях — Танос, Драко, Король Ночи, Волан-де-Морт (Питера НЕТ).

Если выиграли: *«Браво! Вы поняли, что предатель — я! Моя фамилия Петтигрю! Я тот самый Питер Петтигрю, и предатель — мое второе имя. Я специально придумал эту историю, чтобы проверить, насколько вы доверчивы и невнимательны.*

Вы молодцы, я удивлен. Продолжайте в том же духе, и всегда проверяйте всю информацию. Доверяйте, но не будьте наивными.

Ступайте и зрите в оба, ведь впереди зло ничуть не меньше, чем предательство. Впереди вас ждет ТОТ-КОГО-НЕЛЬЗЯ-НАЗЫВАТЬ (в случае если станция не является последней). И там каждый может оказаться ключевым игроком, который принесет победу».

Если проиграли: *«Хахахаха! Вы так и не поняли? Предатель — я! Моя фамилия Петтигрю! Я тот самый Питер Петтигрю, и предатель — мое второе имя. Я специально придумал эту историю, чтобы проверить, насколько вы доверчивы и невнимательны. Неужели вы не заметили, что у меня нет пальца? И что на отпечатках тоже не хватает? В конце концов, в этом квесте все так или иначе олицетворяют пороки и плохие качества. Неужели вы думали, что будут исключения?*

Ребята, не будьте наивными. Здесь вы сейчас просто потеряете 2 игроков. Но порой цена ошибки может быть намного дороже.

Ступайте и зрите в оба, ведь впереди зло ничуть не меньше, чем предательство. Впереди вас ждет ТОТ-КОГО-НЕЛЬЗЯ-НАЗЫВАТЬ (в случае если станция не является последней). И там каждый может оказаться ключевым игроком, который принесет победу. А я оставлю у себя вот его и ее (2 игроков)».

СЦЕНАРИЙ ОТКРЫТИЯ КВЕСТА

117

Все участники квеста собираются в одном месте в круг и затем ведущий дает вводную, объясняет правила участия.

Ведущий: «Добрый день, дорогие ребята! Мы рады приветствовать вас!

Сегодня у Вас есть уникальная возможность научиться распознавать проявления зла и успешно его побеждать. В этом вам поможет активное участие в квесте «Победить, нельзя проиграть!».

Для этого вам важно сформировать 5 команд по 10 человек или более (деление по отрядам или путем расчета на 1-5).

Получилось? Прошу определиться с капитаном команды.

Приглашаются капитаны для вручения маршрутных листов.

Разрешите представить наших ведущих станций: ... (перечисление имен ведущих и их ролей).

А сейчас мне бы хотелось провести небольшой инструктаж.

Инструктаж:

У каждой команды есть маршрутный лист, прошу посмотреть на него, изучить. У каждой станции есть название и очередность. На каждую станцию отведено 10 минут. Для этого не нужно торопиться и самостоятельно контролировать время. О том, что ваше время подходит к концу, вам сообщит ведущий станции. Для того, чтобы вы смогли все успеть, предусмотрено время для перехода — 2 минуты. Важно соблюдать очередность.

Очередность:

Волан-де-Морт будет Вас ждать _____ (локация)

Танос будет ждать вас _____ (локация)

Драко Малфой будет ждать вас _____ (локация)

Король Ночи будет ждать вас _____ (локация)

Питер будет ждать вас _____ (локация)

(можно заменить героев на женские/мужские, в зависимости от состава команды организаторов)

СЦЕНАРИЙ ЗАКРЫТИЯ КВЕСТА

Прошу обратить внимание, что при успешном прохождении станции вы будете получать об этом отметку в своем маршрутном листе. Победит та команда, которая наберет больше всего очков и потеряет меньше всего игроков.

Пользоваться телефонами и интернетом запрещено. За нарушение правил будут введены санкции в виде вычета баллов.

После завершения прохождения всех станций мы встречаемся с вами здесь для подведения итогов. Вы готовы? Желаю вам удачи!».

После того, как все собрались в точке сбора, и были подсчитаны все баллы и подведены итоги, ведущий говорит:

«Дорогие ребята, вы большие молодцы!

Вы прошли через сложные испытания с достоинством, показали себя храбрыми и мудрыми.

И пусть победителем стала команда _____, мы можем смело сказать, что каждый из вас — победитель. Ведь вы преодолели главные пороки общества, не сдались и сохранили команды. Вы, несомненно стали лучше, но в чем? Как вы думаете (необходимо опросить двух — трех человек со сцены)? Супер!

А сейчас предлагаю каждому выразить свое мнение о своих открытиях и достижениях на квесте!

И сделать это можно так — около сцены лежат стикеры и пишущие принадлежности, напишите и наклейте стикер на стену.

Наша команда благодарит вас за участие, и мы еще раз поздравляем команду победителей. Предлагаем вам сделать памятное фото».

НЕОБХОДИМЫЙ РЕКВИЗИТ

Весь необходимый реквизит для успешной реализации Квеста:

119

1. распечатанные маршрутные листы для команд (доступны при переходе по ссылке в qr-коде);
2. 25 наклеек (по 5 шт. для каждого администратора станции) о том, что участники прошли станцию. Их необходимо клеить в графу «Отметка о прохождении» в маршрутном листе. На всех станциях можно получить или НЕ получить наклейку (доступны при переходе по ссылке в qr-коде);
3. персональная футболка героя (в случае, если нет необходимого реквизита для идентификации персонажа), текст с приветственным и напутственным словом, описанием задания персонажа;
4. ручки на станции для каждого персонажа;
5. стикеры для подведения итогов;
6. реквизиты по станциям:

Герой	Время	Задача	Реквизит
Волан-де Морт	10 минут	Участникам необходимо разгадать 4 вопроса, ответы — качества учеников 4 факультетов Хогварста. Если на 1 из вопросов нет ответа — Волан-де морт забирает одного игрока себе. Если нет 2 ответов — 2 игроков.	Плащ, волшебная палочка, чалма (похожа на вторую голову).
Танос	10 минут	Участникам необходимо взять по одной карточке из 2-х стопок и выполнить задание. В одной стопке задание, во 2 стопке варианты, по которым делится команда.	Перчатка или камни бесконечности (синий, зеленый, желтый, красный, оранжевый, фиолетовый). Для проведения станции необходимо: карточки с заданиями.

**Драко
Малфой**

10 минут

Участники встают в круг. Им надо до- считать до 33. Но если в числе есть цифра 3, то надо молча хлопнуть в ладоши. Количество хлопков должно совпа- дать с числом (3, 13, 23, 30, 31, 31, 33). Задача: пройти максимум с 3 попыток. Каждая до- полнительная попытка — минус игрок.

Парик блондинки, волшебная палочка, шарф Слизерина.

Король Ночи

10 минут

Участникам необхо- димо растопить шар и разгадать загадку, которая скрыта внутри. Можно дать подсказку, забрав одного из члена команды.

Маска Короля ночи. Если маски нет: копье, голубые линзы, игру- шечный дракончик.

Для проведения станции необходимо: воздушные шары, в которых заморажи- ваются бумажки с за- гадкой, секундомер.

**Питер
Петтигрю**

10 минут

Участникам необходи- мо ознакомится с рек- визитом и догадаться о том, кто из команды ведущих предатель. Этот раунд можно пройти, в случае если кто то из участни- ков догадается о том, что предатель Питер или отдать 2 игроков.

Никакого костюма, персонаж именуется сокращенно — Пи- тер. Администратору станции необходимо загнуть мизинец, буд- то его нет.

Для проведения станции необходимо: стакан с отпечатка- ми пальцев Питера + листочек, на котором есть отпечатки правой руки всех админи- страторов станций — Танос, Драко, Король Ночи, Волан-де-Морт, Питер.

МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ КОМАНД

Маршрутный лист выдается капитанам команд перед началом прохождения квеста. В маршрутном листе будет зафиксирован результат прохождения командами станций квеста — отметки о прохождении станции, о штрафных и дополнительных баллах. Каждый персонаж клеит наклейку в «свое окно».

|21



Отсканируйте QR-код и загрузите
необходимые для проведения
квест-игры материалы.

Квест «Сила в каждом из нас»

О КВЕСТЕ «СИЛА В КАЖДОМ ИЗ НАС»

В Квесте задействовано 6 персонажей (героев), 5 станций и 5 команд, состоящих из 20 и более детей (регулируется в зависимости от количества детей в ДОЛ). Каждый персонаж дает участникам определенное задание — интеллектуальное либо физическое. За правильно и успешно выполненное задание команда получает отметку (наклейку) о прохождении станции в маршрутном листе. Побеждает та команда, которая собрала все наклейки и потеряла меньше всего баллов.

Персонажи: Персонажами (героями) Квеста являются герои серии романов о Гарри Поттере:

- Гарри Поттер;
- Гермиона;
- Рон Уизли;
- Невилл Долгопупс;
- Дамблдор и Северус Снегг.

Продолжительность Квеста 60-80 минут.

Продолжительность: Продолжительность выполнения заданий на каждой станции — 10 минут.

Станции рекомендуется располагать на расстоянии не менее 80-100 метров (при возможности).

Открытие и закрытие квеста лучше проводить на одной из станций.

Порядок перемещения:

Каждой команде необходимо пройти все 5 станций последовательно (произвольное перемещение не разрешается), то есть, очень важно соблюдать порядок перемещения команд от станций к станциям:

- Гарри Поттер отправляет команды только к Гермионе;
- Гермиона — только к Рону Уизли;
- Рон Уизли — только к Невиллу Долгопупсу;
- Невилл Долгопупс — только к Дамблдору и Северусу Снеггу;
- Дамблдор и Северус Снегг — только к Гарри Поттеру.

**Место проведения:**

Квест можно проводить как на открытой площадке (при хорошей и ясной погоде), так и на закрытой площадке (при непогоде).

Маршрутный лист:

Перед проведением игры необходимо провести открытие, в рамках которого объяснить правила участия в квесте, выдать маршрутный лист и обозначить места расположения станций.

Когда команда подходит к персонажу на станции, один представитель команды отдает маршрутный лист администратору станции. После прохождения испытания герой станции делает метку в маршрутном листе — ставит наклейку о прохождении, делает заметку (при наличии штрафных или дополнительных очков).

Подведение итогов:

После того, как все команды проходят все станции, объявляется общий сбор на площадке для подведения итогов игры, производится подсчет баллов и определяется команда победителей.



Станция 1.

ОПИСАНИЕ ГЕРОЯ, ПРИВЕТСТВЕННАЯ РЕЧЬ
И НАПУТСТВЕННАЯ РЕЧЬ

Персонаж — Гарри Поттер

Описание героя:

Гарри Поттер за мир и возможность найти мирный выход.

Область задач
для команды:

Участникам необходимо разделить на 2 команды. У каждой команды будет свое условие и роль. Их задача — договориться.

Обращение
персонажа станции
к команде:

Когда приходят участники, Гарри проникновенно говорит:

«Ребята, как здорово, что вы согласились нам помочь. Грамотные переговоры — залог успешного разрешения любой ситуации. Мирные переговоры способны спасти тысячи жизней. И вам сейчас надо будет показать, насколько вы способны вести переговоры и умеете ли договариваться.

Вам сейчас надо встать в одну линию. Теперь рассчитайтесь на первый-второй. Первые — это одна команда, вторые — другая. Я даю вам задания и две минуты на ведение стратегии. Ваша задача — провести переговоры и прийти к общему решению».

Текст заданий
для детей:

Задание для команды 1: «Вы — Тушканчики Наземные. Вы превосходно делаете варенье из косточек апельсинов. Поэтому каждый год вы собираетесь на апельсиновой плантации, чтобы собрать как можно больше плодов. И каждый год вы сталкиваетесь с проблемой, что Подземные Тушканчики (о, эти коварные существа!) отбирают у вас часть урожая. Хватит это терпеть! Сегодня вы должны решить раз и навсегда, как вы будете делить плоды апельсинов в этом и всех последующих годах. Вы должны на выгодных для вашего семейства условиях договориться с Подземными Тушканчиками, чтобы как можно большая часть урожая принадлежала вам. Вы должны добыть как можно больше апельсинов! Как можно больше!».

Задания для команды 2: «Вы — Тушканчики Подземные. Вы замечательно делаете гамаки для своего потомства из шкурки апельсинов. Поэтому каждый

год вы собираетесь на апельсиновой плантации, чтобы собрать как можно больше плодов. И каждый год Вы сталкиваетесь с проблемой, что Наземные Тушканчики (о, эти коварные существа!) отбирают у вас часть урожая. Хватит это терпеть! Сегодня вы должны решить раз и навсегда, как вы будете делить плоды апельсинов в этом и всех последующих годах. Вы должны на выгодных для вашего семейства условиях договориться с Наземными Тушканчиками, чтобы как можно большая часть урожая принадлежала вам. Вы должны добыть как можно больше апельсинов! Как можно больше!».

**Напутственная
речь персонажа
станции команде
по завершению
конкурсных испытаний:**

«Поздравляю, вы смогли договориться и показали, что умеете вести грамотные и экологичные переговоры. Спасибо, что внесли вклад в победу добра над злом. Дальше вас ждет задача на интеллект, и задаст вам ее Гермиона».

Станция 2. Персонаж — Гермиона

Описание героя: Гермиона — умная и эрудированная.

Область задач для команды: У Гермионы будет задача на логику. На размышление даётся все то время, которое останется у ребят, после того, как они прибегут и получают задание. Если решат очень быстро, можно предложить им второе задание и дать заработать еще одну наклейку-бонус. Но говорить им заранее об этом не надо.

Обращение персонажа станции к команде:

«Привет, ребята! Мне очень нужна ваша помощь и ваш интеллект. У меня непростая задача, и я уверена, что вы справитесь!».

Загадки:

Загадка 1: Вы стоите у реки, у вас есть фляжки на 5 и 3 литра. Вам нужно отмерить 1 литр воды. Как вы это сделаете?

Ответ: Заполните 3-х литровую фляжку. Налейте ее в 5-и литровую. Заполнить еще раз 3-х литровую, и налейте снова в 5-и литровую фляжку. В 3-х литровой фляжке у вас останется один литр воды.

Если у команды осталось время, то задается Загадка 2: Вы находитесь у реки. У вас есть только фляжки на 5 и 3 литра. Вам нужно отмерить 4 литра воды. Как вы это сделаете?

Ответ: Вы должны заполнить фляжку на 3 литра и влить во фляжку на 5 литров. Еще раз должны заполнить фляжку на 3 литра и вылить ее во фляжку на 5 литров. В 3-х литровой фляжке у вас останется литр воды. Полностью выливаете фляжку на 5 литров, заливайте туда оставшийся литр из 3-х литровой фляжки, еще раз набираете 3-х литровую фляжку и выливаете в 5-и литровую. У вас получится 4 литра.

Напутственная речь персонажа станции команде по завершению конкурсных испытаний:

«В мире есть добро и зло, черное и белое, то, что дает силы и веру и то, что пытается их отнять. Но есть сила, которая непоколебима — разум и интеллект. Развивайте его, развивайте каждый миг, и вы будете непобедимы. Поздравляю вас с прохождением станции. (Если команда не разгадала загадку: сочувствую, что пока эта станция вам оказалась не по зубам, но зато вы знаете свою точку роста).

Дальше вас ждет Рон, и его задание проверит, насколько вы умеете поддерживать, слушать и слышать».

Станция 3. Персонаж — Рон Уизли

|27

Описание героя: Рон — добрый друг, плечо и опора.

Область задач для команды: Команда выбирает одного игрока, и ему завязывают глаза. После этого ведущий станции раскладывает мячики по площадке в рандомном порядке. Задача команды: не называя слов «направо», «налево», «вперед», «назад» объяснить представителю команды, где находятся мячики, а тот вслепую собирает их. (Секрет: проще, если они выберут условные обозначения для замены запрещенных слов — «стул», «клубника», и т.д.).

Обращение персонажа станции к команде: *«Ребята, привет! Вы можете быть бесконечно сильными, но если в вашей команде есть слабое звено, его надо поддержать, иначе смысла в вашей силе нет. Выберите того, кто больше всего нуждается в вашей команде в поддержке.»*

Теперь задание: мы завяжем ему глаза, и я разложу артефакты, которые ему надо собрать. Ваша задача: не называя слов «направо», «налево», «вперед», «назад» объяснить представителю вашей команды, где находятся мячики. Лучше договориться сейчас об условных обозначениях этих слов.

Вы получите столько баллов, сколько артефактов соберете. Максимум 5».

Напутственная речь персонажа станции команде по завершению конкурсных испытаний: *«Тяжело было? Работать в команде не всегда просто: надо быть внимательным, причем не только к тому, что делаешь сам, но и к окружающим тебя людям.»*

Будьте командой, и вас не победит никто. Ведь сильнее дружбы и взаимовыручки нет ничего.

Дальше вас ждет еще один храбрый член нашей команды — Невилл Долгопупс. И он проверит вашу выносливость».

Станция 4. Персонаж — Невилл Долгопупс

Описание героя: Невилл — сильный, смелый и выносливый.

Область задач для команды: Простоять в планке 30 минут суммарно. То есть им надо догадаться, что лучше сразу встать в планку, пока время идет, и стоять сначала максимально всем, потом кто может — стоит, остальные — отдыхают и помогают. Если набрали 30 минут — это 10 баллов. Каждые три минуты НЕДОБОРА — минус балл. Недобор в 1-2 минуты — все равно минус балл. То есть:

30 мин = 10 баллов

27-29 мин = 9 баллов

24-26 мин = 8 баллов

21-23 мин = 7 баллов

18-20 мин = 6 баллов

15-17 мин = 5 баллов

12-14 мин = 5 баллов

9-11 мин = 4 балла

6-8 мин = 3 балла

3-5 мин = 2 балла

1-2 мин = 1 балл

Обращение персонажа станции к команде:

«Здравствуйте, ребята! Интеллект, взаимовыручка и сила — это хорошо. Но без силы воли, дисциплины и выносливости от них мало проку. Скажу сразу: ваша задача за оставшееся время (+/- 10 мин) простоять суммарно 30 минут в планке. То есть, каждая ваша минута — вклад в общую копилку. Может 4 человека стоять по 7 минут, можете все по три минуты и т.д. Внесите максимум в эту копилку».

Напутственная речь персонажа станции команде по завершению конкурсных испытаний:

«Вы молодцы. Каждый сделал все, чтобы команда получила максимум баллов. Но вы знаете, что можете лучше, каждый из вас сильнее, чем думает. Выпустите силу на волю.

А дальше вас ждет непростой выбор у наших профессоров: Дамблдора и Северуса Снегга».

Станция 5. Персонаж — Дамблдор и Северус Снегг

Описание героя: Дамблдор и Снегг — оба хорошие, но не всегда известны, кто есть кто и кто на чьей стороне.

Область задач для команды: Участникам не говорят, кто из них кто. Оба держат шкатулки. И дают задачу:

Есть две шкатулки. В одной — победа, в другой — поражение.

Шкатулку с победой держит Дамблдор, и он говорит только правду.

Шкатулку с поражением держит Снегг, и он всегда врет.

Вы не знаете, кто есть кто, и что в какой шкатулке.

Вы можете задать только один вопрос, чтобы определить, что в шкатулке.

Какой вопрос вы зададите, чтобы победить?

Задавать вопросы можно, только ограничиваясь этим местом.

Ответ: Дети должны спросить: «Если я обращаюсь к другому человеку, в его ли шкатулке победа, что он скажет?».

Если ответит «Да», то перед вами человек со шкатулкой с победой. Если ответит «Нет», то идите к другому человеку.

Обращение персонажа станции к команде:

«Здравствуйте, ребята. Мы не будем говорить, кто из нас кто. Мы сразу скажем, вам надо применить все способности, чтобы суметь победить. Задача такова:

Один из нас Дамблдор, а второй — Северус Снегг. У Дамблдора в шкатулке — победа, а Снегга — поражение. Дамблдор всегда говорит правду. Снегг всегда врет. Вы не знаете, кто из нас кто, и что в какой шкатулке.

Вы можете задать лишь один вопрос любому из нас. Задайте такой вопрос, чтобы понять, где победа. И попросите открыть шкатулку.

Подумайте хорошенько, второго шанса нет».

**Напутственная
речь персонажа
станции команде
по завершению
конкурсных
испытаний:**

Если выиграли: *«Поздравляем, вы справились и смогли найти правду там, где не все так просто. Это тоже талант, и умение задавать вопросы и слышать ответы — бесценный дар. Спасибо вам за это. Дальше вас ждет Гарри Поттер, который проверит, как вы умеете договариваться».*

Если проиграли: *«Увы, вы не справились и не смогли найти правду. Но вы получили что-то большее, чем просто победа, вы получили опыт. Учитесь думать и спрашивать, ведь умение задавать вопросы и слышать ответы — бесценный дар. Спасибо вам за это. Дальше вас ждет Гарри Поттер, который проверит, как вы умеете договариваться».*

Все участники квеста собираются в одном месте в круг, и затем ведущий дает вводную, объясняет правила участия.

