

Технология «Настольная профессиональная игра-тренинг «Сопровождение семьи».

Технология направлена на повышение эффективности профессиональной деятельности за счет решения игровых задач профессиональной направленности, управляемых и решаемых играющими.

Аудитория: руководители, специалисты по работе с семьёй, психологи социозащитных учреждений.

Ситуация использования: обучающие семинары — практикумы, тренинги, супервизия специалистов в ходе сопровождения семьи, введение в профессию молодых специалистов.

Цель технологии: внедрение в практику работы специалистов учреждений социальной защиты населения, эффективных технологий сопровождения семьи.

Задачи:

- закрепить представление специалистов о ценностях социальной работы и семейно-ориентированного подхода, их роли в профилактике семейного неблагополучия и жестокого обращения с ребёнком.
- сформировать навыки разработки индивидуальных маршрутов (карт, программ) сопровождения семьи, нуждающейся в социальной поддержке;
- отработать базовые умения специалиста по работе с семьёй в технологии ведения случая.
- расширить профессиональный арсенал специалистов;
- расширить ресурс межведомственного взаимодействия специалистов;
- развить личностный и профессиональный потенциал.

Решение:

Игра разработана на механике настольных игр «Экивоки», «Менеджер», игр - бродилок: нужно выполнять действия, решать задачи, обозначенные на картах - заданиях, объяснять и отгадывать профессиональные термины и понятия. Правила игры разработаны с учетом двух основных игровых ситуаций ("сопровождение семьи" и "профессиональные навыки специалиста").

Описание:

«Сопровождение» - настольная игра в жанре профессиональной стратегии для двух и более человек (команд), в ходе которой играющие получают возможность отработать действия специалиста в различных ситуациях сопровождения семьи, найти решение и выбрать стратегию делового поведения. Цель игры — эффективно

используя «профессиональный арсенал», пройти алгоритм сопровождения семьи, отвечая на вопросы/ решая задачи описанные в карточке с заданием.

Фактически «Сопровождение» представляет собой игровое поле, состоящее из цветных маршрутов, каждый маршрут нацелен на решение определенных задач. Задания подразделяются на активы (технологии, методики, ресурсы межведомственного взаимодействия) и события.

Данная игра является самой простой вариацией профессиональной игры и предполагает отработку навыков работы со случаем, закрепления знаний, развитие профессионального самоанализа.

В игре есть ведущий - «Супервизор» и игроки - «Специалисты», в игре могут принимать участие одновременно 2-4 игрока или 2-4 команды игроков. Суть игры: каждый игрок должен пройти по пути «Сопровождения семьи»: от старта — выявление, до финиша — закрытие случая. Игровой путь состоит из 3 этапов:

1. Выявление и диагностика;
2. Планирование;
3. Сопровождение семьи и закрытие случая.

В игре используются 3 колоды карт с вопросами и 3 — с ответами, по 20 карты в каждой колоде. Каждая пара колод (вопрос-ответ) по содержанию и цветовому оформлению соответствует этапам прохождения алгоритма сопровождения семьи.

Игровое поле делится на 4 сектора, по одному сектору для каждого специалиста /команды. В секторе прочерчен путь от старта до финиша, отражающий алгоритм сопровождения семьи, состоящий из трех этапов (в соответствии с технологией «Сопровождение семьи») и включающий пять шагов, для прохождения которых надо последовательно отвечать на вопросы, указанные на карточках, случайным образом вытянутых из колоды соответствующего цвета. Перед игрой каждый игрок-специалист получает 3 ресурса в виде символических предметов:

1. Личное время;
2. Личный психологический комфорт;
3. Личная успешность.

Игроки делают ход в порядке очередности, например, почасовой стрелке. После того как игрок даст ответ, ведущий зачитывает правильный ответ, зафиксированный на соответствующей карте ответов. Если игрок ответил правильно, он делает один шаг вперед, если не знает ответ или даёт неверный, то он «расплачивается» одним из своих ресурсов. Если ресурсов уже не осталось, то игроку выдается предупреждение в виде желтой карточки и он двигается дальше.

Важный момент! В точке перехода с одного этапа на другой (по итогу прохождения 5 шагов), есть пункт — «Мониторинг». В этом пункте у игрока есть возможность провести анализ своей игры, сохранности ресурсов, выработать дальнейшую стратегию игры. В ходе самоанализа в индивидуальных карточках фиксируются «проблемные зоны» - те вопросы, на которые игрок не знает или знает не в полном объеме правильный ответ. Полезно фиксировать сложные для игрока вопросы выпавшие не только ему/его команде. Если игрок по итогу одного этапа

правильно ответил на все вопросы и не потратил ни одного ресурса, то на пункте «Мониторинг», он получает дополнительный ресурс «Бонус». После завершения мониторинга игрок переходит на следующий этап.

Успешный игрок подходит к этапу «Закрытие случая» дав правильные ответы на все вопросы, тем самым сохранив 3 собственных ресурса и получив 2 дополнительных ресурса.

Когда все игроки собираются в пункте «Закрытие случая», проводится супервизия (рефлексия), общая для всех игроков. Игроки проводят самоанализ, отвечая на три вопроса (дают обратную связь):

- На каком этапе было сложнее и почему?
- Что взял нового от участия в игре и готов применять на практике в будущем?
- Какие выводы сделал по итогам игры?

Индивидуальные карты с указанием проблемных зон анализируются по желанию игрока.

В завершении супервизии все сохранённые ресурсы игрока, меняются на поощрение (денежное поощрение, отгулы, конфеты).

Победителем игры становится тот, кто сохранил и заработал наибольшее количество ресурсов.

Роль ведущего.

Ведущий в игре объясняет правила игры, управляет динамикой, регулирует работу с картами

вопросов-ответов, на пунктах мониторинга стимулирует процесс самоанализа игроков, задаёт вопросы о дальнейшей стратегии играющих, поддерживает общую игровую атмосферу, производит обмен сохранившихся ресурсов на вознаграждение, привнося юмор и позитивный настрой.