**Приложение 4**

**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА**

**«Иллюзия реальности»**

**для раздела «Я – режиссер»**

 - Сынок, иди поиграй во двор с ребятами.

 - Мам, там ребят нет - они все сейчас в

 киберпространстве сидят.

 Д. Семенихин

Современные технологии кардинально изменили образ жизни людей, а подрастающее поколение уже совсем не похоже на предыдущее: подростки почти не гуляют на улице, не собираются большими компаниями на лавочках во дворах, не читают книги. Конечно, нельзя утверждать, что общение полностью ушло из жизни подростков, но его стало гораздо меньше.

Практически все свое время современные подростки - iПоколение - так называют современное поколение подростков, проводят за экранами гаджетов. Тотальное увлечение детей новыми технологиями накладывает определенный отпечаток на их психику и развитие. Однако присутствие гаджетов в жизни тинэйджеров нельзя однозначно.

В подростковом возрасте, одном из самых сложных кризисных периодов в жизни человека, проблема ухода в виртуальную реальность посредством компьютерных игр, интернет-общения особенно волнует современных родителей, учителей, медицинских работников.

Начало подросткового периода характеризуется гормональными изменениями взрослеющего организма, что приводит к физиологическим и психологическим изменениям. Ребёнок становится другим, по отношению к самому себе прежнему. Это пугает не только родителей, но и самого подростка. Изменения могут быть различными: кто-то становится вспыльчивым и раздражительным, кто-то напротив замыкается в себе и становится угрюмым и молчаливым.

В этот период подросток все дальше отдаляется от семьи. Очень важно помнить об этом и быть готовым к этому. Подросток уже не ребёнок, это «предвзрослый». У него есть собственное мнение и свой круг общения, который замещает значительную часть взаимодействия с семьёй. Важно знать, что в данном периоде ведущий тип деятельности - это интимно-личностное общение со сверстниками, в котором происходит практическое освоение моральных норм и ценностей. Именно в этом общении формируется самосознание, как осознание человеком самого себя, своих интересов, идеалов. Получается, что для гармоничного личностного развития в этом возрасте просто необходимо полноценное общение со сверстниками, но зачастую вместо этого подросток выбирает компьютерные игры и онлайн-друзей.

Однако следует отметить, что новое время выдвигает новые требования к организации человека, к его навыкам и умениям, а это все сказывается на развитии детей. Анализ современных психолого-педагогических, психофизиологических, социологических исследований показал, что присутствие гаджетов в жизни детей, подростков и молодёжи в целом имеет, как положительные, так и отрицательные моменты.

**Плюсы использования гаджетов:**

**- быстрый и легкий доступ к нужной информации.** Раньше для того, чтобы изучить тот или иной вопрос нужно было идти в библиотеку или, в крайнем случае, домой к компьютеру, теперь же интернет всегда под рукой;

**- экономия времени.** Одно дело планировать какое-то действие, а потом тратить силы и время, чтобы осуществить его, а другое – сделать это здесь и сейчас. С помощью гаджетов;

**- возможность развиваться и совершенствоваться.** Включить обучающую лекцию, просмотреть урок на ютубе, прочитать книгу можно везде и в любой момент.

**- возможность зафиксировать определенный момент.** Сфотографировать или снять на камеру. Сейчас все современные гаджеты снабжены встроенной фотокамерой. На самом деле это очень удобно;

**- быстрая коммуникация.** Возможность в любой момент связаться с нужным человеком с помощью и мобильной связи, и интернета положительно влияет и на построение деловых отношений и личных.

**Минусы использования гаджетов:**

**- уход от реальности.** В современном мире людей окутывает такое множество страхов, внутренних комплексов и тревог, что они буквально не могут оставаться наедине с самим собой. Чувство страха заставляет их бежать от реальности, отвлекаясь с помощью гаджетов. Музыка, игры, постоянный просмотр социальных сетей помогает заглушить свой внутренний голос и создать самому себе иллюзию того, что в их жизни все в порядке;

**- зависимость.** От использования гаджетов зависимость прослеживается у большинства их пользователей. Проверить в сотый раз почту, пролистнуть новостную ленту социальных сетей, просмотреть фотографии в Инстаграмме, поставить лайки, написать комментарии. Или же наоборот, выставить очередную фотографию себя в машине, в кафе, на работе, а потом заходить через каждую минуту и смотреть, не появился ли к ней новый комментарий. Если собрать во едино все время, которое бесцельно тратится на подобные дела, то выходит, что несколько часов в день у людей просто сгорает. Сгорает в их зависимости. А жизнь то идет…

