

СОВРЕМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ, КАК ИНСТРУМЕНТЫ ОРГАНИЗАЦИИ ПРОСТРАНСТВА ПОЗИТИВНОЙ ПРОФИЛАКТИКИ В СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЯХ: ОНЛАЙН-КВЕСТ «ТВОЯ ТЕРРИТОРИЯ БЕЗОПАСНОСТИ»

Капитонова Е.А.

Государственное бюджетное учреждение Воронежской области
«Центр психолого-педагогической поддержки и развития детей»

г. Воронеж

Жизнь современного человека сегодня можно разделить на две большие части: жизнь в «реале» и в «виртуале». Компания Mediascope представила на форуме РИФ 2022 исследование по медиапотреблению в России. Согласно этим данным, 80% населения страны пользуется интернетом, 90% потребления приходится на мобайл, а больше всего в сети находятся пользователи 12-17 лет – 5 часов 56 минут ежедневно. Более половины проведенного в сети времени «забирают» на себя три жанра: соцсети, мессенджеры и видеосервисы.

В этих реалиях профилактическая работа в подростковой среде в интернет пространстве приобретает все более важную роль.

В этой статье мы рассмотрим, какой контент дает сегодня наилучшие возможности для социально позитивной деятельности в социальных сетях. Делать мы это будем на примере группы ВКонтакте «Поколение рунета». Для детального рассмотрения мы возьмем онлайн квест «Твоя территория безопасности», который проходил с 5 сентября по 11 ноября 2022 года.

Целью этого квеста было привлечения внимания к проблеме насилия и жестокого обращения в отношении детей и подростков, необходимости ее решения, формирования психологически безопасной среды в образовательных организациях, поддержки детей и молодежи, находящихся в трудной жизненной ситуации.

Квест проводится среди команд образовательных организаций, а участие могли принять обучающиеся образовательных и профессиональных организаций Воронежской области в возрасте от 12 и старше. Деятельность

команды организовывал координатор из числа педагогических работников образовательной организации.

Этот квест вызвал большую заинтересованность у участников образовательного пространства. Всего было зарегистрировано 112 команд, общее количество участников составило 1253 человека.

Для повышения вовлеченности аудитории в игровой процесс при создании контента для квеста использовались современные технологии: онлайн-конструкторы комиксов, видеоредакторы, онлайн опросы.

Первый этап квеста состоял из двух заданий:

Задание 1: Просмотр видеоролика «Мифы о помощи: почему бывает сложно обратиться за поддержкой», который был создан с помощью конструктора комиксов и программы MS Power Point. Этот материал был направлен на поиск социальной поддержки, преодолении страха обращаться за помощью. Зная, что наибольшее распространение в социальных сетях получает именно видеоконтент с яркой визуальной составляющей, ролик выполнен в технике комиксов с элементами анимации.

Для формирования навыка саморефлексии и опоры на собственные силы участникам было предложено во втором задании создать свое «Дерево достижений», которое могло быть выполнено в различных техниках из различных материалов (бумага, металл, фетр, фольга, природный материал, пластилин, глина, бисер и др.), нарисовано бумаге или создано с помощью графического редактора. куратору команды. Куратор создал общий коллаж из работ участников команды, который публиковался в группе ВКонтакте «Поколение рунета». Таким образом, участники получали возможность презентации на широкую аудиторию своих достижений и успехов, что в свою очередь положительно влияет на самооценку.

Второй этап также состоял из двух заданий.

Задание №3 - это просмотр инфографики «Дружба крепкая не сломается». Было опубликовано 10 информационных материалов о проблемах в общении:

- «Что такое дружба»;
- «Конфликт с лидером в классе»;

- «Ссоры и разногласия: как преодолеть»;
- «7 ошибок, которые могут разрушить любую дружбу»;
- «Игра в одни ворота: что делать, если нужен другу, только когда у него проблемы?»
- «Что делать если дружить больше не интересно?»;
- «Как избавиться от застенчивости»;
- «Как принимать критику»;
- «Как адаптироваться в новом классе»;
- «Игра в одни ворота: что делать, если нужен другу, только когда у него проблемы?».

Каждый материал был снабжен инфографикой, которая была выполнена в онлайн-конструкторе комиксов.

Четвертое задание было направлено на формирование поддерживающей среды в коллективе. Команда создавала видеоролик «Мой друг лучше всех...».

Сценарий фильма строился на том, что каждый участник команды озвучивал положительные характеристики своего друга, что формирует комфортную среду между сверстниками. А публикация таких комплементарных роликов в интернет повышает значимость.

Третий этап состоял из задания №5 и №6. Это онлайн-опрос «Кто тебе поможет?», который выявлял осведомленность обучающихся о различных службах, к которыми может обратиться подросток в случае конфликтной ситуации: детский телефон доверия, психологическая служба образовательной организации, служба медиации и т.д. Как показал опрос наиболее популярным ответом был «Детский телефон доверия». А задание №6 было игровое: числовой ребус «Кто тебе поможет?». В этом ребусе был зашифрован номер Детского телефона доверия 8-800-2000-122.

В четвертом этапе квеста команды проводили тематические мероприятия «Недели психологии» для обучающихся, учителей, родителей своей образовательной организации (анкетирование, опросы, викторины, занятия, акции, флэш-мобы и т.д.). После проведения мероприятий куратор команды присылал отчет о проведенном мероприятии в группу «Поколение рунета». Таким образом, навыки и знания, полученные участниками команды в первых

трех этапах, распространялись в образовательной среде, что отвечает задачам квеста:

- профилактика насилия и жестокого обращения в отношении несовершеннолетних;
- укрепление системы ценностных ориентаций и социальных компетенций обучающихся;
- поиск новых форм и методов профилактической деятельности;
- формирование негативного мнения у обучающихся ко всем формам жестокого обращения;
- стимулирование творческой активности талантливых детей, подростков, молодежи.

Всего на протяжении Квеста модераторами группы Вконтакте была произведена публикация и анализ 556 постов участников. Общий охват аудитории составил 278370. Как можно видеть охват аудитории гораздо шире, чем общее количество участников. Это говорит о том, что организация пространства позитивной профилактики в социальных сетях имеет очень важное значение. С помощью онлайн-квестов и онлайн-марафонов можно доносить информацию не только до тех, кто зарегистрировался, но и на аудиторию друзей и подписчиков участников, что существенно расширяет возможности просветительской деятельности.

Литература

1. Ачкасова К.О. Социально-психологическое исследование «Медиапотребление 2022», [Электронный ресурс] // Агентство «Mediascope».

URL: https://mediascope.net/upload/iblock/fd8/RIF_mediapotreblenie.pdf
(дата обращения 26.12.2022).