

КОНКУРС МЕТОДИЧЕСКИХ МАТЕРИАЛОВ ПО ПРОФИЛАКТИКЕ
УПОТРЕБЛЕНИЯ ПСИХОАКТИВНЫХ ВЕЩЕСТВ
«БЕЗ ОБМАНА: «ЛЕГКИХ» НАРКОТИКОВ НЕТ»

УЧРЕЖДЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
ГРОДНЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ
ЯНКИ КУПАЛЫ

СИТУАЦИОННО-РОЛЕВАЯ ИГРА «СВОЙ ВЫБОР: ТЕРРИТОРИЯ
БЕЗОПАСНОСТИ»

Габец Наталья Сергеевна,
старший преподаватель
кафедры международного права

Корнева Елена Станиславовна,
зам. декана по идеологической и
воспитательной работе

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В современной молодежной среде Республики Беларусь одной из ключевых задач государственной молодежной политики является формирование здорового образа жизни. Особую опасность представляет распространение мифов о существовании «безвредных», «легких» психоактивных веществ (далее – ПАВ). Данная дезинформация, распространяемая через интернет и неформальное общение, снижает критическое мышление подростков и служит «входными воротами» для формирования зависимости. Традиционные лекционные формы работы часто не позволяют проработать навыки поведения в ситуации давления. Предлагаемая ролевая игра позволяет в безопасной смоделированной среде прожить ситуацию выбора, отработать алгоритмы отказа и получить объективную информацию о последствиях.

Цель игры – создание условий для формирования у подростков и молодежи устойчивых установок на здоровый образ жизни и навыков безопасного поведения в ситуациях, связанных с риском употребления психоактивных веществ, через развенчание мифов о безопасности «легких» наркотиков.

Задачи игры:

1. Сформировать у участников четкое понимание юридической и медицинской ответственности за употребление, хранение и распространение ПАВ, в том числе так называемых «легких» наркотиков.
2. Развить навыки распознавания манипулятивных техник (давление сверстников, групповая поляризация) и навыки ассертивного (уверенного) отказа.
3. Активизировать личностную позицию в отношении сохранения здоровья, сформировать негативное отношение к любым формам потребления ПАВ.
4. Создать банк типовых ситуаций и сценариев для использования педагогами, психологами и волонтерами в учреждениях образования.

Целевая аудитория:

Учащиеся 10-11 классов учреждений общего среднего образования, учащиеся учреждений профессионально-технического и среднего специального образования (колледжи), студенты I-II курсов учреждений высшего образования. Оптимальное количество участников: 12–20 человек.

Предполагаемое время проведения:

80-90 минут. Включает введение, ролевую игру, групповую работу и обязательный блок рефлексии.

Форма проведения: ситуационно-ролевая игра (игра-кейс) с элементами тренинга социальных навыков.

ОПИСАНИЕ РОЛЕЙ И ЛЕГЕНДЫ (ВВОДНЫЕ ДАННЫЕ ДЛЯ ИГРОКОВ)

Общая легенда:

Действие происходит в одном из районов Минска или областного центра. Группа знакомых молодых людей собирается на квартире у одного из них (Илья) после окончания экзаменационной сессии/учебного года. Илья предлагает компании «расслабиться» с помощью вещества, которое он рекламирует как «легкий дизайнерский наркотик», не вызывающий привыкания. В игре моделируется процесс группового принятия решения, где каждый участник оказывает влияние на других и испытывает давление со стороны.

Основные роли (раздаточные карточки для участников):

Команда А: «Гости» (6-10 человек)

Каждый участник получает карточку с описанием своей роли. Важно: роли не должны быть карикатурными, они отражают реальные типы поведения в молодежной среде.

1. Илья (хозяин квартиры, агитатор): Роль исполняется волонтером или ведущим. Харизматичен, использует манипуляции: «Все успешные люди пробуют», «Это легально, это просто "соль" для энергии», «Ты что, маменькин сынок?».

2. Максим («Авторитет»): Внешне уверен, стремится поддерживать статус «своего». Внутренне сомневается, но боится показать слабость.

3. Анна («Скептик»): Аналитического склада ума, хорошо учится, знает о вреде, но социально неуверенна, боится насмешек.

