

# **Методический кейс**

**по проведению интеллектуального квиза**

**«Как стать крутым – 10 лайфхаков о доверии от звезд»,**

**направленного на продвижение Общероссийского детского телефона доверия**

**8-800-2000-122 среди детей, подростков и родителей**

## **КОНЦЕПЦИЯ**

Интеллектуальный квиз «Как стать крутым - 10 лайфхаков о доверии от звезд» разработан в 2020 году Фондом поддержки детей, находящихся в трудной жизненной ситуации, и приурочен к 10-летию работы в России службы экстренной психологической помощи Детского телефона доверия 8-800-2000-122.

В основе квиза - инструменты, которые помогут школьникам поверить в себя, стать успешным в выбранной профессии, справиться со страхом и неуверенностью, волнением и стрессом, перестать стесняться себя, увидеть свои сильные стороны, а также выстроить отношения с друзьями и развить способность к эмпатии. А игровой формат даст возможность в комфортной обстановке обсудить важные темы. Помимо этого, каждый вопрос сопровождается видео-комментарием от психолога, благодаря чему игра поможет ребятам найти выход из сложных ситуаций.

Игра может быть проведена на «классных часах», в виде школьного праздника. Кроме того, она может использоваться в качестве внеучебной активности в период дистанционного обучения, что позволит педагогу и ученикам сохранить внеучебную коммуникацию.

Интеллектуальный квиз «Как стать крутым – 10 лайфхаков о доверии от звезд» состоит из вопросов от представителей 10 профессий и содержит информацию о качествах, необходимых для той или иной профессии, а также комментарии психолога. В разработке кейса приняли участие психологи Детского телефона доверия, а также 10 известных профессионалов, добившихся выдающихся успехов в своей сфере. Они не только поделились с детьми и подростками лайфхаками о том, какие качества необходимы для того, что достичь успеха в той или иной профессии, но и рассказали, как эти качества в себе развить.

Методический кейс содержит все необходимые материалы (видео-контент, макет турнирной таблицы, бланков, сценарий, методические рекомендации для проведения офлайн и онлайн) в электронном виде. Таким образом квиз доступен для воспроизведения в любом образовательном учреждении на территории РФ.

## **ФОРМАТ И ПРАВИЛА ИГРЫ**

Игра состоит из 13 видео-вопросов (10 основных и 3 дополнительных для выявления команды-победителя при равных результатах), а также из дополнительных материалов семейной практики, предназначенных для рефлексии дома с членами семьи.

Основные вопросы – от представителей 10 различных профессий (актриса, музыкант, ученый, космонавт, программист, писатель, телеведущий, спасатель-альпинист, врач, блогер), дополнительные – от психолога Детского телефона доверия.

Вопросы содержат:

- персональную историю от героя о ситуации, в которой он оказался и о личных качествах и/или внешней поддержке, которые помогли герою найти выход или добиться успеха в профессии.
- совет, как найти решение обозначенной проблемы и/или о том, как развить в себе определенные качества, необходимые для достижения успеха в данной профессии;
- вопрос, так или иначе связанный с личными качествами и/или качествами, необходимыми в той или иной профессии;

Вопросы строятся исходя из тематики обращений на Детский телефон доверия, на знаниях общего уровня, на примерах из русской литературы и мировой культуры.

Участникам дается 60 секунд на обсуждение, затем они сдают бланки с ответами, смотрят правильный видео-ответ, после чего их вниманию предоставляется видео-комментарий профессионального психолога, который акцентирует внимание на важных проблемах, затронутых в вопросах.

Содержание вопросов адаптировано для младшей (1-5 классы) и средней/старшей школы (6-11 классы). Задача каждой команды – набрать максимальное количество правильных ответов, но одновременно и глубоко отразиться на каждом вопросе. Для этого, в бланке ответа предусмотрен раздел «аргумент». Аргумент связан с мотивацией, обстоятельствами и предполагает обсуждение причин, следствий и возможностей той или иной истории, связанной с вопросом.

