

УДК 316.624.2

М. С. Другова,  
М. А. Бедулева

Уральский федеральный университет  
имени первого Президента России  
Б. Н. Ельцина,  
г. Екатеринбург, Россия

M. S. Drugova,  
M. A. Beduleva

Ural Federal University  
named after the first President of Russia  
B. N. Yeltsin,  
Yekaterinburg, Russia

## **ИНТЕРАКТИВНЫЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ В ПРОФИЛАКТИКЕ УПОТРЕБЛЕНИЯ ПСИХОАКТИВНЫХ ВЕЩЕСТВ**

---

---

В статье кратко анализируются результаты социологического исследования «Склонность к зависимому поведению в молодежной среде». Также в статье рассматривается интерактивная интеллектуальная игра «А ты в курсе?» как технология, используемая в профилактике употребления психоактивных веществ.

Ключевые слова: молодежь, профилактика, интерактивные технологии, игровой метод, интеллектуальная игра

## **INTERACTIVE INTELLECTUAL GAMES IN THE PROFILE OF USE OF PSYCHOACTIVE SUBSTANCES**

---

---

The article briefly analyzes the results of the sociological research "Propensity for addictive behavior in the youth environment". The article also discusses the interactive intellectual game "Are you in a class?" as a technology used in the prevention of psychoactive substance use.

Keywords: youth, prevention, interactive technologies, game method, intellectual game

**Профилактика употребления психоактивных веществ в молодежной среде на протяжении многих лет остается одной из ведущих**

социально значимых задач государства [1]. Для подтверждения актуальности профилактической работы в молодежной среде в феврале–марте 2021 года было проведено социологическое исследование, за основу которого был взят тест В. Д. Менделевича «Склонность к зависимому поведению». В исследовании приняло участие 60 учащихся 9-х классов школ города Екатеринбурга. В результате исследования было выявлено, что 30 % респондентов имеют склонность к зависимому поведению средней выраженности, что соответствует 97–100 баллам по методике В. Д. Менделеевича; 44 % респондентов имеют склонность к зависимому поведению выше среднего — 107–116 баллов по методике В. Д. Менделеевича. Результаты исследования актуализируют необходимость проведения специальной профилактической работы с респондентами.

К современным, необходимым и востребованным средствам профилактики употребления психоактивных веществ относят интерактивные технологии, это подтверждается на международном уровне. Так, согласно «Международным стандартам по профилактике употребления наркотиков» для достижения положительных результатов в профилактической работе рекомендуется использовать интерактивные технологии [2]. Также в докладе Международного комитета по контролю над наркотиками за 2019 год говорится о том, что положительные результаты наблюдаются при реализации программ, предусматривающих серию интерактивных занятий, а не разовых мероприятий [3].

Одним из самых актуальных методов интерактивных технологий является игровой метод. Рассмотрим особенности игрового метода на примере интерактивной интеллектуальной игры «А ты в курсе?», направленной на профилактику употребления психоактивных веществ.

**Цель игры:** формирование у человека негативного отношения к употреблению психоактивных веществ (ПАВ) через повышение уровня информированности о них.

**Результаты игры:** повышение уровня информированности о психоактивных веществах; применение и отработка на практике личностных и социальных навыков.

**Описание игры.** Игра состоит из 4 тематических раундов, в каждом раунде 6–8 вопросов:

- 1 раунд — биологические последствия употребления ПАВ;
- 2 раунд — психологические последствия употребления ПАВ;
- 3 раунд — социальные последствия употребления ПАВ;

4 раунд — проверка. В данном раунде участникам задаются вопросы о пройденном материале в ходе интерактивной интеллектуальной игры.

**Ход игры:**

- 1) приветствие и оглашение правил игры;
- 2) участники делятся на команды и придумывают им названия;
- 3) объявляется первый раунд;
- 4) командам задаются по очереди вопросы, на которые они отвечают;
- 5) объявляется завершение первого раунда;
- 6) командам дается 1 минута на дополнительное обсуждение вопросов первого раунда;
- 7) по просьбе ведущего команды возвращают заполненные бланки с ответами;
- 8) ведущий озвучивает правильные ответы, которые обсуждаются с командами;
- 9) ведущий озвучивает рейтинг команд после первого раунда.

Далее аналогично проходят 2, 3, 4 раунды, но есть одна особенность, в 4 раунде озвучивается не рейтинг команд, а команда-победитель. Далее происходит награждение всех команд-участниц и команды-победителя.

**Правила игры:**

- 1) участники самостоятельно делятся на команды от 3 до 8 человек;
- 2) главная задача участников — правильно ответить на вопросы игры;
- 3) время для ответа команд ограничено, 1 вопрос — 1 минута;
- 4) вопрос озвучивается и выводится на экран только один раз;
- 5) команда может обсуждать вопрос в отведенное время;
- 6) команда указывает ответы на специальных бланках;
- 7) после окончания каждого раунда команде дается 1 минута на обсуждение спорных вопросов или вопросов, на которые команда не успела дать ответ;
- 8) по просьбе ведущего команда возвращает заполненные бланки с ответами.