Ведущий: *«Добрый день, дорогие ребята! Мы рады приветствовать вас!*

В мире волшебников произошел бой между Хогвартсом и Волан-де-Мортом. И злые маги смогли вывести из строя шестерых волшебников, отделив их души от тел. Так вышло, что эти души вселились в ребят из нашей команды. Нам надо помочь им вернуться в свои тела, и спасти при этом и наших ребят: двум душам тяжело соседствовать в одном теле.

Маги утратили свои силы и не знают, как быть. Вам надо показать, что сила, ум, выносливость и другие таланты есть в каждом, независимо от магических способностей. Пока герои не верят в это и готовят для вас задания для проверки.

Сегодня у вас есть уникальная возможность помочь волшебникам и доказать, что героем может быть каждый. В этом вам поможет активное участие в квесте «Сила в каждом из нас».

Для этого вам важно сформировать 5 команд по 10 человек или более (деление по отрядам или путем расчета на 1-5).

Получилось? Прошу определиться с капитаном команды.

Приглашаются капитаны для вручения маршрутных листов.

Разрешите представить наших ведущих станций: ... (перечисление имен ведущих и их ролей).

Инструктаж:

А сейчас мне бы хотелось провести небольшой инструктаж:

У каждой команды есть маршрутный лист, прошу посмотреть на него, изучить. У каждой станции есть название и очередность. На каждую станцию отведено 10 минут. Для этого не нужно торопиться и самостоятельно контролировать время. О том,

что ваше время подходит к концу вам сообщит ведущий станции. Для того, чтобы вы смогли все успеть, предусмотрено время для перехода — 2 минуты. Важно соблюдать очередность.

Очередность: Гарри Поттер будет ждать вас _____ (локация)
Гермиона будет ждать вас _____ (локация)
Рон Уизли будет ждать вас _____ (локация)
Невил Долгопупс будет ждать вас _____ (локация)
Дамблдор и Северус Снегг будут ждать вас _____ (локация)

(можно заменить героев на женские / мужские, в зависимости от состава команды организаторов, можно добавлять помощников — Макгонагал, Полумна Лавгуд, Добби, Братьев Уизли, Джинни и т.д.).

Прошу обратить внимание, что при успешном прохождении станции вы будете получать об этом отметку в своем маршрутном листе. Победит та команда, которая наберет больше всего очков и пройдет все станции.

Пользоваться телефонами и интернетом запрещено. За нарушение правил будут введены санкции в виде вычета баллов.

После завершения прохождения всех станций мы встречаемся с вами здесь для подведения итогов. Вы готовы? Желаю вам удачи!».

После того, как все собрались в точке сбора, и были подсчитаны все баллы и подведены итоги, ведущий говорит:

«Дорогие ребята, вы большие молодцы!

Вы прошли через сложные испытания с достоинством, показали себя сильными, смелыми, мудрыми — настоящие волшебники!

И пусть победителем стала команда _____, мы можем смело сказать, что сила действительно есть в каждом из вас. Вы преодолели все испытания и показали, что для того, чтобы творить добро, не обязательно иметь сверхспособности. Вы, несомненно, стали лучше, но в чем? Как вы думаете (необходимо опросить двух-трех человек со сцены)?

Супер!

А сейчас предлагаю каждому выразить свое мнение о своих открытиях и достижениях на квесте!

И сделать это можно так — около сцены (точки сбора) лежат стикеры и пишущие принадлежности, напишите и наклейте стикер на стену.

Наша команда благодарит вас за участие, и мы еще раз поздравляем команду победителей. Предлагаем вам сделать памятное фото!».

НЕОБХОДИМЫЙ РЕКВИЗИТ

Для успешной реализации Квеста вам необходимы реквизиты:

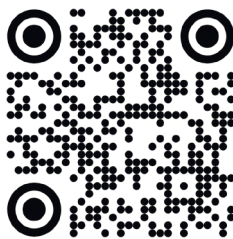
1. распечатанные маршрутные листы для команд (доступны при переходе по ссылке в qr-коде);
2. 25 наклеек (по 5 шт. для каждого администратора станции) о том, что участники прошли станцию. Их необходимо клеить в графу «Отметка о прохождении» в маршрутном листе. На всех станциях можно получить или НЕ получить наклейку (доступны при переходе по ссылке в qr-коде);
3. персональная планшетка героя с приветственным и напутственным словом, описанием задания персонажа;
4. ручки на станции для каждого персонажа;
5. стикеры для подведения итогов;
6. реквизиты по станциям:

Герой	Время	Задача	Реквизит
Гарри Поттер	10 минут	Переговоры тушканчиков	Распечатанный текст для администратора.
Гермиона	10 минут	Вопрос на логику	Распечатанный текст для администратора станции.
Рон Уизли	10 минут	Поддержка: провести участника команды с завязанными глазами, чтобы он собрал мячики: чутье других, умение слушать и слышать	- 5 теннисных мячиков; - пакет / корзинка, куда собирать; - платок или маска для глаз (завязывать глаза).
Невилл Долгопупс	10 минут	Простоять в планке 30 минут суммарно	Секундомер и калькулятор для подсчета. Желательно, чтобы был помощник.
Дамблдор и Северус Снегг	10 минут	Задача про выбор: две шкатулки	Две шкатулки.

МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ КОМАНД

Маршрутный лист выдается капитанам команд перед началом прохождения квеста. В маршрутном листе будет зафиксирован результат прохождения командами станций квеста — отметки о прохождении станции, о штрафных и дополнительных баллах. Каждый персонаж клеит наклейку в «свое окно».

135



Отсканируйте QR-код и загрузите
необходимые для проведения
квест-игры материалы.

О КВЕСТЕ ПО ЦИФРОВОЙ ГРАМОТНОСТИ

В Квесте задействовано 7 главных персонажей (героев) и 3 второстепенных, 6 станций и 6 команд, состоящие из 10-15 и более детей (регулируется в зависимости от количества детей в ДОЛ). Каждый персонаж дает участникам определенное задание – интеллектуальное задание, либо физическое. За правильно и успешно выполненное задание команда получает отметку (наклейку) о прохождении станции в маршрутном листе. Побеждает та команда, которая собрала все наклейки и потеряла меньше всего баллов.

Продолжительность: Продолжительность Квеста — 60-80 минут.

Продолжительность выполнения заданий на каждой станции — 10 минут.

Порядок перемещения:

Каждой команде необходимо пройти все 6 станций последовательно (произвольное перемещение не разрешается), то есть очень важно соблюдать порядок перемещения команд от станций к станциям:

- 1 команда порядок прохождения станций 1, 2, 3, 4, 5, 6
- 2 команда порядок прохождения станций 2, 3, 4, 5, 6, 1
- 3 команда порядок прохождения станций 3, 4, 5, 6, 1, 2
- 4 команда порядок прохождения станций 4, 5, 6, 1, 2, 3
- 5 команда порядок прохождения станций 5, 6, 1, 2, 3, 4
- 6 команда порядок прохождения станций 6, 1, 2, 3, 4, 5



Место проведения:

Квест можно проводить как на открытой площадке (при хорошей и ясной погоде), так и на закрытой площадке (при непогоде).

Маршрутный лист:

Когда команда подходит к персонажу на станции, один представитель команды отдает маршрутный лист администратору станции. После прохождения испытания герой станции делает метку в маршрутном листе — ставит наклейку о прохождении, делает заметку (при наличии штрафных или дополнительных очков).

Подведение итогов:

После того, как все команды проходят все станции, объявляется общий сбор на площадке для подведения итогов игры, производится подсчет баллов и определяется команда победителей.



Для открытия квеста необходимы стол, стул и ноутбук.

№	Станция	Руководитель станции	Реквизит
1	Вирусное поле (расположить на асфальте, начертить на нем мелом поле 6х6, один квадрат должен быть размером, чтобы на нем поместились две ноги).	Вирус «Brain».	Файл, шариковая ручка, бейдж с креплением, речь для руководителя станции, мелки, лист «Вирусное поле»
2	Пароль (нужен человек со смартфоном/айфоном).	Вирус «Storm Worm».	Файл, шариковая ручка, бейдж с креплением, речь для руководителя станции, полотно ПВХ, маркер 1 шт., открытка с QR-кодом на картинку для телефона, лист А4 с загадками
3	«Отправить в спам» (В конверте находятся разные письма с указанием e-mail адресов разных отправителей).	Вирус «Melissa».	Файл, шариковая ручка, бейдж с креплением, речь для руководителя станции, крафт-конверт с письмами внутри
4	«Код «красный».	Вирус «Code Red».	Файл, шариковая ручка, бейдж с креплением, речь для руководителя станции

5	«Шпион».	Вирус-шпион «Spyware».	Файл, шариковая ручка, бейдж с креплением, речь для руководителя станции, фразы на открытках 10x15 – 15 шт.
6	«Зомбилэнд» (Участникам на этой станции необходимо будет закрывать глаза, руководителю станции следить за соблюдением этого правила).	Вирус-зомби.	Файл, шариковая ручка, бейдж с креплением, речь для руководителя станции От ДОЛ для данной станции необходим обруч, или данную станцию расположить около спортивной площадки с брусьями.

Главный герой – мальчик Петя (визуально: шорты, рубашка, кепка). Возраст персонажа – 10 лет. Он проводит много времени в интернете и иногда качает игры на компьютер с небезопасных ресурсов.

Начало игры. Площадка – центральная сцена лагеря (такие есть везде) – она же – начало квеста.

Задействованные персонажи: Петя, мама и папа Пети.

Ход квеста. На сцене стол и импровизированный компьютер (или ноутбук, главное – чтобы он был понятен зрителю). Петя сидит за компьютером. Мама и папа входят в комнату.

Мама: Так, Петя! Лето – это не повод не заниматься и сидеть целый день за компьютером!

Петя (не отвлекаясь от компьютера): Ну, мам! Вы и так во время учебы мне все время говорили: Петя, учись, Петя, поиграешь потом! А вот это потом и настало.

Папа: Пётр! Ты хотя бы на маму смотри, когда отвечаешь! Еще раз тебе говорим: отвлекись, обещай прочитать литературу на лето и выйти из дома, с мальчишками поиграть, пока мы будем на работе.

Петя (поворачивая голову на родителей и неохотно отвечая): Хорошо, я понял. Позвоню Сашке и Мишке. Они мне хотели как раз что-то интересное в соседнем дворе показать.

Мама: Вот и отлично! Лето ведь оно для этого и создано (радостно говорит мама). Ну, всё, давай, до вечера!

Родители уходят.

Петя, вернувшись взглядом обратно в компьютер:

Я обещал позвонить – позвоню (берет телефон, набирает номер): Дарова, Сашка! Ну, всё, мои ушли на работу, я готов. Какая у нас там миссия на этот раз?

Сашка (голос за кадром – ГЗК): Да ты погоди, мы с Мишкой такую игру крутую нашли, просто отпад. Я всю ночь в нее проиграл сегодня!

Петя: О, здорово, как называется?

Сашка: Щас я тебе ссылку скину на скачивание, там все просто!

Петя: Давай

(Звук уведомления)

Петя: Все, пришло, щас скачаю (делает движения мышкой, звучит уведомление, Петя читает). Вы переходите по небезопасной ссылке, которая может нанести вред вашей системе. Саш, а она точно безопасная?

Сашка: Да конечно! Не парься, я же скачал, играю!

Петя: Точно! Сколько такого в интернете. Это как пишут: Осторожно, злая собака, а собаки – нет (и смеется с Сашкой по телефону, пока скачивается файл). Щас отключу какую-то детскую безопасность, которую папа ставил на наш интернет, а то он такой пугливый, думает, я буду по каким-то сайтам шариться и скачивать вредоносные папки. У него просто на компьютере какая-то важная информация есть (еще немного залипает в компьютер). Так, ну все готово, давай играть.

Звучит громкий звук «Опасность, опасность» и Голос «Вы скачали вирус, который ровно через 60 минут удалит все файлы на вашем компьютере и выльет в сеть все ваши пароли» (его прописать или пусть девушка говорит – ГЗК).

Петя: О, нет! Как так!!! (безудержно кликает мышкой, в надежде, что что-то наладиться). Ох. И попадет мне от родителей. У меня 60 минут! Но я не успею скачать все с этого компьютера, здесь гигабайты файлов! Да еще и пароли... Ох (чуть ли не плача). Говорили же мне родители!

Потом Петя замечает маленькое окошко в углу и читает вслух: Так, тут что-то написано мелко «Ликвидировать вирус». Может, это мне поможет? (нажимает).

Звучит голос: Этот вирус уничтожит все на этом компьютере уже через 59 минут. Но ты можешь ликвидировать его. У нас есть для тебя несколько заданий. И если ты и твои друзья пройдете их и введете пароль-антидот, то этот вирус будет уничтожен и останется абсолютно незамеченным для этого компьютера! Скачай карту и раздай ее своим друзьям! У тебя осталось уже 58 минут!

Петя получает шесть карт – шесть маршрутов, которые отдает командам (их тоже должно быть ровно шесть). Их главная задача – отправиться на станции согласно выданному маршруту и успеть вернуться до того, как закончится время.

Петя обращается к ребятам: Друзья! Помогите мне, пожалуйста! Я использовал небезопасные сети и теперь рискую очень многим, если этот вирус добе-

рется до компьютера! Я надеюсь, что у вас получится выполнить все задания, чтобы обезвредить этот вирус. Сам я пойти не смогу, постараюсь на всякий случай скачать все важные файлы и буду следить за временем! Держите карты (раздает карты капитанам команд – их обязательно необходимо определить перед игрой, только они могут быть держателями маршрутных карт) и отправляйтесь в путь!

Очередность: *На карте в разных точках будут отмечены станции. На ней есть поля для стикеров (наклеек с цифрами 1). Станции будут для команд в следующем порядке:*

- 1 команда станции 1, 2, 3, 4, 5, 6
- 2 команда станции 2, 3, 4, 5, 6, 1
- 3 команда станции 3, 4, 5, 6, 1, 2
- 4 команда станции 4, 5, 6, 1, 2, 3
- 5 команда станции 5, 6, 1, 2, 3, 4
- 6 команда станции 6, 1, 2, 3, 4, 5

Станция 1. «ВИРУСНОЕ ПОЛЕ»

(расположить на асфальте, начертить на нем мелом поле 6х6, один квадрат должен быть размером, чтобы на нем поместились две ноги).

Руководитель станции:

Вирус «Brain».

Справочно:

Вирус «Brain» был создан двумя братьями-программистами Амджат и Базит Алви из Пакистана в 1986 году. Первоначально он создавался как оружие против местных пиратов, воруящих созданное братьями программное обеспечение. Однако вместо этого программа стала распространяться и заражать десятки тысяч компьютеров по всему миру. Brain записывался в загрузочные сектора дискет, а при сканировании компьютера он подставлял вместо зараженного сектора специально созданную нейтральную копию. Подобные программы, пытающиеся скрыть свое присутствие в операционной системе, получили название «стелс-вирусы», и на данный момент они наиболее опасные враги любых ПК.

Вирус «Brain»:

Ну что ж, мои маленькие любители скачивать вредоносные файлы. Я здесь для того, чтобы научить вас не ловить плохие программы в интернет пространстве, особенно такие как я. Ведь я «стелс-вирусы», а это значит, что мои создатели заложили в меня способность скрывать свое присутствие на персональном компьютере и потихоньку уничтожать файлы. Поэтому Ваша задача на этой станции найти меня в этом цифровом поле! Вы должны вскрыть все квадраты, на которых есть зараженные мной файлы, и пройти по ним!

Важно, каждый игрок должен будет по очереди находить каждый зараженный файл. *Как только кто-то находит – наступает на невскрытую папку с файлами – он возвращается назад. Важно, ходить можно ТОЛЬКО про вскрытым от вируса файлам!*

⊗	⊗	↑	⊗	⊗	⊗
↑	↑	⊗	⊗	⊗	⊗
↑	⊗	⊗	⊗	↑	⊗
⊗	↑	⊗	↑	⊗	⊗
⊗	↑	↑	⊗	⊗	⊗
⊗	⊗	↑	⊗	⊗	⊗

Начало пути здесь

Примечание для руководителя станции:

На схеме кругами с крестами изображены не зараженные файлы, их вскрывать не надо, необходимо определять только те, что по стрелкам. Передвигаться можно только по ним. Как только на них наступают – значит, что файл найден и обезврежен. Необходимо, чтобы каждый член команды прошел сквозь это поле по обезвреженным файлам.

На асфальте просто квадраты, они ничем не заполнены и писать на них не надо. Условно – это минное поле. *Карточка ТОЛЬКО для руководителя станции, который будет видеть, туда ли наступает ребёнок или нет.*

Если он наступил на поле со стрелочкой – значит он нашёл вирусный файл и может двигаться дальше. Если на квадрат с крестиком, то это неверный путь, участник сходит с дистанции и уже другой член команды пытается угадать дальнейший путь.

Если участник наступает не туда, то возвращается назад. Здесь важна командная работа и запоминание уже вскрытых файлов. Если команда справляется за 5 минут, то получает три стикера (3 балла), если за 6-8 минут – 2 балла, дольше, то 1 балл как только вся команда окажется по другую сторону поля.

Вирус «Brain»:

Ну что ж, вам удалось на этот раз победить меня! Но в мире есть еще много девчонок и мальчишек, которые любят скачивать все подряд! Так что с Вами я хоть и прощаюсь, но надеюсь, что следующим ребятам не удастся обезвредить меня так быстро, как вам!

Станция 2. «ПАРОЛЬ»

(необходимое устройство – полотно ПВХ с кодовым полем и маркер).

Руководитель станции: Вирус «Storm Worm».

Справочно: Вирус Storm Worm заражал операционную систему через Интернет. Владельцам электронных почтовых ящиков рассылались письма с броскими заголовками для привлечения внимания и прикрепленным файлом, зараженным вирусом. Открытый на компьютере пользователя файл создавал брешь в системе безопасности, собирая данные и рассылая спам. Вирус Storm Worm начал свою активность в 2007 году, и, по подсчётам специалистов, за всё время его существования было заражено около 10 миллионов компьютеров.

Вирус Storm Worm: *Вот они, не слушающие родителей виновники моего появления здесь! Да, да, я смог проникнуть на очередной компьютер из-за того, что кто-то не слушает старших, а это значит, что все пароли, которые хранятся на компьютере Пети, совсем скоро улетят в сеть (смеется). Но я здесь из-за того, что и меня можно взломать. И для того, чтобы остановить меня – необходимо ввести пароль, который нейтрализует меня.*

Примечание для руководителя станции: Здесь для возможности интерактива советуем на мобильном устройстве установить временно пароль из 6 цифр. И когда ребята разгадают 6 загадок, ответ на которую будет цифра от 1 до 9 в определенной последовательности, они смогут разблокировать телефон (при разблокировке должна появиться картинка – вы можете отправляться на следующую станцию. Например, на айфоне достаточно будет открыть картинку в изображениях и заблокировать телефон). Ребята будут записывать каждую цифру на лист планшетки, а потом вводить последовательность (если они что-то отгадали неверно, то тогда у них не получится разблокировать телефон). После трех неудачных попыток (если они неверно что-то отгадают, им руководитель станции должен будет подсказать, где именно они ошиблись, и какая цифра должна быть там).

**Вирус Storm
Worm:**

Ну что ж, вы готовы?

Загадка 1:

Какого iPhone'a не было? (Ответ: 9)

Загадка 2:

Государственный исторический музей – главный в нашей стране – расположен на Красной площади. Догадайтесь, какой у него адрес, ведь улица так и звучит «Красная площадь, дом номер ...». Назовите число. (Ответ: 1)

Загадка 3:

Некоторые номера бочонков в игре «Лото» имеют свои оригинальные названия. Например, 1 – барабанные палочки, 44 – стульчики, 88 – бабушка. А сочетание какой цифры называют «топорики»? (Ответ: 7)

Загадка 4:

Эта цифра просто чудо.
У нее родня повсюду.
Даже в алфавите есть
У нее сестра—близнец. (Ответ: 3)

Загадка 5:

Любимая цифра в сказках: «[сколько]... медведя», «[сколько]... поросёнка», «[сколько]... богатыря». (Ответ: 3)

Загадка 6:

День семьи, любви и верности – праздник в России, который приурочен к православному дню памяти святых князя Петра и его жены Февронии. Которого числа он [праздник] отмечается? (Ответ: 8 [8 июля])

**Примечание для
руководителя
станции:**

Итого: пароль на телефоне или устройстве должен быть 917338
Если ребята справляются с 1 попытки – получают 4 балла, со второй – 3 балла, с 3 – 2 балла, далее в любом случае получают 1 балл.

