Педагог-психолог

Мащенко Мария Григорьевна

**Игровые технологии профилактики ВИЧ/СПИД**

Методическая разработка для педагогов ОО

**Профилактическая работа с детьми, качающаяся профилактике ВИЧ/СПИД, проводится только с 14 лет и только с согласия родителей.**

Игра - это интервенция (вмешательство) в групповую ситуацию «здесь и теперь», которая структурирует активность членов группы в соответствии с определенной целью.

Часто такие игры в упрощённом виде отражают жизненные и групповые ситуации. Из сложных аспектов индивидуальных и личностных проблем они помогают выделить важные элементы и представляют их в искусственно созданном контексте в виде некой схемы действий. Упрощенный мир игры позволяет участникам лучше чем в реальном мире познать и понять структуру и причинно-следственные взаимосвязи происходящего. Таким образом, можно более эффективно и с относительно малым риском обучиться новым способам поведения и проверить на практике свои идеи.

Игры могут использоваться для обучения принятия решений, ролевому поведению, разрешению конфликтов, сотрудничеству и для много другого.

Вне зависимости от типа группы и состава участников должны быть созданы условия, обеспечивающие групповое взаимодействие. Ведущий может сконцентрироваться на раскрытии имеющихся ресурсов.

Перед началом игры можно провести дискуссию, беседу, лекцию, касающуюся выбранной тематики. Она должна отражать методы позитивной профилактики.

Привлекайте к встречам сторонних специалистов, школьного психолога, специалистов ресурсных центров, медиков и специалистов СПИД центра.

Поводом для профилактического мероприятия могут послужить: статья, передача, фильм, рекламный ролик. Можно найти документальный или художественный фильм, статью о ВИЧ/СПИДе. Тогда для начала разговора достаточно спросить: «А что вы сами об этом думаете? Что вы слышали на эту тему?». Также мероприятие может быть посвящено памятной дате, например, 1 декабря - Всемирный день борьбы со СПИДом!

В процессе ролевой игры можно оценить участников и смоделировать различные жизненные ситуации (пример ролевых игр мафия, бункер)

В настольной игре «Бункер» вам нужно будет убедить других игроков, что вас точно нужно взять в убежище, где очень ограниченное количество мест. В начале игры вы получаете карточки характеристик: пол и возраст, профессия, здоровье, хобби и другие. Постепенно раскрывая их в процессе игры, вы знакомитесь друг с другом и пытаетесь понять - кто достоин того, чтобы восстанавливать жизнь после конца эпохи? (информация об игре есть в открытом доступе, использовать логику построения этой игры можно начиная уже со старшего подросткового возраста).

Можно воспользоваться уже готовым вариантом игры либо самостоятельно подготовить карточки, подходящие для возрастной группы.

В конце игры соберите обратную связь (примерные вопросы для игры в «Бункер»):

-По какому принципу вы выбирали людей, которые попадут в бункер?

-Менялось ли решение по мере раскрытия карт?

-Какой фактор был решающим?

-На что вы особенно обращали внимание при выборе претендента на место в бункер?

-Что помогало принять решение в игре?

-Почему было важно изучить личность с разных сторон?

-Какую роль играла информация о здоровье?

-Какие меры вы уже предпринимаете, чтобы сохранить своё здоровье?

**Важно!** В результате игры у детей должны сформироваться мнение об ответственности за поступки, за свое здоровье. Не следует заканчивать игры на негативе. Любой негатив должен быть переведен в ресурс.

Профилактические игровые встречи в рамках ОО способны:

- предоставить как проблемно-ориентированную поддержку (советы, утешение, обсуждение личных тем), так и проблемно-неориентированную (ощущение того, что тебя любят в тебе нуждаются и т.п.);

- сохранить социальную идентичность;

- оказать комплексную социально-психологическую поддержку в том числе эмоционально-психологическую и ценностно-смысловую.