**- жизнь в виртуальном мире.** Пообщаться с друзьями не при личной встрече, а по скайпу. Перекинуться смс-ками по Viber, познакомиться на сайте знакомств. Поддерживать статус своей страницы в социальных сетях, редактировать новые и новые фотографии для своего профиля. Участвовать в интернет-обсуждениях, вести свой блог… Виртуальный мир полностью захватил все наше время. И если раньше мы посвящали этому хотя бы время после работы/учебы, то сейчас мы в нем каждую минуту. Благодаря гаджетам и интернету;

**- гонка за новинками.** Создатели гаджетов извлекают из такого массового помешательства свою выгоду, выпуская все новые и новые модели. Более удобные, совершенные, функциональные. А стоят они совсем не дешево. Устаревшие модели выходят из моды, снимаются с продаж, а по телевизору нам показывают все преимущества новых технологий. И мы загораемся, мы хотим. Работаем, тратим ценное время своей жизни ради того, чтобы на последние деньги купить более совершенный гаджет;

**- деградация личности.** Очень многие игры созданы не для развития логики или обогащение интеллекта, а для сжигания времени. В сети их называют «убивалки» времени. И ими пользуются, в них играют. Проходят уровень за уровнем вместо того, чтобы познавать этот мир, заниматься спортом, духовно развиваться, в конце концов. Замкнутый круг из ежедневных «лайков» фотографий в социальных сетях, бесполезных игр, переписки с друзьями «ни о чем».

Влияние гаджетов на нашу жизнь глубокое и неоспоримое. Вот только хорошее это влияние или плохое? Зависит только от нас самих. Только мы можем решать, будут они способствовать нашему развитию или деградации. Выбор за каждым из нас.

**Цель и задачи общелагерного мероприятия «Иллюзия реальности».**

**Цель общелагерного мероприятия «Иллюзия реальности»** заключается вактуализации знаний подростков о гаджетах современного мира; формировании ответственности за использование гаджетов в своей жизни; воспитании критического отношения к «наполняемости» собственной жизни и повышение уровня саморегуляции в процессе нахождения в виртуальной реальности

**Задачи общелагерного мероприятия «Иллюзия реальности»:**

**-** повышение уровня осведомленности о положительных и отрицательных сторонах использования гаджетов в современном мире;

- развитие навыка саморегуляции и волевой активности в процессе использования гаджета;

- формирования критического мышления в отношении использования гаджетов; развитие умения взвешивать риски постоянного использования гаджетов в своей жизни;

- формирование потребности взаимодействовать с друзьями, одноклассниками в реальной, а не в виртуальной жизни;

- воспитание мотивационной готовности к осуществлению непосредственного взаимодействия с социумом;

- повышение уровня коммуникативной компетентности подростков;

- воспитание стремлений и желаний осуществлять саморазвитие, самопознание при помощи различных способов информационных источников;

- повышение уровня интереса к собственной личности и личности другого посредством демонстрации свих положительных качеств, умений, способностей.

 **Общелагерное мероприятие построено на следующих дидактических принципах:**

- принцип систематичности и последовательности, которые предполагают, чтобы материал доводился до уровня системности в сознании подростков, необходимо, чтобы знания давались обучающимся не только в определенной последовательности, но, чтобы они были взаимосвязанными;

- принцип сознательности и активности, предполагает осознанный процесс усвоения подростками знаний и умений, в результате осуществления активной практической и познавательной деятельности;

- принцип гуманизма, уважения к личности подростка в сочетании с требовательностью к нему;

- принцип опоры на положительное в человеке;

- принцип систематичности и последовательности;

- принцип учета индивидуально-возрастных особенностей личности подростка;

- принцип конструктивности, проявляющейся в акцентировании на поиске ресурсов для личностного развития подростков;

- принцип ценности личности, заключающийся в самоценности каждого участника мероприятия.

**Контингент потенциальных участников.** Реализация общелагерного мероприятия «Иллюзия реальности» рассчитано на подростков 12-17 лет, разделенных на команды в соответствии с их возрастными границами. Мероприятие реализуется в течение 40 минут.

**Формы и методы работы, используемые в процессе реализации общелагерного мероприятия:**

- по источнику получения знаний: словесные, наглядные методы обучения и воспитания;

- по внешним признакам деятельности: инструктаж, упражнения, направленные на решение задач;

- по степени активности познавательной деятельности: объяснительный, частично поисковый;

- по логичности: аналитический, синтетический;

- методы интерактивного обучения: индивидуальные задание, направленные на мотивацию к успеху, элементы арт-терапии, рефлексия.