**Вирус Storm
Worm:**

На этот раз вы справились со мной! Я нейтрализован! Надеюсь, что вам повезет не так хорошо на следующих станциях! Дети, запомните, что персональные данные есть у каждого человека. Персональные данные – это любая информация о человеке. К ним относятся ваши фамилия, имя, отчество, дата и место рождения, паспортные данные, СНИЛС, ИНН, e-mail, место учебы и работы, образование, профессия, доходы и т.д. и даже ваш номер телефона.

**Вирус Storm
Worm:**

Использовать чужие паспортные данные преступники могут для различных целей. Например, могут оформить кредит, оформить нежелательную подписку, данные могут быть переданы третьим лицам.

Поэтому помните, что защита личной информации может приравниваться к защите реальной личности. И важно в первую очередь научиться правильно, безопасно обращаться со своими персональными данными. Не нужно оставлять свои данные на подозрительных сайтах, в социальных сетях, передавать сомнительным организациям, и, в частности, людям. Уточняйте, для чего нужны ваши персональные данные той или иной организации. Внимательно ознакомьтесь с согласием на обработку персональных данных.

Успехов вам на других станциях!

Станция 3. «ОТПРАВИТЬ В СПАМ»

Необходимый реквизит: Конверт с письмами. В конверте находятся разные письма с указанием e-mail адресов разных отправителей).

Руководитель станции: Вирус «Melissa».

Справочно: В конце 90-х годов в сети распространился первый почтовый макровирус Melissa, который заражал компьютеры и самостоятельно рассылал спам, вызывая перегруженность системы. В итоге операционная система просто выходила из строя.

Скорость распространения и масштабы заражения данным вирусом были настолько колоссальными, что к поискам его автора подключилось ФБР. Создателем вируса оказался мужчина по имени Дэвид Сит. За своё детище, нанёсшее урон в 80 миллионов долларов, Дэвид был приговорен к 20 месяцам тюремного заключения и выплате огромного штрафа.

Вирус «Melissa»: *Письма! Письма! Письма! Я так люблю письма! И если вы здесь, то вы тоже не прочь открыть несколько e-mail'ов с надписями «вам начислено 50 тысяч рублей! Да? (Ребята, скорее всего, ответят – нет). А я думаю, что да, раз вы оказались на этой станции со мной! Я вирус Мелисса, который попадает на ваш компьютер и от имени пользователя рассылает спам-письма! Ох, как люблю это делать (смеется)! Но мне сказали, что вы не такие глупые и можете отличить важное письмо от спама, содержащего вирус! У меня есть для вас 15 писем с разными адресами и текстом, ваша задача найти те, которые вы отправите «в корзину»! 5 из них – важные или содержат нейтральную информацию 10 – должны оказаться «в корзине», так как несут в себе угрозу. Держите! То есть вам необходимо найти 10 писем и отдать их мне для проверки.*

Отдает им 15 конвертов с текстами. Желтые – спам с угрозой, голубые важные или не приносящие вреда письма.

- Конверт 1.** Адрес: mail@wayne-recordz.de
Текст: Здравствуйте!
На ваши реквизиты обнаружена выплата
Забрать средства на личный счет
- Служба поддержки Invest-property
wayne-recordz.de
- Конверт 2.** Адрес: mail@cashline.ru
Текст: Здравствуйте!
Зафиксирована и находится в ожидании заявка на перевод средств
Забрать средства на личный счет
- Служба поддержки Investchat
cashline.ru
- Конверт 3.** Адрес: security@id.mail.ru
Текст: В аккаунт91@mail.ru вошли с нового устройства.
Если вы этого не делали, измените пароль, чтобы обезопасить аккаунт.
Время 28 мая, 19:56
Устройство Microsoft Windows 10, Mozilla Firefox 52, Москва, Россия
Посмотреть список устройств
Узнайте, как защитить аккаунт, на нашем сайте по безопасности.
- Конверт 4:** Адрес: no-reply@accounts.google.com
Текст: Предотвращена попытка входа в аккаунт91@gmail.com
Кто-то попытался войти в Ваш аккаунт, используя Ваш пароль. Мы предотвратили попытку, но Вам следует проверить историю действий в аккаунте.
- Конверт 5:** Адрес: noc@gmail.com
Текст: Здравствуйте!
Ваш личный кабинет создан
Войдите в личный кабинет и завершите регистрацию
- Конверт 6:** Адрес: newsletter@shein.com
Текст: Нравится покупать в магазине?
Это здорово! Мы только что запустили распродажу и в наших магазинах! Приходите к нам и поищите что-нибудь для себя.

- Конверт 7:** Адрес: news@nl.utair.ru
Текст: Краснодар раньше назывался Екатеринодаром – императрица Екатерина II буквально подарила город-крепость местному Черноморскому казачьему войску.
Сегодня Краснодар – это настоящая столица Кубани, город с самобытной культурой и красивой природой: зеленый, гостеприимный и теплый. Прилетайте в Краснодар с Utair!
- Конверт 8:** Адрес: admin@rt.ru
Текст: Здравствуйте!
Вам переведено 49 591 руб.
Номер транзакции: 456904596234089
Получите деньги >>
- Конверт 9.** Адрес: mail@kamchatkaseafoods.ru
Текст: Здравствуйте!
Доступ к единовременной выплате открыт.
Перейти в личный кабинет>>>
- Конверт 10:** Адрес: konkurs@media-leader.ru
Текст: Международный конкурс корпоративных СМИ «Медиалидер – 2021» открыл прием заявок!
Ежегодный отраслевой профессиональный международный конкурс корпоративных СМИ «Медиалидер-2021» открыл приём заявок. Принимаются проекты, реализованные 2020-2021 годах.
Принять участие в конкурсе может любая государственная, коммерческая или общественная структура из России, ближнего или дальнего зарубежья, выпускающая корпоративные газеты, журналы, digital-издания, развивающие сайты, интернет-порталы, мобильные приложения, теле- и радиопрограммы, корпоративные блоги, страницы и сообщества в социальных сетях, а также специальные издательские проекты.
18 номинаций и три призовых места в каждой. Получается 56. Шансы велики.
Для того чтобы подать заявку на участие в конкурсе, зарегистрируйтесь на сайте www.media-leader.ru. После регистрации вы сможете подать заявку в одну или несколько номинаций. УЧАСТИЕ В КОНКУРСЕ БЕСПЛАТНОЕ. Заявки принимаются до 01 октября 2021 года.

Конверт 11: Адрес: o.olgasysegmailcom@mp78051336.megaplan.ru
Текст: Приветик, как делишки?)
Мы можем встретиться сегодня?
Мои фотки тут, смотри

Конверт 12: Адрес: mail@dat66.ru
Текст: Здравствуйте!
Вам доступно разовое зачисление от банка.
Перейти в личный кабинет
--
Служба поддержки Investparency
dat66.ru

Конверт 13. Адрес: mail@stonedoctors.us
Текст: Здравствуйте!
Клиентская выплата.
Забрать средства на личный счет

Служба поддержки BelInvesting
stonedoctors.us

Конверт 14: Адрес: mail_mail@nigeriahelp.ru
Текст: Меня зовут Бакаре Тунде, я брат первого нигерийского космонавта, майора ВВС Нигерии Абака Тунде. Мой брат стал первым африканским космонавтом, который отправился с секретной миссией на советскую станцию «Салют-6» в далеком 1979 году. Позднее он принял участие в полете советского «Союза Т-163» к секретной советской космической станции «Салют-8Т». В 1990 году, когда СССР пал, он как раз находился на станции. Все русские члены команды сумели вернуться на землю, однако моему брату не хватило в корабле места. С тех пор и до сегодняшнего дня он вынужден находиться на орбите, и лишь редкие грузовые корабли «Прогресс» снабжают его необходимым. Несмотря ни на что, мой брат не теряет присутствия духа, однако жаждет вернуться домой, в родную Нигерию.
За те долгие годы, что он провел в космосе, его постепенно накапливающаяся заработная плата составила 15 000 000 американских долларов. В настоящий момент данная сумма хранится в банке в Лагосе. Если нам удастся получить доступ к деньгам, мы сможем оплатить Роскосмосу требуемую

сумму и организовать для моего брата рейс на Землю. Запрашиваемая Роскосмосом сумма равняется 3 000 000 американских долларов. Однако для получения суммы нам необходима ваша помощь, поскольку нам, нигерийским госслужащим, запрещены все операции с иностранными счетами. Вечно ваш,
доктор Бакаре Тунде,
ведущий специалист по астронавтике

Конверт 15. Адрес: mail@phbme.kiev.ua
Текст: Добрый день.
Перевод готов к зачислению, нужны реквизиты
Забрать средства на личный счет

Служба поддержки phbme.kiev.ua
Krasnokazarmennaya Ulitsa, 17c1Д, Moscow, Russia,
111250

Примечание для руководителя станции:

Схема та же: справляются с 1 раза – получают 2 балла. Если с двух и больше (вирус должен будет проверить оставшиеся письма) – 1 балл (пока 10 нужных писем не окажутся в корзине).

Вирус «Melissa»:

Вы смогли справиться с этим заданием быстрее предыдущей команды! Ух, какие умные детишки! Посмотрим, получится ли у вас спасти компьютер папы Пети! Увидимся на финише!

Станция 4. «КОД «КРАСНЫЙ»

|53

**Необходимый
реквизит:** *Отсутствует*

**Руководитель
станции:** Вирус «Code Red».

Справочно: Вирусу Code Red удалось поразить около 400 тысяч серверов, включая сервер Белого дома. Этот червь заменил зараженные файлы и выводил на экраны мониторов надпись «HELLO! Welcome to <http://www.worm.com>! Hacked By Chinese!». Общая сумма ущерба, нанесённого этим вирусом, составляет около 2,6 миллиарда долларов. Найти создателей этой вредоносной программы не удалось, выяснилось лишь их приблизительное местоположение – Филиппины.

**Вирус «Code
Red»:** *Вы бы знали, как я рад вам, ребяташки! Вы же мои самые главные друзья! Вы же любите все скачивать из интернета, несмотря на то, что современные системы безопасности предупреждают вас об этом! Но я то молодец, я передвигаюсь незаметно! Меня зовут вирус «Код Красный», и в свое время я смог побывать на серверах оооооочень крупных компаний (я даже был в Белом доме!) и моя главная фишка была – это всего лишь одно всплывающее окно на мониторе, которое нельзя убрать! Единственный выход – переустановка всего! И на Петинном компьютере я тоже оказался, поэтому совсем скоро Пете и его папе ничего не останется, кроме как забыть обо всем, что хранилось на компьютере! И я хочу заразить вас (злбно смеется)! Но вы можете не поддаваться. Сейчас проверим, насколько вы устойчивы к моему вирусу!*

Все участники встают в круг и закрывают глаза. «Code Red» проходит и задевает одного ребенка, который считается «зараженным файлом». После этого ребята хаотично здороваются друг с другом с помощью рукопожатий в течение двух минут. Зараженный ребенок с помощью специального рукопожатия (надавливает указательным пальцем на ладонь) дает знать, что теперь его оппонент заражен. Дальше зараженный ребенок продолжает здороваться с остальными и заражать их. По истечении времени необходимо будет

посчитать, какие количество зараженных ребят в команде. Если это больше 50% (а, скорее всего так и будет), то игра повторяется. На этот раз вирус задевает другого ребенка.

Стоять в сторонке ребятам нельзя, так как мы абсолютно все пользователи интернета и так или иначе завязаны на цифровых площадках и общении.

Игра показывает им, что необходимо быть избирательными в своих интернет-связях. Команда считается прошедшей, если число здоровых ребят достигло 70% от всей команды. (Если команда сыграла 2 раза – получает 3 балла, 4 раза – 2 балла, больше – 1 балл).

Вирус «Code Red»:

О, нет! Вы научились бороться с моим распространением в сети! Но я все еще жив, пока не пройдены все испытания! Надеюсь, на следующей станции вам повезет уже не так!

Необходимый реквизит: Распечатанные фразы на отдельных листках.

Руководитель станции: Вирус-шпион «Spyware».

Справочно: Spyware — вредоносная программа, которая без согласия пользователя собирает и передает информацию с устройства.

Вирус «Spyware»: *Ага! Вот как выглядят ребята, за которыми я шпионю каждый день и с разных сайтов! Ну что ж, есть у вас социальные сети? (Дети отвечают – Да!) А какие? (они перечисляют). А что вы там публикуете? Какую информацию? (Ребята отвечают) Ой, как же люблю, когда вы все-все рассказываете там! А вы знали, что все то, что вы рассказываете на своих страничках, я могу использовать против вас? Именно так мои друзья взломщики находят нужную информацию о вас и взламывают ваши аккаунты. Вот и сейчас они готовят очередную атаку на социальные сети Пети. Но мне сказали, что у вас есть время их защитить и вы в курсе о том, чего лучше не делать, сидя в интернете. Я очень хочу проверить.*

Дает им бумажки из 15 фраз, что делают в интернете. Ребята должны будут определить, чего делать нельзя (желтым отмечено корректное поведение):

1. Рассказывай в сети, где ты живёшь, хвались дорогими покупками и рассказывай, что вся семья уезжает в отпуск.
2. Расскажи на своей странице в сети свой домашний адрес, свой номер телефона или номера телефона родителей.
3. Хорошо общайся с новыми виртуальными друзьями – у них есть лицо на аватарке, имя и возраст, он дружелюбный и хочет познакомиться с тобой у тебя дома!

4. Отправляя SMS на незнакомые номера, переводи деньги в ответ на просьбу из SMS или мессенджеров.

5. Поставь на свою почту двухфакторную аутентификацию и привяжи номер. А то, кажется, сегодня хакеры могут взломать даже самый сложный пароль.

6. Письмо с обещанными теле деньгами – обязательно перейди по ссылке, и ты можешь стать миллионером! Ведь e-mail так похож на тот, что есть у твоего друга: просто он решил не звонить тебе.

7. Один и тот же пароль на разных сайтах и сервисах – это же супер удобно! Менять их – не для тебя, не хочется их запоминать!

8. В инстаграме пришло сообщение о помощи: у твоей близкой подруги кто-то пострадал в авиакатастрофе: а там все так правдоподобно – выписка врача, что все серьезно и срочно нужна операция, справка о ДТП и обязательно говорят, что вернут деньги! Нужно позвонить подруге и узнать, все ли верно! И, конечно же, пожаловаться на аккаунт.

9. Тебе кто-то некорректно ответил в переписке под каким-то постом? Ответь ему обязательно! Оскорби его в ответ! Ну и что, что это можно заскринить и отправить кому угодно! Ты будешь спокоен, что смог ответить неприятелю!

10. ВКонтакте приходит сообщение о помощи: перевести средства знакомому. Ты заходишь – спама на странице нет, он онлайн, только телефон недоступен. Но выглядит все правдоподобно, вы общаетесь будто и правда знакомы. Ты проверяешь данные, чтобы перевести деньги (мало ли что), а там не высвечивается имя и фамилия получателя. Это настораживает и ты пытаешься задать наводящие вопросы, чтобы точно выяснить, реальный ли это человек.

11. Решила посмотреть фильм, но там просят отправить код! Легко, ведь этим сервисом онлайн-кинотеатра вроде кто-то уже пользовался из твоих знакомых (хоть ты и не помнишь, кто).

12. Забыл выйти из своего аккаунта в соц. сетях с чужого компьютера? Не беда! Никто же не претендует на твой аккаунт. Наверное...

13. Приехал на отдых в отель, хочешь подключиться к Wi-Fi, но там есть свободный и тот, где нужно ввести пароль. Ты выбираешь тяжелый, но безопасный путь – на ресепшн берешь пароль к Wi-Fi на твоем этаже и не переживаешь, что твои данные могут вскрыть хакеры по незапароленной сети.

14. Тебе пришла рассылка от любимого сайта, где ты получаешь одежду, только почему-то адрес похож, но в твоих закрепленных ссылках у тебя его не оказалось! Но ничего страшного, выглядит ведь он так же как настоящий, просто еще раз просит ввести свои данные, чтобы обновить адрес доставки одежды! Это вряд ли будет фишинговый сайт, так скопировать точь-в-точь определенно нельзя.

15. Ты захотел приобрести себе новый телефон в интернете, но там почему-то помимо номера телефона и адреса почты просят ввести и паспортные данные (якобы для доставки), но ты понимаешь, что Персональные данные (имя, фамилия, адрес, дата рождения, номера документов) можно вводить только на государственных сайтах или на сайтах покупки билетов. И только в том случае, если соединение устанавливается по протоколу https.

Вирус «Spyware»: Задача ребят выбрать все некорректные примеры поведения в интернете, зачитать их (чтобы вся команда еще раз закрепила их) и отдать правильные вирусу-шпону. Если они с первого раза определять все 10 моделей несоответствующего поведения в интернете, то получают 2 балла, если со второго и последующих – 1 балл.

Вирус «Spyware»: *А вы мне казались ребятами, которые все сливают в интернет! Эх, опять неудача! Но ничего, я еще доберусь до ваших компьютеров (смеется)! Вы еще можете ошибиться, если только не успели запомнить все правила. Вы же их не запомнили (ребята, конечно же, ответят, что запомнили). Ну что ж, тогда мне придется отпустить вас...*

Станция 6. «ЗОМБИЛЭНД»

Необходимый реквизит: Обруч, а также участникам на этой станции необходимо будет закрывать глаза, руководителю станции следить за соблюдением этого правила.

Руководитель станции: Вирус-зомби.

Справочно: «Компьютер-зомби» — компьютер в сети, который был заражен специализированной вредоносной программой, как правило предоставляющей злоумышленнику удаленный доступ и ресурсы машины. Программа, как правило, активно маскируется и без оффлайновой проверки файлов, контроля трафика или использования специального ПО вычислить такой компьютер достаточно сложно. Такой компьютер может быть использован третьими лицами без ведома владельца: для доступа в закрытую или коммерческую сеть (включая Интернет), использования вычислительных ресурсов (кластеризации), рассылки спама и перенаправления трафика (см. открытые прокси) в момент совершения противоправных действий.

Вирус-зомби: *Ну, привет, мои зараженные ребяташки! Я – вирус-зомби, и как только вы вошли в мое пространство – то вы сразу подхватили программу, которая со временем захватит ваше тело и мозг, очистив всю вашу оперативную память. А если вы не избавитесь от заразы, то вы привезете мой зомби-вирус домой и заразите им всех подряд и (злобно) мир станет моим!!! Только чую, что есть среди вас тот, кто не смог податься моим вредоносным программам! У вас есть капитан? (Дети отвечают да!) Точно, именно ты до сих пор не поддался мутации моего вируса! А это значит, что вся команда может уйти от меня целой и невредимой! Нееееееет (громко и печально). Мне сказали, что вы должны уйти отсюда, пройдя испытание. Но лишь от вас зависит – уйдете ли вы отсюда зараженными или обезвреженными!*

У меня есть для вас устройство, которое копит энергию незараженного участника и передает ее другим, но главное – это устройство действительно имеет накопительный эффект, и чем быстрее оно сможет взять у вашего капитана антивирус, тем быстрее каждый из вас сможет вылечиться от моей прекрасной заразы (если сможет, ехидно). И да, да, оно похоже на обычный обруч, но пользоваться им надо с большой осторожностью.

И далее объясняет правило – обруч лежит на расстоянии 4-5 метров от команды ребят. Все закрывают глаза кроме капитана. Задача всей команды – провести через себя этот обруч, действуя следующим путем. Сначала капитан добегают до обруча и продевает его через себя, возвращается, берет одного участника, добегают с ним до обруча и проделявает то же самое. Потом они возвращаются еще за одним участником, берут его за руки (цепочкой) добегают до обруча и вновь продевают через себя. Игра закончится, когда все участники достигнут обруча и он пройдет через всех. Важно, на протяжении всей игры руки ребят, которые бегут к обручу, всегда должны быть сомкнуты.

Чем быстрее ребята преодолеют этот этап, тем больше баллов они смогут получить: 3 минуты – 5 баллов, 4 минуты – 4 балла, 5 минут – 3 балла, 6 минут – 2 балла, 7 и более – 1 балл.

