

2. Шарабайко О.Г. Стриминг технологии как средство для создания интерактивных электронных образовательных ресурсов // Сборники конференций НИЦ Социосфера. 2015. № 42. С. 56-58.

СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ РЕАБИЛИТАЦИЯ СПЕЦИАЛИСТОВ ПОМОГАЮЩИХ ПРОФЕССИЙ СРЕДСТВАМИ ИГРОВЫХ КОММУНИКАЦИЙ

Ю.И. Сергеева

ГУО «Республиканский институт повышения квалификации и переподготовки работников Министерства труда и социальной защиты Республики Беларусь», кафедра социально-трудовых отношений
juliasergeevaminsk@gmail.com

Аннотация. В статье рассматривается социально-педагогическая реабилитация как комплекс мероприятий корпоративной культуры организаций социальной работы. Коммуникации, выстроенные через игровую деятельность в настоящее время чрезвычайно важны для профилактики эмоционального и профессионального выгорания, восстановления утраченных или актуализации не востребованных социально значимых личностных качеств, восстановления психофизического состояния сотрудников этой сферы профессиональной деятельности.

Ключевые слова: реабилитация; игровая терапия; взрослые; профессиональное выгорание; коммуникации; работа с персоналом.

Естественная смена поколений в системе государственных организаций социальной сферы приводит к необходимости использования современных технологий в работе с персоналом. Игра является частью современной молодежной культуры. Молодое поколение сотрудников – люди, привыкшие к игровым технологиям. Компьютерные игры и различные симуляции еще малодоступны в государственных организациях в силу их стоимости, необходимости качественного экспертного сопровождения и технических требований к установке. Настольные игры более доступны по цене и методике игры, однако требуют определенного запроса как со стороны руководства, так и готовности к игре со стороны коллектива. В настоящее время в государственных организациях очень робко возникают инициативы по использованию настольных игр в качестве инструмента развития корпоративной культуры.

Современные педагоги и психологи сформировали новое направление в работе с персоналом: игропрактику. Новаторы, представители игропрактиков и геймдизайнеров, справедливо утверждают, что в любой игре через установление взаимодействия и коммуникации раскрываются компетенции сотрудников, их личностные и профессиональные качества [1]. Еще одной важной проблемой, решаемой через использование игровых технологий, является социально-педагогическая реабилитация сотрудников социальной сферы. Необходимость реабилитации возникает вследствие социально-экономических изменений в обществе, которые оказывают негативные

влияние на трансформацию поведенческих процессов конкретного человека и, как следствие, психофизического состояния общества в целом.

Специалисты социальной сферы одними из первых принимают на себя удар различных поведенческих отклонений в обществе. Им, в силу своей профессиональной деятельности, приходится сталкиваться с различными проявлениями социальных девиаций (агрессия, хамство, несдержанность, конфликтность и др.). В связи с этим одной из задач сохранения психического здоровья специалистов социальной сферы может стать их социально-педагогическая реабилитация средствами игровых коммуникаций.

Под реабилитацией в целом понимается процесс и результат мероприятий, способствующих восстановлению ограниченных или утраченных свойств, качеств, прав и свобод личности [5]. Процесс реабилитации предполагает активное участие в нем самой личности, активизацию ее внутренних сил для восстановления социально значимых качеств и способности к саморазвитию и самообеспечению.

Социально-педагогическая реабилитация – это совокупность целенаправленных социально-педагогических мероприятий, форм, методов и технологий, способствующих восстановлению утраченных человеком социальных связей и функций, восполнению среды жизнеобеспечения, усилению заботы о нем [5]. Эффективным методом в работе с персоналом выступает игротерапия, которая зарекомендовала себя еще и как успешная при социально-педагогической реабилитации членов коллектива.

С точки зрения педагогики и психологии, игротерапия для взрослых призвана на время вырвать человека из привычного окружения, дать возможность иначе взглянуть на свою жизнь, выйти из череды негативных жизненных ситуаций, позволить себе двигаться в нужном направлении [2]. В работе с персоналом применение игровых методов имеет ряд специфических особенностей, связанных с тем, что мы имеем дело с людьми с определенным жизненным и профессиональным опытом. Планируя игру в рабочем коллективе нужно учитывать:

- возрастные и психолого-педагогические особенности игровой группы (независимость, социальная активность, характер, критическое мышление, ориентир на решение поставленных задач, применение полученных знаний и навыков на практике)

- ограничивающие факторы (перегрузки в работе, обязанности в семье, ограниченность свободного времени и финансовых ресурсов, предыдущий негативный опыт обучения, ранимая самооценка, мотивация, осторожность к вовлечению в незнакомые практики, стереотипы мышления).

Игровая практика – это особая атмосфера живых коммуникации в которой учитываются индивидуально-личностные особенности каждого участника игры. Эффект игротерапии определяется тем, что играющий

получает новый опыт современных межличностных отношений; состояние свободы и сотрудничества формируются взамен отношений принуждения и агрессии. Такой опыт приводит к психотерапевтическому эффекту, создавая положительный фон настроения и помогая найти внутренний ресурс для перемен. Через игровые коммуникации обеспечивается нормальное функционирование коллектива, формирование открытых и доброжелательных отношений, происходит коррекция возникающих конфликтов, приобретаются навыки диалога.

Программа социально-педагогической реабилитации с использованием игр создается как часть корпоративной культуры организации и включает основные элементы: цель, задачи, этапы деятельности. Цель игры – знакомство с новым коллективным или общим «я» через эмоции и ощущения.

