

**Государственное бюджетное учреждение
Городской психолого-педагогический центр
Департамента образования города Москвы**

Социальная психологическая игра
для педагогов и специалистов помогающих профессий
«Откровенный разговор»

Авторский коллектив:

Сенатская Светлана Константиновна,
Голерова Оксана Александровна,
Назарова Светлана Евгеньевна,
Федотова Элина Леонидовна

Уважаемые коллеги!

Перед Вами одна из самых необычных социальных психологических игр. Это игра – мостик в мир удивительных людей и идей, в мир явлений грустных или вдохновляющих, в мир разных мыслей и чувств. Работа, коллектив, перемены, заработная плата и профессиональные ценности – все это может составлять важную часть нашей жизни. Профессия и работа часто вызывает у человека целый спектр чувств – от тревоги и почти осязаемой тяжести где-то рядом с сердцем до удивления, недоумения, растерянности, усталости, уверенности, напряжения, удовлетворения или комфорта.

Игра «Откровенный разговор» помогает:

- Найти и проанализировать Ваши личные ресурсы, научиться их эффективно использовать в работе;
- Исследовать внутренние конфликты и противоречия в профессиональной деятельности;
- Определить модели поведения в профессиональной деятельности и выбрать наиболее ресурсные из них;
- Исследовать позитивные пути решения различных задач в профессиональном пространстве.

Современная образовательная организация – это постоянно развивающаяся, открытая социальная система, в которой реализуются два вида активности: деятельность, направленная на решение базовой задачи, и активность по развитию отношений, возникающих между людьми.

В новых условиях общественные ожидания от специалиста в системе образования включают в себя такие социальные компетенции как:

- способность и готовность принимать ребенка и его сложности, вне зависимости от его особенностей и социальной ситуации развития;
- эмпатию и способность реагировать на различные потребности учащихся и готовность осуществлять индивидуальный подход;
- умение строить конструктивный диалог с родителями, коллегами и руководством;
- стрессоустойчивость и эффективность.

Игровые образовательные технологии широко применяются в педагогической деятельности, имеют игровую форму взаимодействия и включают в свое содержание решение определенных образовательных задач.

Принципами использования игровых образовательных технологий являются: системность, целостность, деятельность и активное погружение, экологичность и безопасность для участников игрового взаимодействия, осознанность и рефлексия, принцип «здесь и сейчас», эмоциональная вовлеченность участников.

Данный вариант игры создан для специалистов образовательных организаций и специалистов помогающих профессий. Игра «Откровенный разговор» является модификацией социальных игр Г.Хорна.

Игра помогает участникам поделиться своими мыслями, чувствами и идеями в отношении профессиональной деятельности в безопасной обстановке.

Игровое пространство способствует проработке конфликтных ситуаций и тревог, связанных с профессиональной деятельностью, поиску ресурсов и возможностей, снижению эмоционального напряжения в коллективе.

Основной целью игры является повышение уровня стрессоустойчивости специалистов и снижение эмоциональной напряженности в отношении профессиональной деятельности.

Социальная игра исследует следующие аспекты профессиональной деятельности:

- Включение ребенка с особыми образовательными потребностями в учебный процесс;
- Работа с родителями в рамках учебного взаимодействия;
- Работа с ученическим коллективом;
- Взаимодействие с коллегами и руководством, анализ конфликтов лояльности;
- Взаимодействие с внешними специалистами и социальными партнерами;
- Ценностные и мотивационные установки специалиста в отношении собственной профессиональной деятельности;
- Личностные ресурсы для повышения стрессоустойчивости и качества профессиональной деятельности.

Содержание игры:

Игра состоит из 180 карточек. На каждой карточке напечатаны фразы, характеризующие различные аспекты профессиональной деятельности.

По желанию специалисты могут сами дописывать карточки (для этого оставлено несколько пустых карточек).

Примеры утверждений:

- Мне проще работать с обычными учениками.
- Я нахожусь в постоянном контакте с родителями *такого ребенка*.
- Мне не к кому обратиться за помощью.
- Я будто перед выбором: толерантность или эффективное обучение?
- В пятницу я уже ничего не хочу.
- Мои коллеги ценят меня.

Правила игры

Перемешанные карточки переворачиваются текстом вниз и кладутся на середину стола. Участники игры по очереди берут по одной карте и зачитывают ее вслух. Если участник игры согласен с высказыванием, он оставляет себе эту карту. Если он считает, что содержание карты больше подходит какому-то другому участнику, он передает ему карту и пытается это обосновать. Если этот участник считает, что карта ему не подходит, он передает ее дальше другому участнику или кладет в отдельную стопку – “корзину для мусора”. Когда все карты распределены, по окончании игры, участники зачитывают вслух все свои карты. Если кто-то считает, что ему более важны карты других участников, чем свои собственные, он может попросить обменять их.