Вирус-зомби: *Как вы могли справиться так быстро?! Неужели сегодня никто не останется в моей банде компьютерных зомби? Никто не будет заражать других зомби-вирусом? Я отпускаю вас и надеюсь, что следующая команда справится не так хорошо, как вы и я пополню свою армию! Уходите, спасайте там компьютер. Мне все равно он был не так важен!*

Для кого-то из участников это промежуточная, первая или последняя станция. После того, как они прошли все необходимые станции, они возвращаются на сцену (их должен туда привести маршрутный лист).

Если все команды уложились в контрольное время – это отлично, но компьютер может быть спасен даже от одной заполненной карты.

Все команды должны будут прибыть на сцену ориентировочно в одно и то же время и сдать маршрутные листы Пете! Он должен их радостно встречать от того, что они смогли выполнить все условия вредоносной программы, которую Петя поймал в Интернете.

Петя: *Ребята, вы такие большие молодцы! Вы настоящие друзья! Вы действительно смогли обезвредить все вирусы, проникшие на мой компьютер! Сейчас мы загрузим ваши карты и посмотрим, спасен ли будет он! Надеюсь, что мы успели (Петя отдает маршрутные листы для подсчета баллов). Итак, что же тут? (Имитирует нажатие мышки, проговаривает) Файлы загрузить. Окей. Загрузка 50%, 75... 100!!!*

ГЗК (тот же вирус, что был в самом начале):

Файлы приняты. Компьютер приступает к очистке от вирусов. Больше вредоносных программ не обнаружено.

Петя громко кричит: УРА!!! Папа ничего не заметит! Я спасен! Ребята, вы рады? (Все кричат да!) Ну, теперь точно буду слушать родителей. Лучше бы и правда, книжку какую-нибудь прочитал, которую задали на лето. Или с ребятами погулял. (Звучит уведомление похожее на телеграм или вотсап) Ого! Что это? Компьютер пишет, что он определил лучшую команду ребят, которые лучше всех боролись с вирусными программами и знают, как обезопасить себя в интернете. Так, так... И кто же это?

Зачитывает список победителей (может просто три места, а может с конца в начало). Команде победителей вручается сладкий приз. Делает общее фото всех участников квеста.

Петя: *Вы большие молодцы! Это значит, что сегодня вы вместе со мной научились правильно фильтровать информацию в интернете, не становиться жертвами мошенников и спама и поняли, что реальная жизнь намного лучше виртуальной! Спасибо вам, друзья!!!*

МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ КОМАНД

Маршрутный лист выдается капитанам команд перед началом прохождения квеста. В маршрутном листе будет зафиксирован результат прохождения командами станций квеста — отметки о прохождении станции, о штрафных и дополнительных баллах. Каждый персонаж клеит наклейку в «свое окно».

161



Отсканируйте QR-код и загрузите
необходимые для проведения
квест-игры материалы.



Квиз — это интеллектуально-развлекательная игра, в которой нужно отвечать на разные вопросы (в основном на логику и эрудицию, а также про музыку и кино).

Квиз — это командная игра, участие в которой принимает не менее 3-х команд, в которых количество игроков может варьироваться от 3-х до 8-ми человек.

Баллы начисляются за верные ответы на вопросы викторины.

Игра состоит из 4-х туров.

Вопросы 1 тура состоят из 10 графических изображений, задача участников — отгадать все ассоциации на заданную тематику. На решение каждого вопроса участникам дается 1 минута, ответы вносятся в бланки.

2 тур состоит из 10 логических вопросов, объединенных общей тематикой. Задача участников — вписать ответы на заданные ведущим вопросы в бланк ответов. На решение каждого вопроса дается 1 минута.

В рамках 3 тура участникам необходимо сопоставить 20 картинок, обозначенных буквами и цифрами. На прохождение данного тура участникам дается 10 минут, ответы вносятся в бланк.

4 тур — музыкальный. Для участников воспроизводятся различные мелодии и задаются тематические вопросы, ответы на которые вносятся в бланк. Каждый «музыкальный» вопрос воспроизводится 2 раза.

Победившей признаётся команда, которая набрала наибольшее количество баллов. Она награждается призами. Чем больше призов, чем они ценнее, тем интереснее и азартнее проходит игра.

Данная технология позволяет «превратить» просветительское мероприятие в интерактивное соревнование.

Квиз игра «Дружба народов»

О КВИЗЕ «ДРУЖБА НАРОДОВ»

63

В Квизе задействовано 4 представителя оргкомитета (ведущий и 3 администратора), 3 и более команды, состоящие из 3-8 участников (регулируется в зависимости от общего количества участников). Ведущий зачитывает задание для участников, администраторы занимаются подсчетом баллов, заработанных участниками в ходе каждого тура, и переключают сопроводительную презентацию. За каждый правильный ответ команда получает 1 балл. Побеждает та команда, которая набрала наибольшее количество баллов.

Продолжительность: Продолжительность Квиз-игры 40-60 минут.

Игра состоит из 4-х туров:

- 1 тур. Картинки. Тема «Страны»;
- 2 тур. Вопросы на логику. Тема «Дружба»;
- 3 тур. Сопоставление картинок. Тема «Национальные блюда»;
- 4 тур. Музыкальный.

Продолжительность выполнения заданий в каждом туре — 10 минут.

Квиз-игру рекомендуется проводить с использованием звуко-технического оборудования (компьютер, проектор, микрофон, колонки).

Перед проведением игры необходимо провести открытие, в рамках которого объяснить правила участия в квизе, выдать бланки для ответов и обозначить месторасположение администраторов, ведущих подсчет баллов участников. После прохождения каждого тура необходимо озвучивать правильные ответы и промежуточные результаты игры.

После прохождения игры производится подсчет суммарного количества баллов каждой команды и определяется команда победителей.

**1 тур. Картинки.
Тема «Страны»****Область задач
для команды:****СПИСОК СОПРОВОДИТЕЛЬНЫХ
ВОПРОСОВ И ЗАДАНИЙ, РЕЧЬ ВЕДУЩЕГО
И ОТВЕТЫ НА ЗАДАНИЯ**

Описание тура: Первый тур состоит из 10 картинок, объединенных общей темой — государство. Страны мира загаданы различным образом — через ребусы, ассоциации, известные факты, фильмы, песни. Вопросы воспроизводятся путем трансляции сопроводительной презентации (2-4 слайды).

Участникам необходимо отгадать 10 стран за 10 минут, ответы записать в бланки.

Текст вопросов и ответов для ведущего:

1 вопрос. Здесь мы видим человечка, который показывает на себя, как бы говоря «Я». Далее у нас ПОНИ, и снова человечек. Получаем — ЯПОНИЯ

2 вопрос. Мы видим горы, и, казалось бы, какая же страна? Но здесь важно еще и то, что горы не какие-то конкретные, а просто черные. Черные горы = ЧЕРНОГОРИЯ

3 вопрос. На красном фоне всем знакомая корзина, надеемся, все узнали логотип Алиэкспресс, и страна, конечно же, КИТАЙ.

4 вопрос. Мы видим самый знаменитый символ столицы этой страны — Бранденбургские ворота, ну, а для тех, кто сомневался, внизу еще и цифры — 09/05 — это 9 мая, День Победы Красной Армии и советского народа над нацистской Германией в Великой Отечественной Войне. Страна, разумеется, ГЕРМАНИЯ.

5 вопрос. Ну здесь совсем просто, Микки Маус, лягушка, Эйфелева башня — все это атрибуты ФРАНЦИИ.

6 вопрос. Перед вами майка, на которой цифры 5:0. Сразу же вспоминаем известнейшую песню Аргентина-Ямайка 5:0. И вы уже, наверно, догадались, что из двух стран надо выбирать ЯМАЙКУ, потому что нарисован счет на майке, и флаг Ямайки на цифре 0.

7 вопрос. Мы видим цифры 19/26/1, и сверху подсказка в виде азбуки, значит, надо было взять алфавит и найти буквы, которые стоят под этими цифрами. И получаем страну США.

8 вопрос. Здесь интересный ребус, и он очень простой. 90-60-90 — всем известные параметры фигуры, и 60 здесь — талия. А с буквой И получится ИТАЛИЯ.

9 вопрос. Тут классический ребус — КА над буквой А, и страна КАНАДА.

10 вопрос. Мы видим две тарелки, значит, кто-то собирается есть. На первой тарелке горящая лампочка. А горящая лампочка чаще всего символизирует идею. Надо было вспомнить знаменитый слоган «Есть идея, есть икея». И все это на фоне блеклого флага страны, в которой зародилась Икея — ШВЕЦИИ.

2 тур. Описание тура: Тур состоит из 10 логических вопросов, все вопросы объединены общей темой — Дружба. Тема является подсказкой для участников при ответе на вопросы. После воспроизведения 10 вопросов ведущим повторно зачитываются все вопросы, участникам дается дополнительные 2 минуты на то, чтобы додумать и записать все ответы в бланки. Вопросы и ответы транслируются в сопроводительной презентации (5-15 слайды — вопросы, 16-26 — ответы).

Область задач для команды: Участникам зачитываются вопросы, ответы на которые необходимо занести в бланк в течение 10 минут (1 вопрос=1 минута).

Текст вопросов и ответов для ведущего (воспроизводятся вместе, последовательно):

Вопрос 1. На выставке сельскохозяйственной продукции в Брюсселе СЛУЧИЛАСЬ НИЧЬЯ, получив «Золотую медаль». Какие два слова мы заменили словами «СЛУЧИЛАСЬ НИЧЬЯ»?

Ответ: Победила дружба (пила «Дружба»).

Ярмарка сельскохозяйственная, ну а тема тура должна была стать вам подсказкой.

Вопрос 2. Сериал «Моя прекрасная няня» в разных странах снимается по-своему. В американском варианте у няни Вики еврейский акцент, в российском — украинский, в казахском — узбекский. Такая вот ЖИВАЯ ПРАВДА.

Какие слова мы заменили словами «ЖИВАЯ ПРАВДА»?

Ответ: Дружба народов.

В каждой стране выбирается акцент дружественного народа.

Вопрос 3. В Москве на одном заводе прошел конкурс на лучший памятник. Победил проект, изображающий дружбу двух персонажей басен Крылова. Что держат эти герои?

Ответ: Плавленный сырок «Дружба».

Ворона и лисица не поделили сыр в басне Крылова, но тут они примирились.

Вопрос 4. Режиссер Елена Громова утверждает, что ее театр — ЭТО ДРУЖБА. Какие три слова в этом вопросе мы заменили словами «ЭТО ДРУЖБА»?

Ответ: Начинается с улыбки.

Театр, по ее мнению, начинается с улыбки, а не с вешалки.

Вопрос 5. Посетитель форума на портале wood.ru уверяет оппонентов в надежности отечественной техники. В доказательство он цитирует строчку из детской песни. Воспроизведите эту строчку.

Ответ: «Дружба крепкая не сломается».

Опять вопрос про пилу «Дружба».

Вопрос 6. Дуплет. Дуплет — это два вопроса в одном, и чтобы получить балл, надо ответить верно на оба вопроса. Ответ к одному вопросу может помочь вам с ответом на второй.

1. Напишите букву, которая выделена синим цветом в русскоязычном постере к фильму «Запрос в друзья».
2. Напишите букву, которая выделена синим цветом в англоязычном постере к фильму «Запрос в друзья».

Ответ: 1. в; 2. f.

В названии «Запрос в друзья» буква «в» стилизована под логотип «ВКонтакте», а в английском названии «Friend request» буква «f» стилизована под логотип Facebook.

Вопрос 7. На слова о том, что хороший царь должен делать друзьям добро, а врагам зло, философ Аристотель поправил: «Друзьям делать добро, а врагов...» Продолжите фразу.

Ответ: Делать друзьями.

Тема «дружба» и тут должна была вам помочь.

Вопрос 8. Послушайте отрывок из короткой геометрической сказки Алексея Зайцева:

Летом во дворе почти каждый день гуляла компания треугольников и квадратов. Глядя, как весело они играют, овал захотел с ними подружиться. Но как-то...

Выразите двумя словами проблему овала.

Ответ: Не вписался.

Сложно вписать овал в квадрат или треугольник. Такая вот игра слов. Поаплодируйте, кто угадал.

Вопрос 9. В одной детской сказке с главным героем сначала никто не хочет дружить, но, подойдя поближе, все обнаруживают для себя выгоду. Назовите главного героя этой книжки.

Ответ: 0. / Зачёт: Ноль, нолик.

Другие цифры, подойдя поближе к ничего из себя не представляющему нулю, вдруг в десять раз увеличивают свое значение. Нулевой вопрос.

Вопрос 10. Статья о нормализации международных отношений озаглавлена так: «Россия и США будут МАХАТЬ Белыми ФЛАГАМИ».

Какие слова, начинающиеся на одну и ту же букву, мы заменили на «МАХАТЬ ФЛАГАМИ»?

Ответ: Дружить домами.

Страны будут дружить Белыми домами. В России тоже есть Белый дом.

3 тур.
Сопоставление
картинок.
Тема
«Национальные
блюда»

Область задач
для команды:

Описание тура: На картинках сопроводительной презентации изображены страны и блюда. Даны страны — Великобритания, Киргизия, Италия, Грузия, Испания, Чехия, Украина, Узбекистан, Турция, Мексика, и даны блюда — кнедлики, паэлья, лагман, хинкали, пудинг, самса, ризотто, кебаб, тортилья и борщ (27-28 слайд).

Участникам необходимо сопоставить страну и ее национальное блюдо. Страны обозначены цифрами, а блюда — буквами, в бланках ответов необходимо записать букву, которая соответствует именно этой цифре.

Текст ответов для ведущего:

1-Е Великобритания — Пудинг

2-С Киргизия — Лагман

3-Г Италия — Ризотто

4-Д Грузия — Хинкали

5-В Испания — Паэлья

6-А Чехия — Кнедлики

7-И Украина — Борщ

8-Ф Узбекистан — Самса

9-Н Турция — Кебаб

10-И Мексика — Тортилья

4 тур.
Музыкальный

Область задач
для команды:

Описание тура: На картинках сопроводительной презентации отображены вопросы к сопроводительным аудиофайлам (29-30 слайд — вопросы, 1-10 аудиофайлы — содержат вопрос).

Участникам необходимо ответить на заданный вопрос, прослушав аудиофайлы.

Текст вопросов и ответов для ведущего (воспроизводятся вместе, последовательно):

1 вопрос. Назовите фильм. Культовый фильм, который всем обязательно стоит посмотреть, если не видели. **НАЗАД В БУДУЩЕЕ.**

2 вопрос. Назовите бренд. Популярный немецкий бренд, у которого всегда очень крутая и оригинальная реклама, в данном случае с курицами — **МЕРСЕДЕС**.

3 вопрос. Назовите язык. Все узнали, наверняка, что это Наталья Орейро и саундтрек к сериалу «Дикий ангел», ну а поет Наталья Орейро, конечно, на **ИСПАНСКОМ ЯЗЫКЕ**.

4 вопрос. Назовите мультфильм. Мультфильм, так или иначе связанный с темой квиза и повествующий о загадочном востоке — **«АЛЛАДИН»**.

5 вопрос. Назовите поэта. Мы не могли обойти татарский язык и **ГАБДУЛЛУ ТУКАЯ**. И туган тел — одно из самых известных его произведений, ставшее песней.

6 вопрос. Назовите язык. Все узнали **НЕМЕЦКИЙ ЯЗЫК**? Кто узнал — молодцы!

7 вопрос. Назовите кинокомпанию. Сложно, да. Наверно самый сложный вопрос — это **«Ворнер Бразерс»!**

8 вопрос. Назовите группу. Неподражаемые **Imagine Dragons**, да, это они.

9 вопрос. Назовите язык. Неподражаемое «же тем», и конечно, **ФРАНЦУЗСКИЙ ЯЗЫК**.

10 вопрос. Назовите сериал. Сериал, о котором уже был вопрос — **«МОЯ ПРЕКРАСНАЯ НЯНЯ»**.

70 | СЦЕНАРИЙ ОТКРЫТИЯ КВИЗА

Все участники квиза собираются в зале, рассаживаются по местам, затем ведущий дает вводную, объясняет правила участия.

Ведущий: *«Добрый день, дорогие участники! Мы рады приветствовать вас!»*

Сегодня у вас есть уникальная возможность расширить свою эрудицию, узнав о культуре, обычаях народов мира. В этом вам поможет активное участие в квиз-игре «Дружба народов».

Для этого вам важно сформировать команды, состоящие из 3-х и более человек, и сесть в одном месте.

Получилось? Прошу определиться с капитаном команды.

Приглашаются капитаны для вручения бланков, в которые вы будете вносить ответы на вопросы каждого из туров и сдавать их нашей счетной комиссии, которая находится _____.

Инструктаж:

А сейчас мне бы хотелось провести небольшой инструктаж:

У каждой команды есть бланк, прошу посмотреть на него, изучить. В рамках игры вам предстоит пройти 4 тура, ответы на которые, как я сказал ранее, вы будете вносить в бланк. Обязательно подпишите его. За каждый правильный ответ на вопрос вы будете получать по 1 баллу. Победу одержит команда, набравшая наибольшее количество баллов по итогам участия во всех турах игры.

На каждый тур отведено 10 минут, это 1 минута на вопрос. Не нужно торопиться и самостоятельно контролировать время. Мы предупредим вас о том, что время подходит к концу.

Пользоваться телефонами и интернетом запрещено. За нарушение правил будут введены санкции в виде вычета баллов.

Вы готовы? Желаю вам удачи!».

СЦЕНАРИЙ ЗАКРЫТИЯ КВИЗА

После того, как были подсчитаны все баллы и подведены итоги, ведущий говорит:

171

«Дорогие ребята, вы большие молодцы!

Мы благодарим вас за участие в мероприятии. Было полезно?

По итогам подсчета баллов 3 место заняла команда _____, 2 место _____ и 1 место команда _____, давайте поаплодируем победителям.

А сейчас предлагаю каждому выразить свое мнение о своих открытиях и достижениях!

И сделать это можно так — около сцены (месторасположение счетной комиссии) лежат стикеры и пишущие принадлежности, напишите и наклейте стикер на стену.

Наша команда благодарит вас за участие, и мы еще раз поздравляем победителей. Предлагаем вам сделать памятное фото!».

НЕОБХОДИМЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Для успешной реализации Квиза вам необходимы следующие материалы:

1. распечатанные бланки для ответов (доступны при переходе по ссылке в qr-коде);
2. сопроводительная презентация (доступна при переходе по ссылке в qr-коде);
3. сопроводительные аудиофайлы;
4. стикеры для сбора обратной связи.

БЛАНКИ ДЛЯ ОТВЕТОВ



Бланк ответов выдается капитанам команд перед началом прохождения квиза. В бланках ответов будет зафиксирован результат прохождения командами туров квиза — отметки о количестве баллов, о штрафных баллах.

Отсканируйте QR-код и загрузите необходимые для проведения квиз-игры материалы.

72 | Круглый стол в формате кейс-чемпионата «Территория мира»



Эксперты:

Экспертами кейс-чемпионата выступают представители организаций, чья сфера деятельности и компетенций связана с профилактикой терроризма и экстремизма.

Продолжительность:

Продолжительность кейс-чемпионата 60-90 минут.

Сценарный план кейс-чемпионата представлен в отдельном блоке.

Кейс-чемпионат рекомендуется проводить с использованием звуко-технического оборудования (компьютер, проектор, микрофон, колонки).

После прохождения чемпионата производится подсчет суммарного количества баллов в оценочных листах экспертов и определяется команда победителей.

О КЕЙС-ЧЕМПИОНАТЕ «Территория мира»

В кейс-чемпионате задействовано 3 представителя оргкомитета (модератор и 2 администратора), 5 команд, состоящих из 3-8 участников (регулируется в зависимости от общего количества человек).

Мероприятие проводится в формате кейс-чемпионата (кейс — метод ситуативного анализа). Команды участников в ходе мероприятия должны решить ситуационные кейсы на такие темы, как: «Переговоры с террористами и экстремистами», «Экстремизм в интернет пространстве», «Экстремистские организации», «С тревогой не шутят», «Кто, почему и как становится террористом».

Перед раздачей кейсов модератор встречи представляет экспертов чемпионата и проводит презентацию о правовых преступлениях в сфере экстремизма и терроризма, целью которого является увеличение уровня правовых знаний в сфере профилактики экстремизма.

