

## **Технология «Гейм-теста «Дорогою добра».**

Технология направлена на мотивирование к участию в волонтерском движении, информирование о возможностях реализации добровольческого потенциала.

Прохождение игровых тестовых заданий, участником гейм-теста, позволяет сформировать представление о волонтерстве, определить готовность быть волонтером, выявить предпочитаемую сферу реализации добровольческой деятельности, зарядиться хорошим настроением.

**Аудитория:** граждане проявляющие интерес к добровольческой деятельности, потенциальные и начинающие волонтеры.

**Ситуация использования:** социальные акции, уличная социальная работа, занятия в школах волонтеров.

**Цель технологии:** внедрение в практику организации добровольческой деятельности, эффективных технологий подготовки и обучения волонтеров.

### **Решение:**

Гейм-тест разработан на механике настольных игр-бродилок и популярных тестов, нацеленных на выявление личностных приоритетов.

### **Описание:**

В гейм-тесте есть ведущий - «Мастер игры» и участник - «Добродел», одновременно в тесте может принимать участие 1 человек.

Фактически, гейм-тест представляет собой игровое поле с маршрутом состоящим из тестовых пунктов, в данном варианте их 8. «По пути следования» важно ответить на вопросы и сделать выбор в пользу одного или нескольких из них, отвечая на которые у участника выявляется процентный уровень «его внутреннего Добродела». Также, по Дороге добра, участник сталкивается с «ловушками» (в данном варианте их 3) - это трудности, с которыми могут сталкиваться волонтеры в своей деятельности. Проходя эти «ловушки», участник получает флаеры с ресурсами, которые помогают справиться с этими трудностями в жизни.

В тесте используются: колода карт с заданиями, которые фиксировано выкладываются на игровое поле на пунктах следования от старта до финиша и колода карт с «ловушками», которые выкладываются произвольно, исходя из случайного выбора участником.

Мастер игры, объясняет правила, управляет динамикой, регулирует работу с картами, стимулирует процесс самоанализа участника, задаёт вопросы-мотиваторы, поддерживает общую игровую атмосферу, привнося юмор и позитивный настрой.

### **Содержание гейм-теста**

#### ***Карточки с тестовыми вопросами***

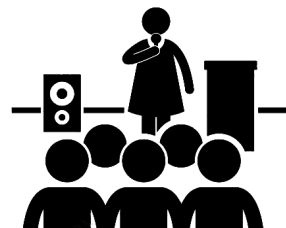
##### **1. Пришло время проводить акцию!**

Я готов рассказывать про эту акцию всем знакомым - 5%

Я готов участвовать в подготовке акции - 5%

Я готов участвовать в проведении акции - 5%

Я считаю, что акции не нужны - 0 %



2. На носу семейный праздник, который проводится в учреждении!  
Я готов купить угощение для детей или найти благотворителя - 5%  
Я готов написать сценарий праздника - 5%  
Я могу стать участником представления - 5%  
Праздники должны устраивать сами родители - 0 %



3. Через неделю очередная встреча в подростковом клубе

Я готов провести мастер-класс для подростков - 5%  
Я готов организовать активные игры - 5%  
Я готов приобрести игровой инвентарь, игрушки или найти благотворителя - 5%  
Подростки сами могут себя организовать и участие волонтеров не требуется - 0 %



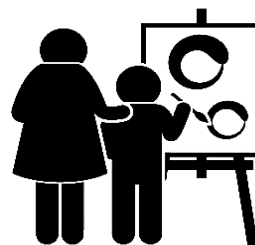
4. Планируется очередной выход на детскую площадку, в формате уличной социальной работы, для проведения игровой программы

Я готов раздавать флаеры об услугах учреждения - 5%  
Я готов играть с детьми и их родителями - 5%  
Я готов «быть ростовой куклой» - 5%  
Дети могут играть самостоятельно - 0 %



5. Специалисты учреждения проводят развивающие занятия в группе для детей и родителей. Участники всегда рады гостям!

Я готов купить игрушки для ребят или найти благотворителя - 5%  
Я готов играть с малышами - 5%  
Я готов сопровождать малышей во время экскурсии - 5%  
Не люблю возиться с малышами - 0 %



6. Семья попала в трудную жизненную ситуацию и нуждается в поддержке и помощи

Я готов помочь материально (продукты, одежда, игрушки) или найду благотворителя - 5%  
Я готов заниматься с ребенком (детьми) - 5%  
Я готов поддерживать членов семьи морально, чтобы они не впадали в отчаяние - 5%  
Считаю, что семьи сами должны справляться с трудностями - 0%



## 7. Ты стал участником группы волонтеров в соцсети

Я готов к активному общению - 5%

Я готов на постоянной основе искать и постить новости - 5%

Я готов стать модератором группы - 5%

Эта группа не интересная, отписался - 0 %



## 8. Подростку требуется наставник

Я готов общаться с ним в сети Интернет - 5%

Я готов участвовать в организации его досуга - 5%

Я готов помогать ему в обучении - 5%

Наставничество бесполезно! - 0 %



*Дорогой Друг, мы приветствуем тебя в игре! Ты стоишь в начале пути, а когда пойдёшь по Дороге добра, «прокачаешь» свой потенциал Доброделя (от 0 до 120 %!!!). Тебя будут подстерегать трудности - «ловушки», ты справишься! Игра подскажет тебе как приумножить количество благих дел в этом мире. Слушай Мастера игры, в пути ориентируйся по стрелке. В добрый путь! (игрок читает карточку с правилами, отдаёт её МИ и получает игровую фишку).*

**Карточки-«ловушки»** (выкладываются Мастером игры произвольно, исходя из случайного выбора участника):

### 1. Отсутствие времени

Путник, дорога добра сложна, ты столкнулся с серьёзным препятствием — ВРЕМЯ, тебе кажется, что его катастрофически не хватает, чтобы продолжать путь Доброделя. Есть опасность, что ты свернёшь. Возьми себе ресурсы, которые могут тебе помочь в преодолении препятствия.