## **ЗАДАЧА ВЕДУЩЕГО**

Квиз может проводить один или два ведущих. В случае, если ведущих два, то один информирует участников о правилах, анонсирует игру и вопросы, между видеовключениями информирует о принципах работы Детского телефона доверия, собирает бланки ответов, вносит данные в турнирную таблицу. В качестве основного ведущего может выступать классный руководитель, социальный работник, педагог дополнительного образования. В качестве второго ведущего может выступать эксперт регионального отделения Детского телефона доверия или школьный психолог. Его задача – модерировать дискуссию, при необходимости комментировать аргументы и ответы. В случае ограничений на количество присутствующих в помещении, обе роли может выполнять один ведущий – классный руководитель, психолог, педагог. В задачу ведущих входит информирование участников о том, что, оказавшись в трудной жизненной ситуации, всегда нужно обращаться за помощью: к близким, родителям, педагогам или к психологам Детского телефона доверия. Ведущий рассказывает о том, что право на поддержку имеет любой человек, в этом нет ничего стыдного, а также о том, что звонок на номер 8-800-2000-122 – это анонимно, бесплатно и доступно с любого телефона, мобильного или стационарного. А для тех, кто не решается позвонить – есть сайт Детского телефона доверия, на котором в разделе «Лайфхаки» и «Инфографика» можно найти много полезной практической информации на самые «острые» для детей и подростков темы: например, как

не бояться экзаменов, что делать, если ты столкнулся с буллингом, как рассказать родителям о чем-то плохом, что делать, если у тебя нет друзей.

Сценарий проведения квиза представлен в **Приложении 1** к данному методическому кейсу. Текст видео-вопросов и комментариев психолога представлен в **Приложении 2** к данному методическому кейсу.

## **УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ АКЦИИ**

Целевая аудитория: школьники 1-5, 6-11 классов, родители.

Необходимые материалы: проектор или телевизионная панель с большим экраном, компьютер, аудиокolonки, столы и стулья для каждой команды, ручки и бланки ответов для каждой команды, таблички с номерами команд, грамоты или подарки (сувенирная продукция от Детского телефона доверия).

Количество участников: технология рассчитана на одновременное участие от 20 до 100 человек.

Время: продолжительность игры – 45-60 минут.

Место проведения: школьный класс. Ученики делятся на шесть команд по рядам, объединяясь по 2-3 парты. После снятия ограничений на массовые мероприятия, квиз можно проводить в актовом зале, объединяя учеников 2-3 классов в 10 команд по 10 человек.

## **МЕХАНИЗМ ПРОВЕДЕНИЯ МЕРОПРИЯТИЯ**

### **ОФЛАЙН**

Игра проводится в классе. Модератор игры – ведущий. Участники делятся на команды, объединяясь по 2-3 парты. В одной команде должно быть 4-5 человек. Участники каждой команды выбирают капитана. Капитан получает от ведущего бланки для ответов. На каждый ответ дается 60 секунд - на обсуждение и написание ответа и аргумента. После того, как команды сдали бланк с ответом, на экран выводится видео-ответ и видео-комментарий психолога к истории, рассказанной автором вопроса. Ведущий или его помощник заносит правильные ответы команд в электронную турнирную таблицу. В «зачет» идет только правильный ответ, аргумент же является предметом для обсуждения и рефлексии. При равных результатах после 10 заданных вопросов, задаются дополнительные вопросы от психолога Детского телефона доверия для выявления команды-победителя. В дополнительных вопросах ученикам предлагается занять место сотрудника психологической службы и предложить вариант решения проблемы, с которой абонент обратился на номер 8-800-2000-122.

По окончании игры все участники получают 2 бланка с символикой ДТД – дополнительные материалы к игре для проработки дома с родителями. Один бланк – правила игры, второй – непосредственно игровой материал, который содержит задания для семейной практики с участием детей и их родителей.

## **ОНЛАЙН**

Игра проводится на одной из платформ (по выбору учебного заведения): Zoom, MS Teams. Каждый участник играет за себя, а правильные ответы присылает в чате платформы индивидуально ведущему или его помощнику, который вносит их в электронную турнирную таблицу Excel. Продолжительность игры в таком случае рекомендуется увеличить: больше времени требуется на подключение всех участников, обработку ответов, также необходимо учитывать возможные задержки трансляции. Инструкция по проведению квиза на платформе Zoom представлена в **Приложении 3** к данному методическому кейсу.