СЦЕНАРНЫЙ ПЛАН ПРОВЕДЕНИЯ КЕЙС-ЧЕМПИОНАТА «ТЕРРИТОРИЯ МИРА»

Процесс	Время
1 Вступительное слово ведущего	3 мин
2 Представление гостей, экспертов, их приветственные слова	7 мин
3 Выступление с презентацией о правовых преступлениях в сфере экстремизма и терроризма	7 мин
4 Объяснение правил игры и раздача заданий участникам	3 мин
5 Решение кейса	20 мин
6 Презентация решения кейса каждой командой (4 мин + 2 мин на вопросы от членов жюри) * 5 команд	30 мин
7 Подведение итогов	7 мин
8 Награждение победителей	1 мин
9 Заключительные слова экспертов и организаторов	10 мин

Вступительное слово модератора

РЕЧЬ МОДЕРАТОРА И СОПРОВОДИТЕЛЬНЫЙ ТЕКСТ К ПРЕЗЕНТАЦИИ О ПРАВОВЫХ ПРАВОНАРУШЕНИЯХ

Модератор: *Добрый день, уважаемые студенты, меня зовут (необходимо представиться), я рад вас приветствовать на нашем мероприятии. Не может не радовать тот факт, что раз вы сегодня здесь, значит, для вас играют большую роль в жизни такие понятия и ценности как: семья, личная неприкосновенность, верховенство закона, межнациональная дружба и межконфессиональные отношения.*

Круглый стол в формате кейс-чемпионата «Территория мира» проводится с целью формирования правовой осведомленности и компетенций, касающихся преступлений экстремистского и террористического характера, а также противодействия радикальному образу мышления.

Мероприятие пройдет в формате кейс-чемпионата, в ходе проведения данного мероприятия мы поделим вас на 5 команд для решения ситуационных кейсов.

Представление гостей, экспертов, их приветственные слова

Модератор: *А сейчас разрешите представить и пригласить с напутственным словом членов экспертного совета турнира (необходимо поочередно представить гостей и предоставить приветственное слово).*

Выступление с презентацией о правовых преступлениях в сфере экстремизма и терроризма

Модератор: *А сейчас мы бы хотели рассказать вам о правовой ответственности и преступлениях экстремистского характера.*

1 слайд: *Очень часто мы с вами совершаем те или иные поступки, не задумываясь, что это действие может караться законом. Что такое закон, на верно, вы все догадываетесь. Это нечто неприкосновенное.*

Итак, представляем вашему вниманию краткий обзор самых часто нарушающихся молодыми людьми уголовных статей по преступлениям террористиче-

ского и экстремистского характера. На экране написана конкретная статья и уголовные меры. Я же буду озвучивать конкретные примеры.

2-6 слайд: Статья 205: Осенью 2013 года в Татарстане произошла серия терактов — поджоги церквей в Чистополе и селе «Ленино», недолетевшие самодельные ракеты, запущенные в «Нижнекамскнефтехим», и заложенные бомбы в Алексеевском районе республики. До конца 2013 года правоохранители в Татарстане насчитали семь поджогов православных храмов. Уже в 2014 году все случаи были объединены в одно производство по данной статье. В 2013-2014 годах всего по делу задержали 24 человека. По версии следствия, все они — члены террористической группировки «Чистопольский джамаат».

7 слайд: Статья 207: Полиция задержала в Казани жителя Удмуртии за ложное сообщение о бомбе.

23 февраля мужчина позвонил в правоохранительные органы и сообщил о заложенном взрывном устройстве в магазине Reserved в ТРК «Тандем». Около 2500 посетителей эвакуировали из здания комплекса, однако служебная собака не обнаружила никаких опасных предметов. Злоумышленника задержали в одном из домов на улице Ямашева. В его отношении возбудили уголовное дело по статье 207 УК РФ. Жителю Удмуртии был наложен штраф до 500 тысяч рублей или лишение свободы на срок до 3-х лет.

8 слайд: Статья 280: Житель Липецка, с декабря по июль 2013 года разместил в открытом доступе на своей странице «ВКонтакте» несколько видеоматериалов, признанных Верховным судом запрещенными на территории России. На видео были обращения идеолога религиозного экстремизма Саида Бурятского и лидера организации «Имарат Кавказ» Доку Умарова.

В Краснодарском крае также был обвинен крымско-татарский активист Марлен Мустафаев в демонстрации экстремистской символики — в июле 2014 года он опубликовал ВКонтакте изображение Хизб ут-Тахрир («Исламской партии освобождения»).

9 слайд: Статья 282: Председатель Татарского общественного центра Рафис Кашапов был осужден за размещение информационных материалов, которые направлены на нарушение территориальной целостности России и на возбуждение межнациональной розни. Кашапов призывал «защитить Украину и весь тюркский мир» и «освободить Украину от оккупантов».

Сам Рафис Кашапов свою вину не признал. Он пояснил, что не считает свои посты экстремистскими. Никакого умысла призывать к нарушению целостности и возбуждать межнациональную вражду у него не было. По словам Кашапова, он считал необходимым рассказать о проблемах вокруг ситуации на Украине и в Крыму. В частности, он критиковал политику президента России Владимира Путина за присоединение Крыма.

10 слайд: Статья 282.1: Авиастроительный районный суд города Казани вынес приговор по делу национал-социалистической группы «Фронт казанских патриотов». В этой организации состояло шестеро молодых людей в возрасте от 20 до 25 лет, которых обвиняли в организации экстремистского сообщества. Банда была создана в мае 2010 года, с целью «создания невыносимых условий жизни в столице республики для неславян».

Свою деятельность члены банды координировали через созданную ими группу в социальной сети «ВКонтакте», где пропагандировали свои убеждения и находили единомышленников.

В ходе обысков у подозреваемых были изъяты неонацистские листовки, клипы, книги Адольфа Гитлера и Дмитрия Нестерова (автора культовой среди ультраправых произведения «Русь просыпается во мне»).

11-15 слайд: Помимо этих статей есть и другие. Однако, данная сводка примеров преступлений и наказаний была лишь наиболее часто проявленных в обществе среди молодежи.

16 слайд: Помните, нет человека, стоящего выше или ниже закона.

Быть может самый безобидный с нашей стороны шаг карается жесткими мерами. Но незнание закона не освобождает от ответственности. Будьте внимательны и берегите жизнь

Объяснение правил игры и раздача заданий участникам

Модератор: *Перейдем к правилам кейс-чемпионата:*

Каждая команда получит задание в виде кейса, кейс — это наглядный пример того или иного случая, в нашем же случае — вариации проявления террористических действий, в конце которого вы найдете несколько вопросов. На разгадку кейса и оформление решения вам дается 20 минут. После этого 5 участников из каждой команды, используя листы для флипчарта, маркеры, стикеры, в течение 4 минут презентуют решение своего кейса.

Будут оцениваться не только конструктивность ваших ответов, но и слаженность командной работы, ораторское мастерство, наглядность и красочность презентации.

По итогам турнира будет награждена команда, набравшая наибольшее количество баллов по оценкам экспертов.

Решение кейса

Решение кейса

Презентация решения кейса каждой командой

Модератор: *Кто готов первый? Кто самый смелый? Друзья! А теперь для презентации решения кейса приглашается 1-ая команда.*

5 участников из каждой команды презентуют решение кейса в течение 4 минут (+ 2 минуты на вопросы от членов жюри).

Подведение итогов

Модератор: *Кейс-чемпионат «Территория мира» подходит к концу. Все молодцы, я уверен, что все команды справились на «отлично». Экспертный совет подвел итоги, и мы рады наградить команду победителей, занявшую 1 место.*

Награждение победителей

Модератор: *По итогам подсчета количества баллов победу одерживает команда _____ (необходимо назвать победителей), давайте все дружно им поаплодируем!*

Заключительные слова экспертов и организаторов

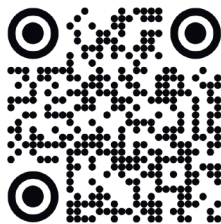
Модератор: *Для заключительного слова, под ваши бурные аплодисменты, мы приглашаем _____ (необходимо представить эксперта).*

Модератор: *Спасибо всем за активное участие в турнире. Запомните, друзья, что залог бесконфликтного сосуществования в коллективизме!*

НЕОБХОДИМЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Для успешной реализации мероприятия вам необходимы следующие материалы:

1. оценочные листы для экспертов (доступны при переходе по ссылке в qr-коде);
2. сопроводительная презентация (доступна при переходе по ссылке в qr-коде);
3. кейсы для участников (доступны при переходе по ссылке в qr-коде);
4. стикеры для сбора обратной связи;
5. листы для флипчарта или ватманы (из расчета 1 на команду);
6. набор маркеров (из расчета 1 на команду);
7. стикеры самоклеющиеся.



Отсканируйте QR-код и загрузите необходимые для проведения кейс-чемпионата материалы.



О КЕЙС-ЧЕМПИОНАТЕ

В кейс-чемпионате задействовано 3 представителя оргкомитета (модератор и 2 администратора), 6 команд, состоящих из от 8 участников и более (регулируется в зависимости от общего количества человек).

Мероприятие проводится в формате кейс-чемпионата (кейс – метод ситуативного анализа).

В данной версии кейс-чемпионата представлены обновленные кейс-ситуации. Команды участников, в ходе мероприятия должны решить ситуационные кейсы на такие темы как: «Иллюзия рая», «Слепая ненависть», «Фальшивые понятия», «Оставленные надежды», «Попавшие в сеть», «Первобытная ярость».

Перед раздачей кейсов, модератор встречи представляет экспертов чемпионата и проводит презентацию о правовых преступлениях в сфере экстремизма и терроризма, целью которого является увеличение уровня правовых знаний в сфере профилактики экстремизма.

Эксперты: Экспертами кейс-чемпионата выступают представители организаций, чья сфера деятельности и компетенций связана с профилактикой терроризма и экстремизма.

Продолжительность: Продолжительность кейс-чемпионата 60-90 минут.

Сценарный план кейс-чемпионата представлен в отдельном блоке.

Кейс-чемпионат рекомендуется проводить с использованием звуко-технического оборудования (компьютер, проектор, микрофон, колонки).

После прохождения чемпионата производится подсчет суммарного количества баллов в оценочных листах экспертов и определяется команда победителей.

80 | СЦЕНАРНЫЙ ПЛАН ПРОВЕДЕНИЯ КЕЙС-ЧЕМПИОНАТА

Процесс	Время
1 Вступительное слово ведущего	3 мин
2 Представление гостей, экспертов, их приветственные слова	7 мин
3 Выступление с презентацией о правовых преступлениях в сфере экстремизма и терроризма	7 мин
4 Объяснение правил игры и раздача заданий участникам	3 мин
5 Решение кейса	20 мин
6 Презентация решения кейса каждой командой (4 мин + 2 мин на вопросы от членов жюри) * 6 команд	36 мин
7 Подведение итогов	7 мин
8 Награждение победителей	1 мин
9 Заключительные слова экспертов и организаторов	10 мин

Вступительное слово модератора

Модератор: *Добрый день, уважаемые студенты, меня зовут (необходимо представиться), я рад вас приветствовать на нашем мероприятии. Не может не радовать тот факт, что раз вы сегодня здесь, значит, для вас играют большую роль в жизни такие понятия и ценности как: семья, личная неприкосновенность, верховенство закона, межнациональная дружба и межконфессиональные отношения.*

Круглый стол в формате кейс-чемпионата проводится с целью формирования правовой осведомленности и компетенций, касающихся преступлений экстремистского и террористического характера, а также противодействия радикальному образу мышления.

Мероприятие пройдет в формате кейс-чемпионата, в ходе проведения данного мероприятия мы поделим вас на 6 команд для решения ситуационных кейсов.

Представление гостей, экспертов, их приветственные слова

Модератор: *А сейчас разрешите представить и пригласить с напутственным словом членов экспертного совета турнира (необходимо поочередно представить гостей и предоставить приветственное слово).*

Выступление с презентацией о правовых преступлениях в сфере экстремизма и терроризма

Модератор: *А сейчас мы бы хотели рассказать вам о правовой ответственности и преступлениях экстремистского характера.*

1 слайд: *Очень часто мы с вами совершаем те или иные поступки, не задумываясь, что это действие может караться законом. Что такое закон, на pewno, вы все догадываетесь. Это нечто неприкосновенное.*

Итак, представляем вашему вниманию краткий обзор самых часто нарушающихся молодыми людьми уголовных статей по преступлениям террористиче-

ского и экстремистского характера. На экране написана конкретная статья и уголовные меры. Я же буду озвучивать конкретные примеры.

Статья 205: Осенью 2013 года в Татарстане произошла серия терактов – поджоги церквей в Чистополе и селе Ленино, недолетевшие самодельные ракеты, запущенные в «Нижнекамскнефтехим», и заложенные бомбы в Алексеевском районе республики. До конца 2013 года правоохранители в Татарстане насчитали семь поджогов православных храмов. Уже в 2014 году все случаи были объединены в одно производство по данной статье. В 2013-2014 годах всего по делу задержали 24 человека. По версии следствия, все они – члены террористической группировки «Чистопольский джамаат».

Статья 207: Полиция задержала в Казани жителя Удмуртии за ложное сообщение о бомбе.

23 февраля мужчина позвонил в правоохранительные органы и сообщил о заложенном взрывном устройстве в магазине Reserved в ТРК «Тандем». Около 2500 посетителей эвакуировали из здания комплекса, однако служебная собака не обнаружила никаких опасных предметов. Злоумышленника задержали в одном из домов на улице Ямашева. В его отношении возбудили уголовное дело по статье 207 УК РФ. Жителю Удмуртии был наложен штраф до 500 тысяч рублей или лишение свободы на срок до 3-х лет.

Статья 280: Житель Липецка, с декабря по июль 2013 года разместил в открытом доступе на своей странице «ВКонтакте» несколько видеоматериалов, признанных Верховным судом запрещенными на территории России. На видео были обращения идеолога религиозного экстремизма Саида Бурятского и лидера организации «Имарат Кавказ» Доку Умарова.

В Краснодарском крае также был обвинен крымско-татарский активист Марлен Мустафаев в демонстрации экстремистской символики – в июле 2014 года он опубликовал ВКонтакте изображение Хизб ут-Тахрир («Исламской партии освобождения»).

Статья 282: Председатель Татарского общественного центра Рафис Кашапов был осужден за размещение информационных материалов, которые направлены на нарушение территориальной целостности России и на возбуждение международной розни. Кашапов призывал «защитить Украину и весь тюркский мир» и «освободить Украину от оккупантов».

Сам Рафис Кашапов свою вину не признал. Он пояснил, что не считает свои посты экстремистскими. Никакого умысла призывать к нарушению целостности и возбуждать международную вражду у него не было. По словам Кашапова, он считал необходимым рассказать о проблемах вокруг ситуации на Украине и в Крыму. В частности, он критиковал политику президента России Владимира Путина за присоединение Крыма.

Статья 282.1: Авиастроительный районный суд города Казани вынес приговор по делу национал-социалистической группы «Фронт казанских патриотов». В этой организации состояло шестеро молодых людей в возрасте от 20 до 25 лет, которых обвиняли в организации экстремистского сообщества. Банда была создана в мае 2010 года, с целью «создания невыносимых условий жизни в столице республики для неславян».

Свою деятельность члены банды координировали через созданную ими группу в социальной сети «ВКонтакте», где пропагандировали свои убеждения и находили единомышленников.

В ходе обысков у подозреваемых были изъяты неонацистские листовки, клипы, книги Адольфа Гитлера и Дмитрия Нестерова (автора культовой среди ультраправых произведения «Русь просыпается во мне»).

Помимо этих статей есть и другие. Однако, данная сводка примеров преступлений и наказаний была лишь наиболее часто проявленных в обществе среди молодежи.

Помните, нет человека, стоящего выше или ниже закона.

Объяснение правил игры и раздача заданий участникам

Быть может самый безобидный с нашей стороны шаг карается жесткими мерами. Но незнание закона не освобождает от ответственности. Будьте внимательны и берегите жизнь.

Модератор: *Перейдем к правилам кейс-чемпионата:*

Каждая команда получит задание в виде кейса, кейс – это наглядный пример того или иного случая, а нашем же случае – вариация действий представителей деструктивных движений, в конце которого вы найдете несколько вопросов. На разгадку кейса и оформление решения вам дается 20 минут. После этого 5 участников из каждой команды, используя листы для флипчарта, маркеры, стикеры, в течение 4 минут презентуют решение своего кейса.

Будут оцениваться не только конструктивность ваших ответов, но и слаженность командной работы, ораторское мастерство, наглядность и красочность презентации.

По итогам турнира будет награждена команда, набравшая наибольшее количество баллов по оценкам экспертов.

Решение кейса

Решение кейса

Презентация решения кейса каждой командой

Модератор: *Кто готов первый? Кто самый смелый? Друзья! А теперь для презентации решения кейса приглашается 1-ая команда.*

5 участников из каждой команды презентуют решение кейса в течение 4 минут (+ 2 минуты на вопросы от членов жюри).

Подведение итогов

Модератор: *Кейс-чемпионат подходит к концу. Все молодцы, я уверен, что все команды справились на «отлично». Экспертный совет подвел итоги, и мы рады наградить команду победителей, занявшую 1 место.*

Награждение победителей

Модератор: *По итогам подсчета количества баллов победу одерживает команда _____ (необходимо назвать победителей), давайте все дружно им поаплодируем!*

Заключительные слова экспертов и организаторов

Модератор: *Для заключительного слова, под ваши бурные аплодисменты, мы приглашаем _____ (необходимо представить эксперта).*

Модератор: *Спасибо всем за активное участие в турнире. Запомните, друзья, что залог бесконфликтного сосуществования в коллективизме!*

НЕОБХОДИМЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Для успешной реализации мероприятия вам необходимы следующие материалы:

1. оценочные листы для экспертов (доступны при переходе по ссылке в qr-коде);
2. сопроводительная презентация (доступна при переходе по ссылке в qr-коде);
3. кейсы для участников (доступны при переходе по ссылке в qr-коде);
4. стикеры для сбора обратной связи;
5. листы для флипчарта или ватманы (из расчета 1 на команду);
6. набор маркеров (из расчета 1 на команду);
7. стикеры самоклеющиеся.



Отсканируйте QR-код и загрузите необходимые для проведения кейс-чемпионата материалы.

86 | Лекторий «Безопас- ность»

О ЛЕКТОРИИ «БЕЗОПАСНОСТЬ»

В лектории задействовано 2 представителя оргкомитета (модератор и 1 администратор), участники мероприятия.

Мероприятие проводится в формате интерактивно-просветительской лекции.

Мероприятие направлено на ознакомление участников со сферой безопасности, формирование навыков по противодействию манипуляциям и другим видам деструктивного воздействия, а также формирование навыков по развитию общих компетенций и навыков.

Продолжительность: Продолжительность лектория: 60-90 минут.

Лекторий рекомендуется проводить с использованием звуко-технического оборудования (компьютер, проектор, микрофон, колонки).

После проведения лектория необходимо ответить на вопросы участников мероприятия.

**CAN'T
TOUCH
THIS**



Вступительное
слово модератора

Модератор: Добрый день, уважаемые студенты, меня зовут (необходимо представиться), я рад вас приветствовать на нашем мероприятии. Не может не радовать тот факт, что раз вы сегодня здесь, значит, для вас важно понимать, какую роль в нашей жизни играет Безопасность. Сегодня я расскажу вам о том, как противодействовать манипуляциям, приведу несколько примеров ситуаций, с которыми кто-то из вас наверняка сталкивался, расскажу о том, какие навыки и компетенции необходимо развивать для того, чтобы быть успешным. Итак, давайте начнем!

Текст выступления
с сопроводительной
презентацией

1 слайд: Что такое успех?

Что такое успех? Это самореализация? Или финансовая обеспеченность? Может это самодостаточность? Ощущение гармонии, счастья? Или бесконечная погоня за сиюминутными наслаждениями и душевная пустота? Каждый для себя выбирает свой ответ на этот риторический вопрос. Сегодня мы хотим предоставить для вас пространство для размышлений и указать на вещи, которые кажутся обыденными и ускользают от вашего внимания. Мы попробуем вместе подумать над ответом на вопрос «что такое успех».

2 слайд: В прошлом веке Абрахам Маслоу, рассматривая пирамиду человеческих потребностей, обнаружил безопасность второй по значимости потребностью после первичных, физиологических. Для современного общества вопрос безопасности является, без преувеличения, одним из самых важных. Википедия раскрывает термин «Безопасность» как «состояние защищённости жизненно важных интересов личности, общества, государства от внутренних и внешних угроз, либо способность предмета, явления или процесса сохраняться при разрушающих воздействиях».

Пирамида Маслоу представляет собой небольшую модель человеческих потребностей, расположенных по уровню важности.

Многие исследователи считают, что, удовлетворив все потребности пирамиды, человек может обрести гармонию.