*Флаер с ресурсами.*

1. Расставляй приоритеты в выборе важных для тебя дел.

2. Временной ресурс: «Для приумножения добра в этом мире раз в \_\_\_\_\_ я готов \_\_\_\_\_, отказавшись от \_\_\_\_\_».

3. Используй время как инструмент: «Я управляю своим временем, а не время управляет мной!»

Теперь ты вооружён и можешь идти дальше!

На обороте данного флаера напечатана притча:

- Если бы каждое утро тебе давали 86 400 рублей с условием, что ты потратишь их в течение дня, а не использованный остаток у тебя заберут. Что ты сделаешь?

- Каждый рубль я потратил бы на удовольствия и на подарки всем, кого люблю, и даже тем, кого не знаю. Но к чему ты клонишь?

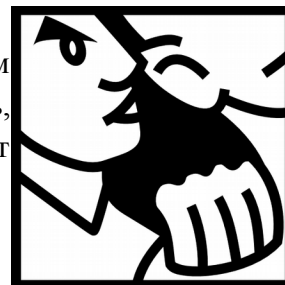
- Такой волшебный банк существует. Каждое утро, просыпаясь мы получаем кредит в размере 86 400 секунд жизни, и запас исчезает вечером. Что не успеешь прожить за день —

пропадает. Каждое утро волшебство начинается заново. И нам опять дают кредит в 86 400 секунд. Банк может закрыть счёт в любой момент без предупреждения, а секунда жизни важнее денег, правда?

Марк Леви «Между небом и землёй».

## 2. Отсутствие поддержки

Путник, дорога добра сложна, ты столкнулся с серьёзным препятствием — НЕПОНИМАНИЕ БЛИЗКИХ. Есть опасность, что ты свернёшь, однако этот путь важен для тебя. Возьми себе ресурсы, которые могут тебе помочь для преодоления препятствия.



### *Флаер с ресурсами*

1. Расскажи близким тебе людям о делах по Дороге добра, приведи примеры. Аргументируй значимость Добрых дел для тебя. Лучшие из аргументов - это твои Убеждённость и Постоянство.
2. Покажи востребованность твоих усилий и покажи, невидимые на первый взгляд, пользу и результаты.
3. Найди единомышленников среди Доброделов.

Добрые дела не требуют оправданий!

На обороте данного флаера напечатана цитата:

В трудную минуту всегда можно рассчитывать на помощь добрых людей. Особенно на помощь самого доброго из них — самого себя. Юрий Татаркин.

## 3. Негативные реакции тех, кому помогаешь.

Путник, Дорога добра сложна, ты столкнулся с серьёзным препятствием — НЕГАТИВНЫЕ РЕАКЦИИ ТЕХ, КОМУ ПОМОГАЕШЬ. Есть опасность, что ты свернёшь. Возьми себе ресурсы, которые могут тебе помочь в преодолении препятствия.



### *Флаер с ресурсами*

1. Важно понять, что многие люди испытывают стыд, принимая помощь и это чувство побуждает отрицательные эмоции. Важно быть мудрым и принять это как данность.
2. Важно помнить о том, что люди могут ожидать больше, чем ты можешь дать. Важно чётко и максимально точно рассказать людям о том, как ты готов помочь.

На пример: ~~«Мы привезём вашему ребёнку «Набор первоклассника»~~ - «Мы привезём вашему ребёнку: ручку, цветные карандаши и пять тетрадей к Первому сентября».

3. У всех людей разный ценностный уровень. Кто-то рад мероприятию без материальной поддержки, ценит эмоции и внимательное, доброе отношение, а кому-то важно и чаепитие после праздника. Относись к этому с пониманием.

На обороте данного флаера напечатана цитата: «Никогда не бывает больших дел без больших трудностей» Вольтер.

### **Последний пункт.**

«Спешите делать добрые дела!» А.Яшин

На финише Мастер игры подсчитывает набранные участником проценты «внутреннего Добродела», обсуждает с участником его впечатления, мысли, которые возникли в ходе игры. Выдаёт участнику буклет с результатами теста и информацией о волонтерском отряде «Клуб равнодушных волонтеров» ГБУ «Курганский ЦСПСиД».

#### *Результаты гейм-теста:*

Если твой уровень внутреннего Добродела от 0 до 40% - ты можешь получить дополнительные знания о волонтерской деятельности в рамках встреч Школы волонтеров и пойти по Дороге добра, став участником «Клуба равнодушных волонтеров».

Если твой уровень внутреннего Добродела от 45 до 80% - ты можешь стать добровольцем и активным участником «Клуба равнодушных волонтеров» и продолжать свой путь Дорогой добра.

Если твой уровень внутреннего Добродела от 85 до 120% - ты можешь стать волонтером-наставником в Школе волонтеров и вести за собой людей по Дороге добра.