**Ожидаемые результаты.** В процессе реализации общелагерного мероприятия «Иллюзия реальности» у подростков:

- сформируется общее представление о положительных и отрицательных сторонах использования гаджетов в современном мире;

- сформируется представление о значимости собственной личности для окружающих людей;

- повысится интерес к своим способностям и умениям других людей;

- сформируется критическое мышление, позволяющее оценивать необходимость использования в своей жизни гаджетов;

- повысится уровень саморегуляции и произвольного поведения;

- сформируется желание взаимодействовать с друзьями непосредственно, обходясь без современных гаджетов;

- сформируется понимание о новых способах получения информации; разнообразятся представления о возможностях современного мира.

По нашему убеждению, реализация общелагерного мероприятия «Иллюзия реальности» обогатит представления подростков о личностной компетентности и сформирует готовность осуществлять непосредственный выбор в процессе взаимодействия с другими участниками социума; будет способствовать развитию уверенного личностного поведения; при этом у подростков появится умение осуществлять самоконтроль и саморегуляцию действий при организации личного пространства и выборе занятия.

Главный показатель – сформируется понимание своих индивидуальных особенностей; подростки смогут понять свой личностный потенциал и способности; повысится уровень коммуникативной компетентности и умение сотрудничать с ровесниками.

Реализация мероприятия осуществляется постанционно. Отряды проходят 5 станций. На каждой станции представлена определенная последовательность заданий, выполняя которые команда добирается до определенного результата.

**Условия проведения мероприятия.** Предварительная подготовка участников не требуется.

 **Оборудование:** шариковые ручки **(**20 шт.)стикеры, цветные карандаши, бумага, зеркало, небольшой стол.

**Краткое содержание:**

1. Вступительное слово ведущего

2. Станция «Facetune».

3. Станция «WhatsApp».

4. Станция «TikTok».

5. Станция «Вконтакте».

6. Станция «Instagram».

7. Подведение итогов.

8. Рефлексия.

**Ход дела:**

**Ведущий:** Здравствуйте дорогие друзья! Ребята, поднимите руку у кого есть свой собственный смартфон? А кто сидит в «ВКонтакте»? Ого как нас много, тогда это мероприятие точно для нас. Мы начинаем!

**Ведущий:** сегодня вам предстоит своими каждый со своим отрядом и вожатыми пройти 5 станций, на которых вас предстоит выполнить определенные задания. Задания будут связаны непосредственно с излюбленными нами мобильными приложениями. Кому – то будет очень не хотеться проходить это задание, но от того насколько слаженно вы будете работать будут зависеть ваши баллы:

5 баллов – вся команда выполнила задание;

4 балла – 3 – 4 человека не выполнили;

3 балла – 6-7 человек не выполнили;

2 балла – 8 – 9 человек не выполнили;

1 балл – 10 – 15 человек не выполнили.

Время на прохождение каждой станции ограниченно – 10 минут. Если вы не успели, модератор будет вынужден поставить те баллы, которые вы успели заработать. Побеждает команда, которая наберет наибольшее количество баллов. Прошу командиров взять у меня маршрутные листы. На них написано, в какой последовательности вы должны проходить станции, менять последовательность нельзя. Удачи!

(начинается станционка)

**1 СТАНЦИЯ «FACETUNE»**

**Модератор**: каждый из нас выкладывает свои фото на просторы социальных сетей. Безусловно, каждое фото проходит тщательный отбор, ведь оно должно быть идеальным, а все недостатки мы пытаемся скрыть. Это и подталкивает к использованию такого фото-редактор как «Facetune». С его помощью мы скрываем прыщи, морщины, шрамы, веснушки, родинки, все неровности и шероховатости кожи. Мы можем «накрасить» себя прямо на фото! Нарастить ресницы, сделать классный мейк-ап, изменить цвет волос, форму бровей, носа, разрез глаз. Результаты проделанной нами работы нас поражают! Мы приходим в восторг, когда видим лучшую версию себя. Да и не только мы восхищаемся увиденным, ведь это фото набирает огромное количество лайков и просмотров. И вот, нас уже не остановить! За одним фото, следует другая… но! «Идеальная версия себя» - это уже не ты. Мы стали забывать, что каждый прекрасен по-своему. Именно эти веснушки или этот шрам делает нас самими собой, ведь они были получены тобой не спроста. Они и есть ты!

Скрывая даже незначительные мелочи в своей внешности, мы прячем себя настоящего от других, потому что мы хотим казаться лучше, чем есть. Возникает вопрос: а счастливы мы в этот момент? Предлагаю вам выполнить следующее задание, которое поможет вам принять вас самих.