По мнению Маслоу, нельзя считать, что человек стремится удовлетворять исключительно физиологические потребности, о чем говорили психологи ранее. В природе человеческих потребностей существует определенная иерархия. После естественных, определяемых физиологией, нужд идут потребности высшего типа, напрямую влияющие на действия и мысли каждого человека.

3 слайд: К этой группе относятся потребности в безопасности и стабильности. Чтобы понять суть, можно рассмотреть пример с младенцами — ещё будучи неосознанными, они на подсознательном уровне стремятся, после того как удовлетворили жажду и голод, к тому, чтобы быть защищёнными. И дать им это ощущение может только любящая мать. Аналогично, но уже в другой, более мягкой форме, обстоит ситуация и со взрослыми людьми: из соображений безопасности они стремятся, например, застраховать свою жизнь, устанавливают прочные двери, ставят замки т.д.

Безопасность сегодня — это сложная совокупность социальных систем и норм, правил и ограничений, следствием которых является гармоничная атмосфера, при которой человек живет и развивается, раскрывает свой потенциал на благо самого себя, семьи и близких, а также самого общества в целом.

Безопасность сегодня — это первый ключ к двери, ведущей к успеху. Безопасность родных и близких — залог того, что мы можем полностью сосредоточиться на развитии.

Развитие информационных технологий вывело понятие «безопасность» на принципиально новый уровень. Наряду с физической, все более актуальными становятся вопросы психологической, идеологической безопасности. А это, в свою очередь,

территория социальных отношений, в которых не бывает простых ответов. Давайте условимся наперед не искать простых ответов. Напротив, правильно поставленный вопрос — это уже половина ответа.

4 слайд: Идеологическая безопасность — не менее, а, возможно, даже в какой-то мере превосходящая по значимости и остроте проблема современного общества. Ведь при подобного рода нарушениях человек, здоровый физически и психически, обладая всеми доступными ему ресурсами и возможностями, на постоянной основе вынашивает (а, возможно, даже прикладывает усилия к осуществлению) идеи, реализация которой может причинить существенный ущерб окружающим его людям (теракт, свержение государственного строя и т.п.). Работа с этой категорией лиц требует всестороннего разнопланового подхода, предусматривающего, прежде всего, профилактику вовлечения, нежели последующее противодействие.

Для нас, как для граждан, стоит условно разделить термин «безопасность» на профилактику и борьбу. Под борьбой подразумеваются силовые методы, это компетенции правоохранительных и спецслужб. В то время как профилактика — это работа на перспективу, предупреждение и ограждение от опасности. В этой сфере крайне важна заинтересованность всех участников общественных отношений: психологов, педагогов, общественников, журналистов, представителей молодежи и т.п.

5 слайд: Важно понимать, что безопасность — это отдельная и весьма масштабная сфера деятельности общества. Эта сфера, которая не терпит дилетантский подход, каждый специалист, работающий в сфере безопасности, обязан развивать свои навыки и опыт, так как от него зависит жизнь и гармоничное развитие людей. Многие не учитывают одного важного фактора, что обеспечение безопасности помогает другим людям заниматься саморазвитием и шагать семимильными шагами в сторону успеха.

Но если вдруг внутри вас зажжется желание заниматься сферой безопасности, то первоначаль-

но, что необходимо осознавать человеку, выбирающему тему профилактики деструктивных идей в обществе как субъект своего профессионального или личного интереса — это свой собственный мотив. Работа в сфере профилактики — это, прежде всего работа с людьми, работа с душами, пусть даже опосредованно. Здесь неприемлема корыстная составляющая, так как это всегда будет чувствовать ваш клиент. А это, в свою очередь, резко снизит эффективность работы. Основа — это желание помочь человеку. Имейте это в виду.

Очерчивая бескрайнее поле профилактических работ, уместно сделать небольшую ремарку: на протяжении всей своей истории люди убивали друг друга, это — историческая горькая правда, рая на земле никогда не будет. В наши дни мир достиг высот гуманизма и, конечно, такие массовые смертоубийства встречаются не часто. Но все же, не без них. Всегда были согласные и несогласные, всегда были герои и подлые — это естество человеческого социума. Цель профилактики деструктивных идей в обществе — минимизировать уровень начального непонимания или предпосылок для развития идей, следствием которых могут являться различные негативные последствия.

Поскольку наша деятельность немислима вне общества, стоит условно разделить всех людей на две большие группы: позитивных и деструктивных. Вернее, конечно, ввести и третью, аморфную группу, но по умолчанию мы относим их к позитивным просто потому, что от них нет вреда. Важно принимать во внимание деструктивную природу человека — ряд людей не видит своей жизни без борьбы с чем-либо во имя чего-либо. Это их мироощущение. Их не переделать, и как было уже сказано ранее — можно прилагать усилия к минимизации их вреда — это очень важно.

Какие компетенции, навыки нам пригодятся?

Важно помнить, что данные компетенции нужны не только в сфере безопасности, но они могут пригодиться и в других сферах.

Процесс профилактики как таковой уместно сравнить с выстраиванием межличностных коммуникаций. И это не безосновательно: большинство, если не все, конфликты решаются при помощи договоренностей. В этой связи человеку, который видит свою профессиональную или же личную миссию в деле гармонизации межличностных отношений просто необходимо виртуозно обладать навыками коммуникации. Способность общаться раскрывает огромный спектр возможностей личностного роста. Согласно мнению экспертов, на сегодняшний день устойчивые социальные (или, как ещё их называют, горизонтальные) связи — это один из самых надёжных ресурсов человека в обществе. Недаром тематики ораторского искусства и личностного развития всегда стоят где-то рядом.

Стоит отметить, что существуют три основные, базовые компетенции, которые являются отправными точками в работе в сфере безопасности: это интеллектуальная компетенция, ситуативная и социальная компетенция.

6 слайд: Интеллектуальная компетенция — это способность к аналитическому мышлению, логике, анализу и синтезу, а также построению гипотез, владению способами личностного самовыражения и саморазвития, способность к научным обоснованиям и творческому решению проблем.

Для того, чтобы развить данную компетенцию, существует уникальный инструмент для систематизации и развития аналитического, творческого мышления. Данный инструмент называется интеллектуальная карта.

7 слайд: Она предназначена для систематизации мыслей, планов и генерирования творческих идей и стратегий решения задач. Карта позволяет визуализировать процесс жизнедеятельности и развития человека. Давайте попробуем составить собственную карту. Для этого вам необходимо взять ручки и в центре листа написать тему, которую вы хотите рассмотреть. Теперь нам необходимо написать, что у вас ассоциируется с данной темой и рассмотрев какие вопросы вы сможете порассу-

ждать над ней. Данный способ можно использовать при рассмотрении практически любого вопроса, это позволяет не только визуализировать информацию, но и определить логические связи.

Следующая и немаловажная компетенция, которая необходима для работы в сфере безопасности, это ...

8 слайд: Ситуативная компетенция — это адаптационная способность действовать в соответствии с ситуацией, выбирая из множества способов поведения наиболее эффективный в данных ситуационных условиях. Ситуативная компетентность позволяет предвосхищать исход критических ситуаций, тем самым прививая человеку чувство безопасности. Чтобы развить ситуативную компетентность нам поможет такой инструмент, как:

9 слайд: SWOT анализ.

SWOT анализ — это метод стратегического планирования, заключающийся в выявлении факторов внутренней и внешней среды организации и разделении их на четыре категории:

- S (strengths) — сильные стороны. Это преимущества, ценности, уникальные навыки. За счет этого проект увеличивает мощь, чувствует уверенность в своей деятельности;
- W (weaknesses) — слабые стороны. Недостатки, где и в чем вы проигрываете. Эти характеристики тормозят рост, мешают развитию, тянут назад;
- O (opportunities) — возможности. Это рычаги, которые находятся в ваших руках и поддаются прямому воздействию. Например, повышение квалификации сотрудников и прочее;
- T (threats) — угрозы. Трудности, внешние факторы, которые не зависят от принимаемых вами решений.

10 слайд: Социальная компетентность.

Социальная компетентность — наличие коммуникативных навыков и способностей к бесконфликтному общению, умению сотрудничать, поддерживать добрые отношения с людьми, оказывать социальную и психологическую помощь, эффективно взаимодействовать в команде.

Для развития эмоциональной компетентности требуется высокий уровень эмоционального интеллекта.

11 слайд: Эмоциональный интеллект или EQ (англ. emotional intelligence) — сумма навыков и способностей человека распознавать эмоции, понимать намерения, мотивацию и желания других людей и свои собственные, а также способность управлять своими эмоциями и эмоциями других людей в целях решения практических задач.

EQ основан на четырех факторах:

- Самосознание
- Самоконтроль
- Эмпатия
- Управление отношениями

Из-за нарушения эмоционального интеллекта, социальной компетентности могут появляться риски возникновения манипуляции в обществе. А манипуляции только отдаляют вас от успеха. Продолжая тему, важно учесть, что в современном мире вопрос безопасности — это не проблема одного института или ведомства. Говоря о психологической безопасности, мы автоматически подразумеваем самый широкий спектр сфер, в которых она должна быть соблюдена: здоровье, семья, окружение, увлечения, работа и прочее. Никто не может быть застрахован от подобных неприятностей. Нарушение психологической целостности человека влечет за собой длительные социальные девиации, которые отражаются на членах семьи, окружении. Поэтому проблема психологической устойчивости — это общая проблема, в которой задействованы все участники общественных отношений.

«Очень важно понимать, что эмоциональный интеллект — это не противоположность интеллекта, это не триумф сердца над головой — это единственный путь пересечения обоих».

Дэвид Р. Карузо

12-16 слайд: А теперь мы перейдем к одной из самых важных аспектов деятельности в области безопасности — это манипуляции. Так как именно под воздействием манипуляций человек может совершить непоправимые поступки и лишить других жизни, а также минимизировать шансы на успешное будущее. Прежде всего мы должны знать, что любая

манипуляция всегда нацелена на три базовых мотиватора человека: инстинкты, систему убеждений и жизненный опыт. Инстинкты определяют потребности людей, а система убеждений и жизненный опыт определяют способ удовлетворения этих потребностей.

Е.Л. Доценко дала наиболее полное определение манипуляции. Она обозначила ряд основных признаков манипуляции:

- родовый признак, который заключается в психологическом воздействии;
- другой человек воспринимается манипулятором как средство достижения личных целей;
- желание получить односторонний выигрыш;
- факт воздействия и его направленность имеют скрытый характер;
- манипуляции свойственно использовать психологические силы, играть на слабостях.

Э. Шостром рассказал о деструктивности манипуляции в своей работе «Анти-Карнеги, или Человек-манипулятор». Сравнив манипуляцию и актуализацию, Шостром нашел ряд причин манипуляции, которые находятся в области психологии. И среди них отмечаются:

- недоверие как к себе, так и к другим, которое приводит к бесконечному стремлению осуществлять контроль ситуации, управлять ей. К примеру, руководитель-манипулятор, который не доверяет своим сотрудникам, может разрабатывать предписания и требовать их четкого выполнения, тем самым лишая своих сотрудников права действовать самостоятельно;
- замена любви, которую сложно получить, властью, которую можно получить насильственным путем. Тут есть место лже постулату: чем человек совершеннее и лучше, тем он достойнее любви. Многие люди соглашаются вместо признания-любви получить признание-подчинение;
- манипуляция людьми происходит, демонстрируя свою пассивность. Основной причиной данной ма-

нипуляции является чувство беспомощности перед жизненными неурядицами;

- желание скрыться от открытого общения и страх перед межличностными контактами. Такому человеку свойственно прятать себя настоящего за маской различных неестественных эмоций. Он может прятаться за распространенными шаблонами поведения или за этикетом;
- желание получить одобрение всех для заполнения отсутствия внутренней уверенности в верности своих действий и состояний. Так, человек пытается различными способами получить одобрение окружающих.

17 слайд: Последствия манипуляции — это радикализация.

Манипуляция — это естественный процесс социальных отношений. Мы все в той или иной мере с ним сталкиваемся, становимся жертвами манипуляций, а иногда, сами того не подозревая, интуитивно используем эти механизмы для достижения своих целей. Как и все в природе, это естественно и гармонично, кроме как в том случае, если манипуляция идёт в ход как идеологическое оружие. Эта деятельность, вне всяких сомнений, является преступной, так как она подменяет человеку его базовые ценности и мировоззренческие ориентиры, зачастую без его ведома. Как известно, жизненный путь не всегда ровен и гладок, разные обстоятельства могут спровоцировать кардинальный пересмотр внутренних убеждений человека. Часто этим и пользуются профессиональные манипуляторы: используя удобный случай, манипулятивно прививают человеку совершенно чуждые для него взгляды и идеалы, что нередко подталкивает последнего к радикальному восприятию действительности. В свою очередь радикальное восприятие реальности зачастую приводит к трагическим последствиям не только для отдельно взятой личности, но и для всего человечества.

18-34 слайд: Так как сфера безопасности напрямую связана с законодательными нормами общества, важно знать юридические аспекты данного вопроса. Давайте рассмотрим их.

35 слайд: Да, манипуляции — неотъемлемая часть нашей жизни, и порой она принимает ужасные формы, которые напрямую вредят всем. О данной проблематике общество знает давно и уже разработало множество средств, которые могут помочь человеку успешно противодействовать манипуляциям.

Универсальные показатели эффективного противодействия манипуляциям:

Недоверие — недоверие является защитной реакцией психики. Если у человека развито недоверие — никто другой уже не сможет навязать такому человеку что-то со стороны.

Избегание источников воздействия — данный способ является наиболее надежным, потому как если человек не получает информацию, то, значит, и будь такая информация хоть трижды манипулятивной направленности, на данного человека она не окажет никакого воздействия.

При этом данный подход в иных случаях можно признать слишком радикальным, и фактически не всегда осуществимым. Поэтому следует внести необходимые коррективы, заключающиеся в следующем: если на вас оказывается информационно-манипулятивное воздействие, необходимо максимально возможно отвлечься от источника информации. То есть, слушать — и не слышать, смотреть — и не видеть, и т.п. Именно это является наиболее эффективным способом противодействия, и, к тому же, позволяет человеку не отключаться от источника информации, а значит не пропустить ту информацию, которая покажется ему важной.

Смех, насмешка, высмеивание — сей факт обычно сразу нивелирует получаемое от манипулятора сообщение, заставляя последнего «выходить из себя», а значит и показывать свою «истинную сущность».

Мнимое непонимание — заставляет возможного манипулятора «раскрыться», более подробно объясняя, что он, собственно, хочет, ибо успешность манипуляций базируется на такой особенности психики, как домысливание (когда в слова человека вкладывается иной раз совсем другой смысл).

Критичность мышления — способность ставить все под сомнение, доходить до понимания всего самолично, принимать на веру только после подтверждения своим опытом, т.е. развитая критичность мышления.

Вера в собственную избранность — данный факт может проследиваться в русле идеологически-пропагандистской обработки сознания и быть применим в организациях различных учебных и патриотических направленностей.

Возможность выбора — если у человека будет свобода выбора, то он уже не на 100% примет слова манипулятора. Наличие выбора означает, что человек не загнан в угол, означает, что есть выход, отсутствует паника (паника является формой страха, когда человек видит выход, но понимает, что не может им воспользоваться).

Наличие времени для обдумывания — ограниченность временем является существенным способом оказания манипулятивного воздействия. Поэтому наличие времени для обдумывания того или иного ответа, т.е. «времени на размышление», в большинстве случаев позволяет уверенно отыскать пути выхода из любой сложной и критической ситуации, а значит, само по себе манипулятивное воздействие может быть нивелировано.

Бесстрашие и уверенность в себе — наличие уверенности человека в собственных силах позволяет преодолевать любые направленные на него манипуляции. Человек, которому «нечего терять», представляет собой грозную силу, т.к. такого человека невозможно подчинить, ибо любое подчинение направлено на провоцирование чувства страха и невроза, страха за свою жизнь, карьеру, проч. или за жизнь близких. Данный факт многократно представлен-подтвержден примерами из истории, например, восстания рабов или гладиаторов в Древнем Риме, воспитание самураев и ниндзя в Древнем Востоке, народные восстания и революции (Франция, Россия — восстание Е. Пугачева и др.), революционные призывы К. Маркса и Ф. Энгельса («рабам нечего терять кроме своих цепей»),

восстание рабочих и крестьян во время Октябрьской революции 1917 года (ставка В. И. Ленина была на отсталые слои населения), и многочисленные другие примеры, из которых сотканы революции, восстания, бунты, и которые демонстрируют пример исключительной отваги и невозможности сломить сопротивление восставших, если они готовы к смерти.

Самодостаточность — последний факт также является наиболее эффективным и позволяет избежать подавляющего количества манипуляций со стороны кого бы то ни было, ибо человеку, исповедующему самодостаточность, не нужны поправки и льготы со стороны других; а значит, он не будет ничего ни у кого ни просить, ни брать, тем самым сохранит свою исключительность и целостность, неподвластность влиянию со стороны, и становится абсолютно неподкупен никакими манипуляциями.

Мы представили 10 универсальных показателей эффективного противодействия манипуляциям. Каждый из этих показателей вбирает в себя противодействие десяткам различных методов манипуляций.

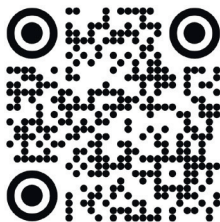
36 слайд: Подводя итоги, стоит отметить, что основной рекомендацией для гармоничной и успешной жизни для нас становится постоянная работа над собой. Трудоемкость не должна нас пугать. Не смотря на технологический прогресс всего человечества, мы до сих пор страдаем от многочисленных проблем, которые берут свое начало в далеком прошлом. Важно помнить, что любой человек может оказаться в сложной и критической ситуации, когда ему придется выбирать. И наша миссия — помочь сделать человеку выбор в пользу гуманизма. Людей многое разделяет, это, как и культурные, психологические особенности, но в тоже время пропасти между людьми как таковой нет. Нас всех объединяют различные потребности. Несложно найти причины ненавидеть всех вокруг и обвинять человечество во всех мыслимых и немыслимых грехах. Но и найти причины любить и уважать человека и общество также не составит труда. Глав-

ное — приложить усилия ума и сердца. Мы стоим на пороге удивительных событий, и нам важно каждый раз совершенствоваться и помогать в этом тем, кто нуждается. Мы не имеем право закрывать глаза на проблемы других людей! Да, путь к миру и гармонии весьма ухабист и наполнен множеством сложностей, но от того он становится удивительным! Героем быть не обязательно, но оставаться человеком мы должны всегда. А как вы считаете: «Что такое успех?»»

НЕОБХОДИМЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Для успешной реализации мероприятия вам необходимы следующие материалы:

1. сопроводительная презентация (доступна при переходе по ссылке в qr-коде);
2. тщательная подготовка к проведению мероприятия путем изучения приложенных материалов.



Отсканируйте QR-код и загрузите необходимые для проведения лектория материалы.

100 | Лекторий «Манипуля- ции»

О ЛЕКТОРИИ «МАНИПУЛЯЦИИ»

В лектории задействовано 2 представителя оргкомитета (модератор и 1 администратор), участники мероприятия.

Мероприятие проводится в формате интерактивно-просветительской лекции.

Мероприятие направлено на ознакомление участников с понятием и видами манипуляций, а также способами противодействия им.

Продолжительность: Продолжительность лектория — 60 минут.

Лекторий рекомендуется проводить с использованием звуко-технического оборудования (компьютер, проектор, микрофон, колонки).

После проведения лектория необходимо ответить на вопросы участников мероприятия.



Вступительное слово модератора

Модератор: *Добрый день, уважаемые участники! Меня зовут ____ (необходимо представится.) Я рад вас приветствовать на нашем мероприятии.*

Сегодня мы к вам пришли с лекторием на интересную тему, а интересная она потому, что может пригодиться вам в повседневной жизни. Тема называется «Манипуляции».

Давайте сначала определимся с понятиями: манипуляция и мотивация (необходимо опросить участников).

Текст выступления с сопроводительной презентацией

1 слайд: Мотивация инициирует свободный выбор в соответствии с собственными желаниями, тогда как результатом манипуляции часто является вынужденная уступка.

К этим мыслям я бы еще добавил, что выигрыш или победа манипулятора временная, а цена за нее непомерно высока. Эта нечистая и бесплодная победа губит взаимоотношения.

2 слайд: Подача информации на фоне эмоционального возбуждения объекта.