4. Диана («Жертва обстоятельств»): Переживает стресс (ссора с родителями, неудача в отношениях), ищет способ «отключиться» от проблем.

5. Кирилл («Активист»): Спортивный, принципиальный. Склонен к открытому конфликту, но ему не хватает аргументов, кроме эмоций («Это тупо, это же смерть!»).

6. Вероника («Наблюдатель»): Держится нейтрально, смеется над шутками, но внутренне оценивает риски и ждет, кто перевесит.

7. Павел («Компромисс»): Ищет выгоду, предлагает «чуть-чуть попробовать, чтобы не обижать друга».

Команда Б: «Внешние факторы» (активисты или помощники ведущего) – эти персонажи вводятся в игру для создания кризисных моментов.

1. Соседка (Светлана Петровна): Появляется в момент наивысшего давления. Сообщает, что в этом подъезде «скорая забирала мальчика после таких вечеринок». Создает эффект реальной угрозы.

2. Старший брат (Алексей): Входит внезапно. Может показать реальные последствия: демонстрирует фото «до/после» (подготовленный раздаточный

материал), рассказывает о судимости знакомого по ст. 328 УК Республики Беларусь.

ХОД ИГРЫ (СЦЕНАРИЙ, ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ)

Этап 1. Организационный и разогрев (10 минут)

Ведущий объявляет тему, цели и правила. Участники вытягивают карточки ролей, знакомятся с ними. Ведущий дает установку: «Вы действуете в рамках роли, но сохраняете право выбора. Ваша задача – смоделировать поведение, которое позволит сохранить здоровье, свободу и достоинство».

Этап 2. Завязка (15 минут)

Действие разворачивается в «комнате». Илья (ведущий) начинает активно «разогревать» компанию. Вводятся мифы:

- «Это просто “трава”, она же натуральная».
- «Сейчас это модно, все в Instagram это делают».
- «Один раз — ничего не случится, попробуй просто для опыта».

Задача игроков – вступить в диалог согласно ролям. «Скептик» начинает сомневаться, «Активист» пытается спорить, «Жертва обстоятельств» проявляет интерес.

Этап 3. Кульминация. Введение сюжетного поворота (20 минут)

Когда давление Ильи достигает пика, и группа начинает склоняться к согласию (или находится в активной фазе спора), в игру вступает Соседка (стук в дверь).

Соседка (роль) рассказывает о реальном несчастном случае в доме (смерть от передозировки, инсульт у молодого парня). После ее ухода атмосфера меняется: появляется страх юридической ответственности (соседка может вызвать милицию).

Альтернативный вариант развития (для усиления): Если группа все же согласилась «попробовать», ведущий имитирует ухудшение состояния у «Жертвы обстоятельств» (Дианы): резкая бледность, потеря координации. Группа должна вызвать скорую помощь (ролевое действие), что демонстрирует несостоятельность мифа о «безопасности».

Этап 4. Групповая работа: «Разрушители мифов» (15 минут)

Участники делятся на 3 малые группы. Им выдается раздаточный материал: научные факты, выдержки из статей КоАП Республики Беларусь и УК Республики Беларусь, справочные медицинские документы.

Задание для групп:

1 группа: Миф «Каннабис (марихуана) — это безвредное растение». Опровержение: влияние на психику (риск шизофрении), уголовная ответственность по ст. 328 УК Республики Беларусь.

2 группа: Миф «Стимуляторы (соли, спайсы) помогают танцевать и не уставать». Опровержение: кардиотоксичность, инфаркты в 16-18 лет, истощение нервной системы.

3 группа: Миф «Употребление — это личное дело, никого не касается». Опровержение: ответственность родителей, постановка на учет в ИДН, невозможность устроиться на работу/служить в армии.

Этап 5. Презентация «Копилки контраргументов» (10 минут)

Каждая группа представляет свои аргументы. Ведущий фиксирует их на доске/флипчарте. Формируется общий алгоритм: «Уверенный отказ: коротко, без оправданий, перевод темы, предложение альтернативы».