Дополнительная инструкция (применяется в зависимости от групповой динамики и целей игры)

После этого ведущий предлагает им разложить их на две «колонки». «Риски» - здесь раскладываются карточки, которые участник ассоциирует с риском. «Ресурсы» - в этой колонке собираются все карточки, которые, по мнению участника, могут выступить в роли ресурсов и позитивных решений. Каждый раз участник определяет сам, к какой категории относится карточка – к рискам или ресурсам. В процессе игры задача ведущего давать участникам

позитивную обратную связь, помогать исследовать риски и ресурсы, определять оптимальные модели решения профессиональных задач.

Игра рекомендуется для использования в организационном консультировании образовательных организаций, в работе психолого-педагогической службы, в рамках проведения курсов повышения квалификации, при проведении циклов занятий, направленных на профилактику профессионального выгорания педагогов и повышения уровня стрессоустойчивости.

Требования к ведущему (им): социальная игра проводится специалистами, имеющими высшее психологическое образование и специализацию/курсы повышения квалификации в области консультирования, навыки ведения групп.

Рекомендации ведущему:

В ходе игры основная задача ведущего актуализировать у участников процессы исследования личностных ресурсов, внутренних конфликтов, поиска позитивных путей решения образовательных задач, рассмотрения ключевых направлений профессиональной деятельности.

При проведении социальной психологической игры ведущий не дает оценок высказываниям участников, сохраняет нейтральность, не задает «вопросы с ответом». У участников игры возникают собственные новые идеи и тексты, описывающие проблемные ситуации. Ведущий задает вопросы с целью актуализировать определенные стороны опыта и акцентировать внимание участников на ресурсах и возможностях.

В ходе игрового взаимодействия, ведущий может использовать следующие техники работы с участниками (в зависимости от актуальной ситуации):

1. Присоединение и установление контакта.

2. Циркулярные вопросы («Как Вам кажется, если бы родители особого ребенка из Вашего класса были бы здесь и прочитали это утверждение, что они сказали бы?»)
3. Техники активного слушания (перифразирование, выяснение, отражение чувств, позитивное переформулирование).
4. Я-сообщения («Когда я слышу такое высказывание, я чувствую тревогу, потому что поведение ребенка трудно предсказать, и мне действительно хотелось бы, чтобы рядом были специалисты, готовые помочь в обучении особого ребенка»).
5. Обращение к личной истории.
6. Техника шкалирования («Насколько сильное напряжение вызывает у Вас данное утверждение по шкале от 0 до 10 баллов? Что, на Ваш взгляд, возможно было бы сделать, чтобы уменьшить его на 1 балл?»)
7. Техника ранжирования.
8. Техника «чудесного вопроса» («Представьте, что у вас есть волшебная палочка, и Вы можете пожелать, чтобы проблема исчезла, что изменится тогда в Вашей жизни?»).
9. Техника эмоционального отреагирования.

При работе ведущему следует учитывать, что актуальные проблемы участников могут «запустить» процессы сопротивления.

Сопротивление участника может быть выражено следующими способами:

1. Видимость быстрых изменений и принятия решений («Эта игра мне очень помогла. Прямо сейчас. Я все поняла, и буду с сегодняшнего дня применять в работе. Здорово, что одно занятие так эффективно»).
2. Конфронтация (молчание, прямая конфронтация) («Я не согласна с тем, что здесь написано. Это ерунда»).
3. Сомнение в компетентности ведущего («У Вас нет опыта работы в классе, где 30 детей и 3 из них с ОВЗ. Вы не можете мне ничего советовать»).

4. Отрицание наличия проблем в педагогической деятельности («У меня все хорошо. Я посадила ребенка на последнюю парту, и он мне не мешает. Мне не нужна помощь»).

Работа с сопротивлением необходима для создания безопасной обстановки, эффективной для решения образовательных задач.

Примерные вопросы ведущего:

- В какой идее Вы нуждаетесь? Что могло бы быть позитивным шагом для вас?
- Что бы вы хотели поменять в школе, в своем классе?
- Что из того, что Вы слышали особенно важно для Вас?
- Что в сегодняшней жизни связано с Вашей позицией?
- Для чего Вам этот опыт?
- Что было для Вас полезного в игре?
- Как Вы поймете, что в Вашей профессиональной деятельности происходят положительные изменения?

Список рекомендуемой литературы:

1. Вяжякупус Е.М. Искры, летящие вверх. Размышления о людях с особыми умственными способностями и их родителях– Спб., 2012
2. Егорова Л.В., Зверева Е.А., Орлома М.А., Шаргородская Л.В., Чурилина Е.В. Модель обучения детей с расстройством аутистического спектра (РАС) в общеобразовательной школе. – М., 2015
3. Квятковска М. Глубоко непонятые дети. – СПб., 2016
4. Кроль Л., Пуртова Е. Инструменты развития бизнеса: тренинг и консалтинг
5. М.Бибчук, Е.Жуйкова Помощь семье: психология решений и перемен. – М., 2015
6. Селигман М. Обычные семьи, особые дети. – М., 2007
7. Фопель К. Технология ведения тренинга: теория и практика – М.,2005
8. Фопель К. Уверенное управление. Тренинг. Коучинг. Саморазвитие. – М., 2004