Информация, преподносимая на фоне сильного эмоционального возбуждения объекта манипуляций (страх, ненависть, любовь, восторженность, и т.п.), практически целиком откладывается в подсознании, т.к. барьер критичности между психикой (мозгом) и внешней средой ослаблен. Беспрепятственно проникая в мозг, такая информация последовательно формирует очаговое возбуждение в коре головного мозга (доминанту), установку в подсознании и паттерн поведения в бессознательном, т.е. смысловая сущность подаваемой в состоянии аффекта объекта информации прочно закрепляется в его подсознании, и далее оказывает влияние на формирование у такого человека мыслей и поступков.

3 слайд: Краткое переформулирование вопросов, предложений, доводов в процессе, которого происходит смещение акцентов в желаемую сторону. Одновременно с этим может осуществляться произвольное резюмирование, при котором в процессе подведения итогов происходит изменение акцентов в выводах, изложении позиций оппонентов, их взглядов, результатов обсуждения в желаемую сторону. Кроме того, при межличностном общении можно повысить свой статус с помощью определенной расстановки мебели и прибегая к ряду приемов. Например, располагать посетителя на более низком кресле, иметь в кабинете на стенках множество дипломов хозяина, в ходе обсуждений и переговоров демонстративно пользоваться атрибутами власти и авторитета.

4 слайд: Данная уловка является косвенным приемом принижения оппонента. Только не говорится прямо «кто есть ты», но по тому «кто есть я» и «с кем ты споришь» следует соответствующий вывод. Могут использоваться такие выражения, как: «...Я руководитель крупного предприятия, региона, отрасли, учреждения и т.п.», «...мне приходилось решать крупные задачи...», «...прежде чем претендовать на это... необходимо побыть руководителем хотя бы...», «...прежде чем обсуждать и критиковать... необходимо приобрести опыт решения задач хотя бы в масштабе...» и т.п.

5-9 слайд: Техники ведения коммуникации

Стратегия эффективной коммуникации

По мнению Джозефа О'Коннора, для того, чтобы быть успешным коммуникатором, необходимо помнить, что смысл коммуникации состоит в получаемой реакции: «Коммуникация — это замкнутый цикл: то, что вы делаете, оказывает влияние на другого человека, а то, что он делает, оказывает влияние на вас. Вы можете взять на себя ответственность за свою часть в этом цикле. Вы уже оказываете влияние на других людей, единственный выбор заключается в том, осознавать или не осознавать тот эффект, который вы производите».

Для свободного взаимодействия и установления атмосферы доверия, конфиденциальности и участия необходим раппорт (или эмпатия). «Раппорт — процесс построения и поддержания отношений взаимного доверия и понимания между двумя или более людьми, создающий возможность вызывать реакцию другого человека». То, что мы говорим, может строить или разрушать раппорт, но это лишь 7% коммуникации. Это похоже на танец, в котором каждый партнер откликается и «отзеркаливает» движения другого своими собственными движениями. Они вовлечены в танец взаимной отзывчивости. «Установить раппорт — это значит присоединиться к «танцу» другого человека, подстраиваясь к его языку телодвижений чутко и с уважением. Это пробрасывает мост между вашей и его моделью мира».

Техника подстройки

Подстройка — это не подражание, которое заметно преувеличено и без разбора копирует движения другого человека, что часто считается оскорбительным. Можно подстроиться к движениям руки слабыми движениями кисти, к движениям тела — ответными движениями головы. Это называется «перекрестное отражение». Также можно подстраиваться к распределению веса тела и к основной позе. Подстройка к дыханию является очень мощным способом установления раппорта. «Таким образом, раппорт — это общий контекст вокруг вербального сообщения. Если смысл коммуникации заключается в той реакции, которую она вызывает, то построение раппорта — это способность вызывать реакции».

Техника присоединения и ведения

Раппорт позволяет построить «мост» к другому человеку: мы получаем некоторую точку опоры для понимания и контакта. В НЛП это называется присоединением и ведением. Присоединение — это изменение собственного поведения, с тем чтобы другой человек эмоционально «последовал» за нами. Ведение не будет работать без раппорта. Мы присоединяемся постоянно, чтобы подстроиться-

ся под различные общественные ситуации, присоединяемся к другим культурам, уважая чужие традиции. Присоединение и ведение — это основная идея НЛП, которая предполагает позитивные намерения и является мощным инструментом продвижения к согласию или разделяемому результату. Чтобы присоединиться и вести успешно, следует внимательно наблюдать за поведением собеседника, постоянно подстраиваясь (подстроиться раз и навсегда невозможно). Кроме того, следует постоянно калибровать реакции собеседника и быть достаточно гибким в своем собственном поведении.

Техника калибровки

Калибровка — это умение узнавать состояние другого человека по невербальным «сигналам». Человек может замечать тонкие различия в проявлениях того, как другой человек переживает разные воспоминания и разные состояния. Например, если человек вспоминает пугающий его опыт, его губы могут стать тоньше, кожа побледнеть, а дыхание стать поверхностным. Тогда как вспоминая приятные события, он, скорее всего, будет выглядеть по-другому: губы станут полнее, лицо порозовеет, на нем расслабятся мускулы, дыхание станет более глубоким и ровным. Учитывая эти несложные закономерности человеческого поведения, можно в процессе общения предвосхищать реакции собеседника и «удерживать» его в определенном состоянии.

10-13 слайд: Как защититься от манипуляции

9 простых шагов:

1. Никогда не забывать о своих правах

Когда общаешься с манипулятором, важнее всего не забываться — именно такая опасность возникает, когда мы не можем разорвать с манипулятором связь и волей-неволей вынуждены постоянно с ним взаимодействовать — а значит, и погружаться в его стихию. О чем нужно всегда помнить — так это о собственных базовых правах: именно это защитит вас от ухода с головой в мир, где из вас делают объект для манипуляции. О каких правах идет

речь? Вы имеете право на уважительное обращение; право свободно выражать свои чувства, мнения и желания; право самостоятельно расставлять свои приоритеты; право отказывать; право получать то, к чему стремились и ради чего старались; право иметь независимое мнение; право заботиться о своих интересах и защищаться от угрозы; право на собственное счастье и здоровье. Почему мы формулируем это именно в таком виде — «вы имеете право»? Чтобы избежать формулировок вроде «люди должны обращаться с вами уважительно» или «вы заслуживаете уважения». Право — нечто более первичное, чем предмет долга, и уж точно не заслуга. Даже если никто ничего вам не должен, вы все равно имеете базовые человеческие права. А еще это значит, что отстаивать любое из этих прав вы можете без чувства вины. Вы можете сказать «Нет» — и не чувствовать себя виноватым. Все это важно, потому что манипуляторы часто упираются именно на то, что вам никто ничего не должен, что вы ничего не заслуживаете, что вы делаете что-то неправильно.

2. Сохранять разумную дистанцию

Вы замечали, что знакомый вам манипулятор общается с разными людьми очень по-разному? Он отворачивается от одного и поворачивается к другому уже с совершенно другим выражением лица, меняя их, как маски. Вообще-то это совершенно нормальное социальное поведение, мы все так делаем. Но манипулятора при этом бросает в крайности: он может быть изысканно вежливым, но через полчаса превращаться в настоящее животное; он может быть совершенно беспомощным, но уже через минуту становится угрожающе агрессивным. Практический вывод очевиден: разумный способ защититься от этих резких переходов — не подходить слишком близко, не переступать определенную черту, не вступать в чрезмерно личный контакт. Даже если манипулятором оказался ваш возлюбленный, даже если вы живете с таким человеком — установите хотя бы минимальную дистанцию и не пытайтесь ее преодолеть. Даже если к преодолению вас будет подталкивать искреннее желание

помочь. Увы, за «помочь» чаще всего скрывается «переделать», а это невозможно. Лучшей помощью будет поход к психологу, так что не берите на себя чужую работу: все равно не справитесь.

3. Избегать перехода на личности и самообвинения

Первая забота манипулятора — отыскать ваши слабые места, иначе никакой манипуляции не получится. Поэтому любой разговор в любой момент угрожает перейти на личности — а точнее, конкретно на вашу личность. Когда это происходит, любому человеку трудно противопоставить что-то профессиональному натиску манипулятора. В результате самооценка человека подвергается настоящей атаке, после которой надолго остается чувство беспомощности, сомнение в собственной состоятельности и даже осознание правоты манипулятора. Не поддавайтесь этому порыву! Чтобы справиться с ним, задайте себе несколько рациональных вопросов:

- Проявляют ли ко мне уважение? Настоящее подлинное уважение, не декоративное?
- Оправданы ли ожидания и требования этого человека по отношению ко мне? Реалистичны ли эти ожидания, выполнимы ли эти требования?
- Кто заботится об улучшении и укреплении наших отношений — оба или только я?
- Хорошо ли мне в этих отношениях?

Отвечайте честно. Ваши ответы помогут разобраться, в ком на самом деле проблема.

4. С помощью вопросов переносить фокус внимания на манипулятора

Манипулятор неизбежно чего-то от вас требует. Или хочет (но с настойчивостью требования). Это и есть цель манипуляции — получить то, в чем он нуждается. Манипуляция может быть неосознанной, но цель есть всегда. При этом вам чаще всего придется полностью забросить свою жизнь и собственные интересы, чтобы удовлетворять эти нужды, а если вы откажетесь, то будете очень виноваты. Перенести фокус внимания с вас и вашей не-

состоятельности (неумения, нежелания, капризов, глупости и прочего, в чем вас обвинит манипулятор) на самого того человека, который эти требования к вам предъявил, бывает очень сложно. Помогут опять-таки вопросы.

- Выполнимо ли то, чего ты от меня хочешь?
- Честно ли требовать от меня этого? Кажется ли это тебе разумным, обоснованным?
- У меня есть право голоса?
- Ты действительно задаешь мне вопрос или ставишь меня в известность?
- Какой мой интерес в этом? Зачем мне это делать и что я получу?
- Ты действительно ждешь, что я это сделаю? (Это не риторическая фигура, чтобы подчеркнуть вашу растерянность, а открытый вопрос, который уместно задать в случае, если от вас явно ожидают невыполнимого).

Иногда после таких вопросов манипулятор отступает: он видит в них как в зеркале сущность собственных требований и претензий. Но не всегда. Человек, патологически склонный манипулировать, может вообще проигнорировать эти вопросы и продолжить в том же духе. Если так, воспользуйтесь другими советами из нашего списка.

5. Обращать время себе на пользу

Манипулятору часто требуется не только ваше действие, но и ваш ответ: им нужно, чтобы вы ответили сразу и строго определенным образом. Например, сказали «Да». В такие моменты важно уклониться от того, к чему вас отчаянно толкают. Но говорить обратное — не самый удачный вариант: в таком случае вы все равно поддаетесь манипуляции. Лучше всего — вовсе уйти от ответа и от самой необходимости дать ответ. Заодно это станет хорошим способом создать дистанцию между вами и манипулятором с его навязчивым, принудительным, сиюминутным давлением. Идеальный ответ — «Я подумаю». Он пригодится вам всегда, в любой ситуации манипуляции. Даже когда вам в магазине навязывает покупку приставучий продавец!

6. Научиться говорить «Нет»

Закономерное следствие предыдущего. Важно не только уметь перехватывать инициативу («Я подумал»), но и отказывать — не оскорбительно, дипломатично, мягко, но вместе с тем твердо и однозначно. Это настоящее искусство, которое тоже пригодится вам в любой сфере вашей жизни. Так что отношения с манипулятором — прекрасный способ попрактиковаться. Научитесь взвешивать за и против и не отказывать из-за гнева, или из мести, или чтобы посмотреть на реакцию (это будет означать, что вы сами превратились в манипулятора). Отказывайте тогда, когда предложение вам не интересно — вы ничего не приобретете, вы не хотите ничем ради этого рисковать, вам просто не хочется этого делать. Отказывайте спокойно, без волнения и чувства вины: у вас есть право заботиться о собственном счастье и благополучии.

7. Не поддаваться на провокации

Трудно не поддаваться гневу, когда вас провоцируют. Но когда вы выходите из себя, то потом неизбежно чувствуете себя виноватым. Вы это знаете (тем тяжелее чувство вины), но точно так же это знает и манипулятор. Вам мучительно стыдно, и вы хотите все исправить. Вы виноваты и искренне хотите загладить свою вину. Любой сценарий для вас плох: если вы человек сдержанный, и вспышки гнева для вас — редкость, то ваш стыд гораздо острее, а если вы вспыльчивы и часто выходите из себя, то на вас ложится дополнительный груз самообвинений — «я опять!». Все эти чувства в совокупности — и есть именно то, благодаря чему вами становится легко манипулировать, и это именно то, ради чего манипулятор вообще спровоцировал ваш гнев и довел вас до срыва. Вспомните об этом в следующий раз, когда услышите что-то очень обидное: вам сказали это только для того, чтобы заставить вас что-то сделать.

8. Избегать конфликтов

Манипулятор не обязательно добивается всего хитростью и лаской — он может проявлять открытую агрессию, давить, угрожать, задирать, неприкрыто

атаковать. Что важно при этом помнить — это то же самое, что работает и с конфликтами в школьном дворе: задира выискивает того, кто заведомо слабее. Вы представляете из себя удобную мишень, когда в вас есть очевидная слабость и пассивность, но как только манипулятор понимает, что вы можете и готовы защищать собственные интересы, он отступает. Еще важно помнить, что «защищать интересы» — не означает соревноваться, кто кого перекричит. Никогда не выходите из себя, никогда не забывайте, никогда не переходите границы, не вступайте в ссору на повышенных тонах, не переходите на личные оскорбления — все это вовлечет вас в конфликт. Соблюдайте дистанцию! Вы можете привлекать других людей в качестве объективных свидетелей и поддержки — это нормально, вы не обязаны переживать все это в одиночку. Если же вы подверглись насилию — физическому или психологическому — ни в коем случае не терпите, не отвечайте тем же и немедленно обратитесь к юристу.

9. Научиться поддерживать свою самооценку

Прозвучит странно, но манипуляция окружает нас повсюду. Люди очень часто манипулируют друг другом — неосознанно или даже специально. Даже у вас самих наверняка иногда бывают такие порывы, или вы иногда узнаете в описании манипулятора самих себя. Кроме того, повседневные источники манипуляции — это, например, маркетинговые уловки продавцов, почтовые рассылки, реклама (скрытую не так-то просто опознать), даже некоторые новости. Далеко не каждый манипулятор является социопатом, и не всякая манипуляция представляет собой острую угрозу. Но в любом случае вы однозначно выиграете от универсального совета: научитесь поддерживать свою самооценку. Важно, чтобы ресурсом вашей самооценки стали не другие люди с их переменчивым мнением и эгоистическими интересами, а вы сами — ваша жизнь, ваши интересы, ваше независимое мнение о себе. Это не щит, который раз и навсегда оградит вас от любой манипуляции, но то, что всегда поможет увидеть ее и справиться с ней.

14 слайд: Благодарю за внимание!

110 | НЕОБХОДИМЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Для успешной реализации мероприятия вам необходимы следующие материалы:

1. сопроводительная презентация (доступна при переходе по ссылке в qr-коде);
2. тщательная подготовка к проведению мероприятия путем изучения приложенных материалов.



Отсканируйте QR-код и загрузите необходимые для проведения лектория материалы.

Лекторий «Доверие»

О ЛЕКТОРИИ «ДОВЕРИЕ»

|111

В лектории задействовано 2 представителя оргкомитета (модератор и 1 администратор), участники мероприятия.

Мероприятие проводится в формате интерактивно-просветительской лекции.

Мероприятие направлено на ознакомление участников с темой психологии общения и доверия, выстраивания доверительных отношений, а также формирование навыков по развитию общих компетенций и навыков. На лектории спикер раскрывает тему открытых взаимоотношений между людьми, рассказывает о характеристиках доверия.

Продолжительность: Продолжительность лектория — 60-90 минут.

Лекторий рекомендуется проводить с использованием звуко-технического оборудования (компьютер, проектор, микрофон, колонки).

После проведения лектория необходимо ответить на вопросы участников мероприятия.

Вступительное слово модератора

РЕЧЬ МОДЕРАТОРА И СОПРОВОДИТЕЛЬНЫЙ ТЕКСТ К ПРЕЗЕНТАЦИИ

Модератор: *Добрый день, уважаемые участники! Меня зовут ____ (необходимо представится.) Я рад вас приветствовать на нашем мероприятии.*

Сегодня мы к вам пришли с лекторием на интересную тему, а интересная она потому, что может пригодиться вам в повседневной жизни. Тема называется «Доверие».

Давайте сначала определимся с понятиями: доверие (необходимо опросить участников).

Текст выступления с сопроводительной презентацией

1 слайд: Мы поставили перед собой достаточно сложную задачу – разобраться с таким понятием, как доверие. Если задаться вопросом: неужели так много людей абсолютно всё рассказывают своим родителям? Все ли рассказываем мы друзьям, да вообще есть ли человек, которому мы рассказываем обо всем, прям обо всем. Дело в том, что над этим понятием люди думают на протяжении тысячелетий и так не выработали единого мнения по поводу того, что такое доверие? «Я доверяю ему, как самому себе». Это устойчивое выражение означает, что люди доверяют самим себе. Доверчивость как сам термин в общепринятом контексте воспринимается негативно.

2 слайд: Перед вами представлены три лица. Как вы думаете, кому из них можно доверять? На самом деле никому, и всем одновременно. Для кого-то серьезное выражение показатель надежности. Кто-то ценит в людях улыбку. Кому-то важен цвет волос. Каждый человек индивидуален, но в тоже время есть общие закономерности, потому что мы люди. Почему так важно разобраться с этим термином? Потому что доверие пронизывает огромное количество сфер нашей жизни. Мы доверяем или не доверяем производителям, режиссерам, друзьям, социальным сетям. За каждым действием скрывается позитивное намерение.

Все, что мы делаем, мы делаем с каким-либо положительным намерением. Апологеты НЛП считают, что каждый человек действует из каких-либо позитивных, но эгоистичных побуждений. Даже бескорыстно помогая другим, мы хотим признания или создания репутации «хорошего человека». Мы бегаем для здоровья, а злимся для того, чтобы удовлетворить свои желания и так далее.

3 слайд: Доверие является во всем мире феноменом категории повышенной сложности, потому что задав вопрос: «С чего начинается доверие?», «Откуда оно берется?» «Почему одним мы доверяем, а другим нет». Значит доверие связано с оценкой? У каждого человека собственное восприятие слова доверие. Сегодня мы все вместе сможем обсудить это слово, его смысл и то, что оно в себя включает.

Мы спрашивали психологов, прочитали пару статей, для того чтобы поделиться этими знаниями с вами. Но знание без пользования становятся просто информацией. Важно пробовать, применять каждый день полученные новые знания, тогда они превратятся в навык, который можно применять для улучшения собственного качества жизни.

4 слайд: Доверие связано с ожиданиями. Мы ждем от человека соблюдения каких-то ранее оговоренных, а порой неоговоренных договоренностей. Если ожидания не совпадают с реальностью, то мы соответственно теряем доверие или опять же не теряем. У всех все очень индивидуально, это важно не забывать. Бывало, слышали или сами говорили такую фразу «этот человек потерял мое доверие», или «этой вещи я больше не доверяю». Значит, произошло действие, из-за которого мы или кто-то другой потерял доверие. Происходит оценка либо в позитивную сторону: к примеру, человек проявил себя таким образом, что теперь он заслужил моего доверия или наоборот. Также доверие связано с риском, к примеру, мы кому-то рассказали секрет и попросили его или ее никому не рассказывать. Получается, был риск того, что это произойдет. И мы или кто-то другой пошли на риск.

5 слайд: Для того чтобы в последствии пользоваться доверием в жизни, мы предлагаем такую формулировку: доверие — это позитивное и оптимистическое ожидание относительно поведения другого. Потому что перед потерей доверия, идет само доверие. Когда мы говорим: «Я ему доверяю, значит мы ожидаем, что человек будет соблюдать определенные правила».

6 слайд: С чего начинается доверие? Сложный вопрос. Для кого-то важно все взвесить. Все «за» и «против», подсчитать и только тогда сделать вывод – доверять человеку или не доверять. У кого-то все идет от эмоций: «Я чувствую, что могу ему доверять». Тоже устойчивое выражение. А некоторым людям, к примеру, чтобы довериться нужно мнение третьего человека, которого уважают две стороны. Важно помнить, что за каждым действием скрывается позитивное намерение. Все, что мы делаем, мы делаем с каким-либо положительным намерением. Психологи считают, что каждый человек действует из каких-либо позитивных, но эгоистичных побуждений. Даже бескорыстно помогая другим, мы хотим признания или создания репутации «хорошего человека». Мы бегаем для здоровья, а злимся, чтобы удовлетворить свои желания и так далее.