**Задание:**

А) каждый из команды должен рассказать то, что ему не нравится в своей внешности.

Б) команда строится в шеренгу. По очереди каждый участник, проходя мимо каждого члена своей команды, говорит ему то, чем ему запомнилась его внешность, и обнимает.

в) вся команда делится на 2 части. Одни составляют положительные стороны приложения «Facetune», другие отрицательные стороны. По итогу должны сделать вывод: чего больше положительного или отрицательного в данном приложении.

Прим., задание оценивается по пятибалльной шкале.

**2 СТАНЦИЯ «WHATSAPP»**

**Модератор**: Испокон веков люди искали средства для общения. В первобытном обществе общались с помощью жестов, мимики, звуков больше похожих на крик. Затем прошли годы эволюции. Люди научились не только разговаривать, но и изобрели письменность. Настала эпоха писем, голубиной почты. Прогресс двигал народы дальше и поэтому появились телеграфные сети, почтовые отделения, телефоны, интернет, и, наконец, приложения, созданные для общения, например, такое как «WhatsApp».

WhatsApp одно из самых известных приложений для общения. В наше время информационные технологии всё чаще заменяют живое общение. В виртуальное общение в мире интернета мы можем быть кем угодно. Интернет общение – это ты не видишь собеседника, и свое мнение о нем формируешь только с его слов, там не нужно строить общение, находить подход или анализировать, а непонравившегося человека можно легко удалить одним щелчком. Но живем то мы не в сети, а в живом мире с его законами и правилами.

**Задание**: каждый из участников пишет на 5 стикерах свое имя, сворачивает их и кладет в коробку. Затем модератор их перемешивает. Каждый из участников вытягивает себе по 5 стикеров. В течении следующих 5 минут вы должны при помощи разговоров, споров, обменов найти и вернуть все 5 стикера. Победителями считаются первые четыре участника.

**3 СТАНЦИЯ «TIKTOK»**.

**Модератор**: TikTok - позволяет пользователям создавать короткие видео о себе, которые часто содержат музыку в фоновом режиме, могут быть ускорены, замедлены или отредактированы с помощью фильтра. Благодаря этому приложение мы можем создавать классные видео, делиться своими мыслями и впечатлениями. Нередко мы поддерживаем челленжи других пользователей, тем самым становимся на них похожими. Нам кажется, что это так очень здорово, но это не так. Мы теряем индивидуальность, когда пытаемся кому-то подражать. Поэтому это главный минус TikTokа.

**Задание:**

а) каждому участнику предлагается нарисовать солнце с лучами. Затем вдоль лучей написать все положительные качества о себе.

б) сидя в кругу, каждому из участников по очереди предлагается продолжить фразу «Я лучший в том, что …»

в) участникам предлагается, посмотрев в зеркало, ответить на следующие вопросы:

- что хорошего в этом человеке?

- за что его можно уважать?

после того, как каждый из участников выскажется, подвести итоги.

**4 СТАНЦИЯ «ВКОНТАКТЕ»**

**Модератор**: «Вконтакте» - социальная сеть, в которой мы можем не только общаться, но и слушать музыку, просматривать интересные нам сообщества, смотреть всевозможные видео, играть, общаться по видеосвязи и многое другое. нередко мы как будто «сбегаем» в это приложение от реальности, потому что не хотим решать проблемы, которые нас коснулись в данный момент. Именно так, убегая от реальности, мы забываем самое главное – наша жизнь идет и развивается не в виртуальной реальности, поэтому избегание проблем не способ решения их.

**Задание:**

а) придумать 20 функций стола всему отряду и записать на листе. Затем самые креативные исполнить в реальности.

б) представьте ситуацию: в бункере находится священник, врач, девочка-подросток и солдат. В бункере не так много осталось воздуха. Его хватит только для троих человек.

Команда должна решить и аргументировать, кого нужно убить, чтобы спасти остальных.

**5 СТАНЦИЯ «INSTAGRAM»**

**Модератор**: Инстаграм – это уникальная система. Она подходит всем творческим личностям, которые любят фотографировать и выкладывать фотографии в сеть. В инстаграме очень удобно продвигать свой блог. Если вы регулярно публикуете годный контент, то у вас постоянно будет увеличиваться число подписчиков. Так же просторы данного приложения пестрят разными аккаунтами магазинов и коммерческих страниц, поэтому ни для кого не секрет, что они применяют различные психологические уловки на своих потенциальных клиентах для сбыта товара или услуги. Они на столько тонко стали воздействовать на подсознание людей, что мы, порой, этого даже не замечаем.