**Система оценки результатов игры.** В игре осуществляется балльно-рейтинговая система оценки. За каждый правильный ответ команда получает 1 балл. В завершении игры баллы, полученные во всех раундах, суммируются, выявляется команда-победитель.

**Требования к проведению игры.** В игре принимают участие школьники в возрасте от 15 до 16 лет. Одновременно участвовать в игре могут до 25 человек. Осуществляется командно-фронтальная организация игрового поля. Технические условия: наличие ноутбука/компьютера, наличие интерактивной доски или проектора с экраном, доступ к интернету. Игра проводится в учебном классе или актовом зале, где имеется возможность соблюсти технические условия и командно-фронтальную организацию игрового поля.

Важной составляющей игры являются вопросы. Они должны быть качественными (интересными и полезными для молодежи поколения Z), а также они должны быть уникальными. Приведем в качестве примера по несколько вопросов из каждого раунда игры «А ты в курсе?».

**1 раунд.** Этот орган человека очень важный, его основная функция — очистка крови. В процессе употребления наркотиков все вредные вещества поступают в кровь. Кровоток несет их по всему организму, и они попадают в этот орган. Содержащиеся в наркотиках вещества настолько тяжелые и токсичные, что этот орган с ними не справляется. Токсины постепенно накапливаются в этом органе и его клетки начинают разрушаться. Именно поэтому он зачастую «выкидывает белый флаг» в результате цирроза или рака. О каком органе идет речь?

**2 раунд.** Эта зависимость проявляется в состоянии, при котором психоактивные вещества вызывают чувство удовлетворения и психического подъема. Оно требует периодически возобновляемого или постоянного приема психоактивных веществ, чтобы испытать удовольствие вновь или избежать дискомфорта. Развитию этой зависимости предшествует период эпизодического употребления психоактивного вещества, адаптация к нему, достижение состояния эйфории и привыкание к веществу. Данная зависимость не излечима, если ее механизм сформирован, т. е. человек всегда будет склонен к зависимому поведению. О какой зависимости идет речь?

**3 раунд.** Он предусматривает вопросы, направленные на профилактику противоправного поведения в сфере распространения высокоактивных веществ. Примером такого вопроса может быть история про молодого человека, который оказался втянут в распространение наркотических веществ. Например: «Миша хотел купить новый телефон, но денег у него не было. Случайно он нашел объявление о приеме на работу. Главная обязанность Миши заключалась в создании группы во “ВКонтакте” и размещении информации о чудодействен-

ном веществе, его стоимости. Миша начал работать. В скором времени появились покупатели и, соответственно, деньги. Однако через месяц к Мише пришли представители правоохранительных органов. Молодому человеку предъявили обвинение.

Какая ответственность грозит Мише за участие в сбыте психоактивных веществ через социальные сети?»

**4 раунд.** Российским законодательством в уголовном порядке наказывается: 1) употребление наркотиков; 2) распространение наркотиков.

Благодаря интерактивной интеллектуальной игре «А ты в курсе?» можно не только проверить имеющиеся знания у участников, но и передать новые знания. Также в рамках игры участники применяют и развивают такие личностные и социальные навыки и умения, как коммуникативные навыки, умение работать в команде, слушать других, отстаивать свою позицию, принимать решение и брать на себя ответственность.

Важно отметить, что от разового проведения интерактивной интеллектуальной игры «А ты в курсе?» положительных результатов в профилактике употребления психоактивных веществ достичь не удастся. Интерактивная интеллектуальная игра «А ты в курсе?» должна включаться как отдельный элемент в профилактическую программу наряду с другими интерактивными занятиями.

### *Литература*

1. Об утверждении Стратегии государственной антинаркотической политики Российской Федерации на период до 2030 года : указ Президента Российской Федерации от 23.11.2020 г. № 733. URL: <http://www.kremlin.ru/acts/bank/46116> (дата обращения: 13.04.2021).
2. Международные стандарты по профилактике употребления наркотиков. URL: [https://www.unodc.org/documents/drug-prevention-and-treatment/PreventionStandards/RU/Standards\\_RU\\_2.pdf](https://www.unodc.org/documents/drug-prevention-and-treatment/PreventionStandards/RU/Standards_RU_2.pdf) (дата обращения: 13.04.2021).
3. Доклад Международного комитета по контролю над наркотиками за 2019 год. URL: [https://www.incb.org/documents/Publications/AnnualReports/AR2019/Annual\\_Report/Russian\\_ebook\\_AR2019.pdf](https://www.incb.org/documents/Publications/AnnualReports/AR2019/Annual_Report/Russian_ebook_AR2019.pdf) (дата обращения: 13.04.2021).