7 слайд: Очень интересный психологический момент, который заключается в том, что доверие и недоверие можно испытывать одновременно. Слишком самонадеянно говорить, что кому-то я полностью доверяю, к сожалению, это невозможно. Как говорил Иммануил Кант: «Если бы мы могли бы читать мысли друг друга, то точно бы убежали друг от друга».

8 слайд: Рациональное доверие основывается на оценке профессиональных и личных компетенций человека. Обычно это связано с работой и карьерой, к примеру, выбор партнеров по бизнесу или по проекту.

9 слайд: Эмоциональное доверие. Это когда мы основываемся в доверии на собственную интуицию, а не из расчета полезности человека. Мы прежде всего прислушиваемся к чувствам, а уже потом к различным фактам. Сознание влияет на тело и наоборот. Вы должны понять, что ваше сознание напрямую влияет на физическое здоровье и благополучие, и наоборот. Приведем простой пример. Допустим, вы едете в тесном общественном транспорте. Вам становится некомфортно, портится настроение. Это простой пример влияния тела на сознание. Отсюда делается вывод о том, что наши эмоции это не просто реакции организма, а еще они влияют на наше самочувствие и так далее.

10 слайд: Когда вы смотрите хороший фильм, общаетесь с интересными и приятными людьми, танцуете под любимую музыку – у вас улучшается настроение и самочувствие, физическое состояние. Достаточно вспомнить про эффект плацебо: еще в двадцатом веке ученые обнаружили, что фокус-группа больных гриппом, которые получали сахарные пустышки вместо медикаментов, выздоравливали не хуже, чем те, которые получали обычные таблетки. Сила нашей мысли – безгранична. Нужно просто настроиться на правильную волну.

11 слайд: Уникальных рецептов нет, потому что каждый человек индивидуален, именно личный опыт и риск, на который мы идем, дает нам результат. Потому что когда есть доверие, качество жизни начинает меняться. Опять же не доверчивость, а доверие. Дети не боятся падать, не боятся ошибаться, они спешат исследовать мир. Нельзя делать других экспертами для себя, потому что только мы сами знаем себя лучше всех. Да, другие нам могут дать информацию о нас, но выводы делаем именно мы. Доверие это не просто про банальное принятие себя, это прежде всего про исследования, которые в каком-то смысле связаны с риском, но как говорится: кто не рискует, тот не доверяет себе. ОБЪЕКТИВНЫЙ МИР – СУБЪЕКТИВЕН.

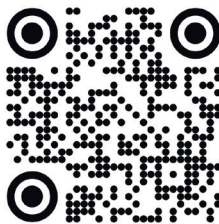
Сложная формулировка, за которой скрывается очень простой постулат – все мы видим мир по-разному. Стараясь быть максимально объективными, мы все равно накладываем свой субъективный опыт на восприятие той или иной ситуации. В философии это называется взаимоотношением терминов «объективная реальность и субъективная действительность». При этом объективную реальность можно оценить только извне, и так как мы все живем в этом мире и в социуме, то объективным опытом не владеем.

12 слайд: Доверие очень сложное понятие, доверять другим сложно, доверять себе тоже не просто, доверие связано с риском, потому что мы его можем потерять, но все же, если взглянуть объективно, то единственное, чему мы можем доверять, это жизни. Потому что она у нас объективно есть и ценить каждый момент жизни, точно не повредит.

НЕОБХОДИМЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Для успешной реализации мероприятия вам необходимы следующие материалы:

1. сопроводительная презентация (доступна при переходе по ссылке в qr-коде);
2. тщательная подготовка к проведению мероприятия путем изучения приложенных материалов.



Отсканируйте QR-код и загрузите необходимые для проведения лектория материалы.

Лекторий «Культура помощи»

О ЛЕКТОРИИ «КУЛЬТУРА ПОМОЩИ»

|117

В лектории задействовано 2 представителя оргкомитета (модератор и 1 администратор), участники мероприятия.

Мероприятие проводится в формате интерактивно-просветительской лекции.

Мероприятие направлено на повышение уровня правовой грамотности и осведомленности студентов в сфере профилактики экстремизма и радикальных идеологий.

Продолжительность: Продолжительность лектория — 60-90 минут.

Лекторий рекомендуется проводить с использованием звуко-технического оборудования (компьютер, проектор, микрофон, колонки).

После проведения лектория необходимо ответить на вопросы участников мероприятия.

РЕЧЬ МОДЕРАТОРА И СОПРОВОДИТЕЛЬНЫЙ ТЕКСТ К ПРЕЗЕНТАЦИИ

Вступительное слово модератора

Модератор: *Добрый день, уважаемые участники! Меня зовут ____ (необходимо представится.) Я рад вас приветствовать на нашем мероприятии.*

Сегодня мы к вам пришли с лекторием на интересную тему, а интересная она, потому что может пригодиться вам в повседневной жизни. Тема называется «Культура помощи».

Давайте сначала определимся с понятиями: культура помощи (необходимо опросить участников).

Текст выступления с сопроводительной презентацией

2 слайд: Мы не застрахованы от горя!

Жизнь в обществе нам кажется чем-то обыденным. Порой кажется, чтобы быть человеком общественным – не надо прилагать никаких особых усилий. Многим кажется, что это легко. Мы живем, строим планы, обучаемся, переживаем гаммы эмоций и чувств, и не задумываемся о том, что в это время некоторые из нас теряют какие-либо связи с внешним миром и настолько начинают увлекаться собственным эго и страстями, что переходят все границы допустимого и становятся причиной гуманитарной катастрофы. Это сравнимо с тем, как рушится земля, на которой уже построены дома, где живут люди. Целая цепочка обстоятельств, которая оставляет на душе общества неизгладимую рану. О пагубных последствиях говорить не имеет смысла. Отдельные слои общества, напуганы тем, что власть сейчас будет закручивать гайки и запретит пользоваться интернетом, играть компьютерные игры. Другие, находят параллели во взглядах и жизненных укладах террористов. Ярким примером служит 19 летний молодой человек, последователи которого громко и смачно праздновали победу в интернет пространстве.

Появилось море подражателей, школьников, которые за «стикеры» готовы были рассказать, что именно побудило молодого человека, вместо учебы и занятия спортом выбрать террор. В виду таких событий напрашиваются экзистенциальные вопросы: «Что всё? Выбираем недоверие к друг другу? Отчаяние? Или мы начнем действовать? Но вопрос как?».

3 слайд: Вместо осуждения, выбираем помощь!

Когда случилась трагедия, в сети «Интернет» сразу же всем стали рассылать фотографии молодого человека, который был абсолютным теской с колумбайнером. Его фотографию показали на первом канале, разослали по всем пабликам... И когда поняли, что это не он, уже огромное количество людей искали его адрес и угрожали ему жестокой расправой. Ни в чем неповинный парень, которому просто в этот день не повезло ни с именем, ни фамилией чуть не был затравлен и чуть не лишился жизни. Далее, некоторые люди стали винить руководство школы, которое вместо вахтерши не позвало охранять ветеранов войны, воевавших в горячих точках. Кто-то говорил о том, какой психиатр выдал лицензию на оружие? Кто ему посмел продать и так далее? Кто его булил, воспитывали ли родители?

К сожалению, одна из самых распространённых реакций людей, которые столкнулись с происшествиями, это поиск виноватых. Но зачастую, в виду нестабильного эмоционального состояния, а главное отсутствия достоверной информации и компетенций для того, чтобы грамотно воспользоваться данной информацией, поиск виноватых обычно перерастает в охоту на ведьм. И если мы не хотим ухудшить и без того сложную ситуацию своими великими моральными помыслами, не хотим испортить жизнь еще многим людям и, прежде всего, самим себе, то вместо поиска виноватых стоит выбрать помощь. Помощь, поддержка, забота — это непрерывный процесс, которому нужно учиться, не стоит, а именно нужно учиться.

Среди социальщиков есть такой термин: «культура помощи». Что такое помощь? Как вы воспринимаете ее? Вот в толковом словаре Ожегова это слово означает «содействие кому-нибудь в чем-нибудь, приносящее облегчение». Вместо прогнозирования решения политиков, вместо поиска виноватых, вместо того, чтобы закрываться от людей и бояться, что это снова повторится, выбрать помощь.

4 слайд: Экстренные ситуации могут произойти в жизни каждого человека. И важно, чтобы человек столкнувшийся с кризисом, не оставался в одиночестве.

Помощь, как и любая другая сфера жизни человека, является прежде всего отдельной культурой, в которой есть множество различных принципов. И если в них не разобраться, то можно вместо предполагаемой помощи нанести вред и травму человеку.

Какие виды помощи бывают?

Медицинская помощь – помощь оказывается медицинскими работниками людям, которые столкнулись с заболеванием, несчастными случаями, получившим травмы или находящимся в других состояниях, требующих медицинского вмешательства.

Психологическая помощь – непосредственная работа с отдельным человеком или группой лиц, направленная на решение различного рода психологических, межличностных и глубинно-личностных проблем.

Гуманитарная помощь – вид безвозмездного содействия, предоставление средств для жизни людям, столкнувшимся с трагедиями и гуманитарными катастрофами или стоящими на грани.

Социальная помощь – денежная помощь и помощь в натуральной форме людям, которые находятся в тяжелом материальном или моральном положении.

Паллиативная помощь – система мероприятий, направленных на поддержание качества жизни людей с неизлечимыми, угрожающими жизни, тяжело протекающими заболеваниями, на максимально возможном комфортном для человека уровне.

Профилактическая помощь – система мероприятий, направленных на поддержание морального, психологического состояния людей. Также основная суть данных мероприятий – не допустить трагических происшествий и гуманитарных катастроф.

5 слайд: Помощи бывают разные, но базовый фундаментальный принцип, который работает абсолютно везде, хоть в психиатрической больнице с людьми, которые находятся в виртуальной реальности и уже забыли о том, как жить нормально или людей, умирающих от тяжелой смертельной болезни или людей, которые потеряли зрение и больше не увидят свет или тех, кто не услышал, абсолютно везде принцип один, который заключается в том, чтобы «Человек не оставался со своей проблемой в одиночестве».

Повторим этот важный аспект, когда с человеком, с которым случилось горе или любое другое происшествие, даже если нам кажется, что оно не столь значительно, важно чтобы человек не остался один! Во-первых, он может находиться в состоянии шока и не отдавать отчет в своих действиях. Во-вторых, человек в одиночестве радикализируется, потому что привыкает коммуницировать лишь с собой, в один определенный момент на него может нахлынуть комплекс бога. В его голове могут начать мелькать мысли подобно таким: «Я один! Как и Бог один? Если я и бог один? Значит я и есть Бог». В итоге может случиться такое, что молодой парень 19 лет решает прекратить защищаться от внутренних демонов, наконец осознаёт, что он может остаться безнаказанным в интернете, объявляет себя не больше не меньше как богом и идет со стопроцентной уверенностью лишать жизни детей, учащихся и сотрудников целой школы, которая не подозревала, что это может случиться.

А родители, сидя в зале суда, молча пытаются вспомнить ту самую точку, когда они перестали оказывать влияние на процесс воспитания своего ребенка.

6 слайд: Важно держать у себя в голове, что помощь нужна не только тем, кто попал в беду... Она нужна и нам самим, чтобы оставаться людьми!

Приведем пример, порой в погоне за сенсацией, некоторые отдельные журналисты считают уместным подходить к родителям на похоронах, которые только что похоронили своих детей, задавать вопрос по типу: «Какие вы можете дать комментарии в свете случившихся событий?».

Некоторые, переживая больше о собственных интересах, начинают в это время призывать к бунту против системы вместо того, чтобы приглашать людей к сплочению, начать думать о собственном личном вкладе в решение данной проблемы. Успешность противодействия экстремизму не определяется количественным показателем, в ней важен постоянный и системный процесс, огромного количества людей.

Единственное изменение в нашей деятельности заключается в том, что раньше мы проводили профилактические работы для того, чтобы в будущем человек не поддавался радикальным взглядам и не совершал в конечном итоге террор. Но теперь, после трагедии, мы считаем своим долгом, поделиться наработками и взглядами профессиональных специалистов в области психологии и изучения поведения людей. Потому что стандартная реакция человека на трагедию: попытаться скрыться в чем-либо другом. Когда негативные эмоции, нерешенные внутренние вопросы, страхи без какой-либо проработки откладываются в «долгий» ящик.

Как бы не было сложно, но от горя не убежать, его стоит пережить. Потому что в один непредвиденный момент оно может стрельнуть. Когда мы выбираем стратегию отложенного горя, нам стоит понимать, что вместо поэтапного проживания данного процесса, идет один и очень мощный душевный взрыв. Это опасно не только для человека, который живет с отложенным горем, но и для его близких и окружающих. Если не вылечить рану вовремя, то она может загноиться и дать осложнения.

Горевание — долгий процесс, но его важно прожить, чтобы вернуть себя себе. Говорить человеку очевидные вещи по типу: «Жизнь продолжается!». «У других ситуация не лучше, чем у тебя! Они держаться! Так и ты держись!» — категорически воспрещаются. Нельзя обесценивать чувства другого человека, их важно уважать.

Погрузившись в боль, человек боится, что никогда не выйдет из неё. На самом деле всё совершенно наоборот — проживание боли делает выход из состояния посильным.

8 слайд: Этапы горевания:

- шок и отрицание,
- гнев и вина,
- депрессия,
- принятие и исцеление.

9 слайд: 1 стадия. Шок и отрицание

Ощущение нереальности происходящего. Отстраненность, холодность на этом этапе – норма. Трудно осознать и прочувствовать случившееся. Все вокруг как будто нереально, а человек как будто «не здесь», проявляется рассеянность, отрешенность. Это может длиться, в среднем, до девяти дней. Тут важно помнить, что, когда у человека случилась личная трагедия, он может отказываться от помощи, но нам, как людям, стоит помнить, что наше присутствие очень важно.

Искренность и терпение – лучшие инструменты для духовной помощи человеку. Если человеку хочется выговориться, стоит его выслушать. Человеку важно не терять контакт с реальностью, не слишком уходить в свои глубинные темные пещеры.

Задача: увеличить и поддерживать контакт с реальностью.

2 стадия. Гнев и вина

Длится в среднем около 40 дней.

Когда признал факт случившегося, но еще не смирился с ним. Как-будто пока я не смирился, пока протестую – еще есть надежда.

Эта фаза включает:

- Обвинение других и себя;
- Токование и поиск;
- Ищет того, кого потерял, особенно у тех, кто не был на похоронах, могут возникнуть фантазии (умерший видится в толпе);
- Страхи и тревога, что потеряет других близких, страх смерти;
- Гнев на судьбу.

Задача: проживание всех эмоций и постепенное смирение перед случившимся.

3 стадия. Депрессия

Самая длинная стадия. Может продлиться до 1 года. Острая форма переживаний – около 3х месяцев. Затем горевание идет толчками, то накатывая, то отступая.

Печаль, апатия, упадок сил, раздражительность. Оплакивание. Горевание. Принятие случившегося.

Задача: Создание целостного образа умершего.

Вместо обесценивания и идеализации. Ближе к фазе исцеления образ умершего занимает свое постоянное место в душе потерпевшего утрату.

Еще одна задача, самая сложная: отпустить умершего.

4 стадия. Принятие и исцеление

Обратите внимание, что это последняя стадия, ее бессмысленно форсировать и пытаться подключить сразу, когда боль потери еще свежа.

На этой стадии мы учим человека заново любить жизнь. Можно поддерживать друг друга в новых смыслах и радостях. Планирование будущего.

10 слайд: Любовь и поддержка – это не архаизм! Это вечные ценности.

Порой обстоятельства загоняют человека в ужасающую ситуацию, настолько сложную, что найти выход становится почти невозможным. Но сила любви и искренней поддержки способна в конечном итоге помочь человеку выбраться из самой глубокой тьмы переживаний. Любовь – это прежде всего про поступки. Когда мы используем свои внутренние ресурсы: время, энергию, знания, для того, чтобы помогать обществу. Когда в нашем расписании помимо занятий йогой и отдыхом за границей в еженедельном расписании заложено время на процесс помощи людям. Мы не собираемся за каждым следить, это вне нашей юрисдикции, не в нашей компетенции следить за каждым. Наша задача быть рядом с людьми, отвечать на запутанные вопросы. Стараться искать простые решения на возникшие сложные обстоятельства жизни. Мы не навязываем свое мнение, всего лишь предлагаем варианты, разные ракурсы, чтобы человек мог со всех сторон посмотреть на события и принять решение, которое не только не навредит, но еще и поможет окружающим. Потому что, если мы будем навязывать, давить, произойдет обратная реакция и мы не выполним свою задачу поддержания моральной и физической безопасности людей.

11 слайд: Помощь.

Легко предлагать варианты, рассуждать о причинах, строить из себя экспертов, но куда сложнее взять себя в руки и пойти помогать людям. Все понимают, что это важно, но не так много людей, которые начинают этим заниматься. Важно помнить, что даже самая маленькая помощь может оказать огромное позитивное влияние. Каждому из нас порой нужна помощь, давайте будем учиться не только ее оказывать, но и принимать. И как бы не было страшно от возникшей вокруг темны, давайте будем помнить о том, что внутри нас есть свет, который в конечном итоге поможет преодолеть любые сложности. Хочется вспомнить слова известного советского писателя Чингиза Айтматова: «Добро не лежит на дороге, его случайно не подберешь. Добру человек у человека учится».

12 слайд: Помощь.

Берегите в себе человека. Антон Павлович Чехов

**НЕОБХОДИМЫЕ
МАТЕРИАЛЫ**

Для успешной реализации мероприятия вам необходимы следующие материалы:

1. сопроводительная презентация (доступна при переходе по ссылке в qr-коде);
2. тщательная подготовка к проведению мероприятия путем изучения приложенных материалов.



Отсканируйте QR-код и загрузите необходимые для проведения лектория материалы.

Надеемся, что приведенные в Гайдбуке методические материалы, окажут помощь в практической деятельности для тех, кто занимается обучением и воспитанием молодого поколения.

При реализации мероприятий рекомендуется:

- *привлекать представителей молодежи к участию на добровольной основе;*
- *привлекать в качестве гостей и экспертов мероприятий специалистов и экспертов, имеющих обширный опыт в сфере профилактики экстремизма и терроризма, а также лидеров мнений;*
- *реализовывать меры по поощрению наиболее активных участников;*
- *использовать при реализации мероприятий сопроводительные медиа материалы и полиграфическую продукцию;*
- *вести систематическую работу с заинтересованными участниками;*
- *привлекать в команду оргкомитета мероприятий представителей молодежи;*
- *аккумулировать обратную связь от участников и вносить правки в материалы.*

**128 | КОНТАКТНЫЕ
НОМЕРА СЛУЖБ
ЭКСТРЕННОЙ ПОМОЩИ
И ТЕЛЕФОНЫ ДОВЕРИЯ**

ЭКСТРЕННЫЙ КАНАЛ ПОМОЩИ

- 112 (с мобильного телефона)

ПОЛИЦИЯ

- «102» (по мобильному телефону)
- «02» (по стационарному телефону)

СКОРAYA ПОМОЩЬ

- «103» (по мобильному телефону)
- «03» (по стационарному телефону)

ДЕЖУРНАЯ ЧАСТЬ УВД ПО Г. КАЗАНИ

- 8 (843) 291 48 21

АНОНИМНОЕ БЮРО КРИМИНАЛЬНОЙ ИНФОРМАЦИИ

- 052

ТЕЛЕФОН ДОВЕРИЯ МВД ПО РТ (КРУГЛОСУТОЧНО)

- 8 (843) 291 20 02

**ТЕЛЕФОНЫ
ДОВЕРИЯ:**

1. ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ ЦЕНТР «ДОВЕРИЕ»

Группа ВКонтакте: ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ ЦЕНТР
«ДОВЕРИЕ»

Группа Instagram: @doverie_kzn

Телефон: +7 (843) 277 00 00
+7 (843) 512 43 80

2. ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ СЛУЖБА СЕРДЕШ

Группа ВКонтакте: Психологическая служба Сердэш

Сайт: www.serdesh1377.ru

Телефон: +7 (843) 571 15 80
+7 (843) 279 55 80

3. ДЕТСКИЙ ТЕЛЕФОН ДОВЕРИЯ

Группа ВКонтакте: Детский телефон доверия 8 800
200 122

Сайт: www.telefon-doveria.ru

Телефон: 8 800 200 01 22

**4. БЕСПЛАТНАЯ ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ПОМОЩИ
РОДИТЕЛЯМ**

Сайт: www.psychologmgppu.ru

Телефон: 8 800 600 31 14

Казань, 2022