Этап 6. Разбор стратегий в ролях (10 минут)

Ведущий возвращает участников в роли и спрашивает, изменилось ли их решение после получения информации. Участники, игравшие «Коллеблющихся», описывают, какие именно аргументы повлияли на их решение сказать «нет».

МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ВЕДУЩЕГО (ИНСТРУКЦИИ, ПОДСКАЗКИ, ВАРИАНТЫ РАЗВИТИЯ СОБЫТИЙ)

Инструкция для ведущего:

Ведущий должен сохранять нейтральную позицию, не осуждая игроков за неправильные решения, а направляя их к анализу последствий.

Справочные материалы для ведущего (раздаточный материал):

1. Медицинский блок:

Каннабиноиды: Вызывают амнестический синдром, снижение IQ на 5-8 пунктов при регулярном употреблении в подростковом возрасте. Риск развития психозов в 4 раза выше.

Соли и спайсы: Синтетические наркотики. Вызывают тяжелые поражения почек (некроз), инсульты, остановку сердца. Смертельная доза часто не отличается от «развлекательной» из-за непредсказуемого состава.

2. Юридический блок (Законодательство Республики Беларусь):

Ст. 328 УК Республики Беларусь

Незаконный оборот наркотических средств. Необходимо проговорить санкцию. Важно акцентировать: «угощение» друга – это сбыт.

Ст. 19.3 КоАП Республики Беларусь «Распитие алкогольных, слабоалкогольных напитков или пива, потребление наркотических средств, психотропных веществ или их аналогов в общественном месте либо появление в общественном месте или на работе в состоянии опьянения».

Потребление наркотических средств без назначения врача влечет штраф или административный арест. Возможна постановка на учет в наркологический диспансер и ИДН.

Варианты развития событий (для модератора):

Если группа сказала «НЕТ»: Ведущий в роли Ильи начинает использовать агрессивные манипуляции («вы уроды, друзей не уважаете»). Ведущий (уже вне роли) фиксирует, кто смог применить технику «испорченная пластинка» (повторять «нет» без объяснений) или «уход» (предложение сменить локацию — пойти в кино, в кафе).

Если группа сказала «ДА»: В игру вводится персонаж «Старший брат», который наглядно демонстрирует последствия (фото, история о том, как друг «сел» или потерял здоровье). Это позволяет переиграть ситуацию без морализаторства.

БЛОК РЕФЛЕКСИИ (ВОПРОСЫ ДЛЯ ОБСУЖДЕНИЯ, РАЗБОР ОШИБОК)

Рефлексия проводится в формате открытого диалога. Важно вывести участников из ролей (дебрифинг).

Вопросы для обсуждения:

1. Эмоциональная обратная связь:

Какие чувства вы испытывали, когда находились под давлением (Ильи или группы)?

Что было самым сложным в ситуации отказа?

2. Разбор мифов:

Почему миф о «легких» наркотиках самый опасный? (Ответ: он снижает бдительность и создает иллюзию контроля).

Какие факты, услышанные сегодня, стали для вас открытием?

3. Разбор типичных ошибок (примеры):

Ошибка: «Вступление в спор». Почему нельзя спорить с агитатором? (Потому что спор дает ему право продолжать давление и использовать ваши же слова против вас).

Ошибка: «Слабое “нет”». (Улыбка, неуверенный тон воспринимаются как согласие).

Ошибка: «Морализаторство» («Ты дурак, это же наркотики»). (Вызывает агрессию и желание сделать назло).

Правильная стратегия: Короткое твердое «Нет, спасибо», смена деятельности («Я хочу пить сок, пойду налью»), ссылка на объективные обстоятельства («Меня родители ждут», «У меня завтра соревнования»).

4. Закрепление:

Что бы вы сделали, если бы оказались в такой ситуации в реальной жизни?

Куда можно обратиться за помощью в Республике Беларусь? (телефон доверия, анонимная наркологическая помощь).

Данная методическая разработка позволяет не просто информировать молодежь о вреде ПАВ, но и сформировать практические навыки противодействия негативному влиянию среды. Использование ситуационно-ролевой игры обеспечивает высокую степень вовлеченности и способствует формированию устойчивой личностной установки на здоровый образ жизни, что соответствует целям государственной молодежной политики Республики Беларусь.