**Задание:** команде предлагается прослушать притчу об осле, и ответить на вопрос почему нужно уметь сказать «нет»

**Притча об осле.** Отец со своим сыном путешествовали. Стояла полуденная жара. Отец сидел верхом на осле, а сын вел его за уздечку.

«Бедный мальчик», – сказал прохожий, – «его маленькие ножки едва поспевают за ослом. Как ты можешь лениво восседать на осле, когда видишь, что мальчишка совсем выбился из сил?»

Отец принял его слова близко к сердцу. Когда они завернули за угол, он слез с осла и велел сыну сесть на него.

Очень скоро повстречался им другой человек.

Громким голосом он сказал:

– «Как не стыдно! Малый сидит верхом на осле, как султан, а его бедный старый отец бежит следом.»

Мальчик очень огорчился от этих слов и попросил отца сесть на села позади него.

– «Люди добрые, видали вы где-либо подобное?» – заголосила женщина под чадрой. – «Так мучить животное! У бедного осла уже провисла спина, а старый и молодой бездельники восседают на нем, будто он диван! Бедное существо!»

Не говоря ни слова, отец и сын, посрамленные, слезли с осла.

Едва они сделали несколько шагов, как встретившийся им человек стал насмехаться над ними:

– «Чего это ваш осел ничего не делает, не приносит никакой пользы и даже не везет кого-нибудь из вас на себе?»

Отец сунул ослу полную пригоршню соломы и положил руку на плечо сына.

– «Что бы мы ни делали», – сказал он, – «обязательно найдется кто-то, кто с нами будет не согласен. Я думаю, мы сами должны решать, что нам надо делать» (прим., подведение итогов)

**Ведущий:** молодцы отряды, настало время огласить результаты (оглашение результатов). Мне кажется, многим из вас есть, что сказать после этого мероприятия. Можете поделиться об этом здесь, а можете поговорить об этом вовремя огонек – анализа со своим отрядом. Просто помните, что настоящая жизнь – она вот здесь, прямо сейчас. Если вы увидели красивый закат, не спишите хвататься за телефон и показывать всем этот закат. Посмотрите, насладитесь, разделите этот момент с кем- то, кто по-настоящему дорог вам посидите наедине с собой, со своими мыслями. На этом у меня все. До скорых встреч!

Происходит подсчёт баллов, выявляется победитель.

*Данная авторская методическая разработка (авторы: Баяндурян А.Х., Ильченко Д.А.) опубликована в сборнике «Методические рекомендации для организаторов летней оздоровительной кампании «Вожатское лето - 2020»/ Государственное бюджетное учреждение Ставропольского края «Центр молодежных проектов», Ставропольское региональное отделение молодежной общероссийской общественной организации «Российские Студенческие Отряды»; [ ред коллегия: Б.И. Дроботов, Н.В. Байзентинов, Э.К. Ступакова]. – Ставрополь, 2020. -250 с.*

**Приложение 1**

**Маршрутные листы**

|  |
| --- |
| **1 команда** |
| Название станции | Отметка о прохождении |
| станция «Facetune» |  |
| станция «WhatsApp» |  |
| станция «TikTok» |  |
| станция «Вконтакте» |  |
| станция «Instagram» |  |

|  |
| --- |
| **2 команда** |
| Название станции | Отметка о прохождении |
| станция «Facetune» |  |
| станция «WhatsApp» |  |
| станция «TikTok» |  |
| станция «Вконтакте» |  |
| станция «Instagram» |  |

|  |
| --- |
| **3 команда** |
| Название станции | Отметка о прохождении |
| станция «Facetune» |  |
| станция «WhatsApp» |  |
| станция «TikTok» |  |
| станция «Вконтакте» |  |
| станция «Instagram» |  |

|  |
| --- |
| **4 команда** |
| Название станции | Отметка о прохождении |
| станция «Facetune» |  |
| станция «WhatsApp» |  |
| станция «TikTok» |  |
| станция «Вконтакте» |  |
| станция «Instagram» |  |

|  |
| --- |
| **5команда** |
| Название станции | Отметка о прохождении |
| станция «Facetune» |  |
| станция «WhatsApp» |  |
| станция «TikTok» |  |
| станция «Вконтакте» |  |
| станция «Instagram» |  |

**Приложение 2**

**СТАНЦИЯ №1 «FACETUNE»**



**СТАНЦИЯ №2 «WHATSAPP»**



**СТАНЦИЯ №3«TIK TOK»**



**СТАНЦИЯ№4 «ВКОНТАКТЕ»**



**СТАНЦИЯ №5 «INSTAGRAM»**