Современный подход к социально-педагогической реабилитации может быть охарактеризован как комплексный и личностно-ориентированный, то есть при организации игровых практик должны учитываться данные, характеризующие разные стороны общего психического (настороженность, замкнутость, агрессивность и др.) и физического (усталость и др.) состояния группы. В частности, правильно организованная игра помогает решить следующие задачи [3]:

- диагностика типа личности - выстраивает индивидуальный подход к каждому члену коллектива;

- обучение - позволяет проиграть модели поведения и предугадать будущие реакции со стороны других людей, получить бесценный опыт, без необходимости набивать шишки и портить отношения в своём коллективе или семье.

- терапия - помогает устранить внутренние ограничения, тормозящие нормальную реакцию на раздражитель.

Структура модели игропрактики состоит из следующих этапов: планирование, реализация, рефлексия.

Первый этап – планирование - состоит из следующих компонентов: формирование группы; диагностика состояния группы; выбор дидактических принципов, методов и приемов.

Второй этап – реализация – представлен введением в игру и игровым взаимодействием всех участников игры.

Третий этап – рефлексия - предусматривает обсуждение результатов игры, контроль над эффективностью взаимодействия всех участников.

Главная задача специалиста игропрактика - создать комфортное безопасное, безоценочное пространство, где человек сможет проявить свою фантазию, выплеснуть накопившуюся энергию. Очень важно чтобы в группе выстроились доверительные отношения. Особенностью использования игры в современной практике работы с персоналом организаций социальной сферы является неготовность группы быстро откликаться на игру. Для вовлечения группы в игровую деятельность

применяется определенная последовательность: познакомиться, оценить безопасность и конфиденциальность, и, если с этим все в порядке, то тогда уже начинать игру. В игру взрослые очень осторожно переносят свои внутренние вопросы, противоречия, сложности и непонимания во взаимоотношениях с самим собой и окружающими людьми.

Игропрактик наблюдает за игрой, модерирует и управляет ее процессом. По отношению к участникам игры игропрактику следует придерживаться следующих правил [4]:

- фиксировать внимание окружающих на малейшем успехе и достижении каждого участника;
- не сравнивать участников друг с другом, а сравнивать только с самим собой, помогая ему увидеть собственные успехи;
- оценивать не личность участника, а лишь позитивное, успешное поведение;
- обеспечить игрокам персонифицированное внимание, подчеркивающее его индивидуальность, значимость для окружающих.

Одним из основных ограничений в использовании игр можно признать невозможность фиксации многих поведенческих индикаторов в действиях игроков так как в большинстве игр происходит большая внутренняя работа — принятие решения исходя из выбранной стратегии. Также ограничение в играх — отсутствие эталонного поведения. Игра — сложный и многогранный процесс, и не каждый захочет показать свое истинное «я», особенно если это организация с жесткой командно-административной системой. Еще один секрет игры - несколько вариантов правильных стратегий и набора ходов, которые скорее приводят к успеху. Эту прекрасную возможность нестандартного подхода к решению ситуаций игроки используют не всегда по причине зажатого мышления и сформированных установок корпоративного поведения. В игре происходит трансформация мотивации от «правильного поведения», до достижения результата через желание получить удовольствие от процесса игры.

Последствия использования игры в социально-педагогической реабилитации специалистов социальной сферы включают изменение поведения, приобретение новых навыков и рождение новаций в обслуживании различных групп населения. Не так явно выраженный терапевтический эффект от использования игр в работе с персоналом выражается через материальную сторону. Современные руководители к используют игровой формат, когда нужно мотивировать сотрудников работать больше за те же зарплаты. Люди обычно не воспринимают материальные поощрения, если они не превышают 5% от фонда оплаты труда (ФОТ). Чтобы премии были ощутимы, организация должна потратить не менее 10% от ФОТ. Подсчитано, что использование игры в социально-педагогической реабилитации сотрудников может обойтись компании всего в 1% от ФОТ, а мотивационный эффект будет выше, чем

от выплаты премий в размере 1% от ФОТ. Здесь также стоит учесть, что стоят игры относительно недорого [3].

Таким образом, социально-педагогическая реабилитация специалистов помогающих профессий средствами игровых коммуникаций - это комплексная, многоуровневая, этапная и динамичная система взаимосвязанных действий, направленных на восстановление игроков в дееспособности в собственных глазах и перед лицом окружающих. Она включает аспекты профилактики и коррекции. Профилактика в системе реабилитации связана с устранением, сглаживанием, снятием причин, условий и факторов, которые вызывают те или иные отклонения в личности. Коррекция в системе реабилитации предполагает работу с конкретными напряжениями и направлена, прежде всего, на самого участника.

Через игру можно смоделировать безопасную реализацию желаний реальной жизни. Игровая деятельность помогает решать внутрличностные и межличностные конфликты, выводит участников игры на иной, положительный уровень решения проблем. Через игру взрослые учатся отстаивать свои границы и уважать границы других, познают новые для себя темы, изучают эмоции, разрешают конфликты и учатся слушать друг друга. Все это является важным направлением работы в деле сохранения психического здоровья нации как основы национальной безопасности Беларуси.

Библиографические ссылки

1. Греков И.В. Игровая терапия взрослых: современные терапевтические трансформационные технологии. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://elibrary.ru/item.asp?id=27340445>. Дата доступа: 08.10.2021
2. Греков И.В. Тэга-игра: игровая терапия взрослых. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=25871162>. Дата доступа: 08.10.2021
3. Зарянова Я.В. HR-геймификация: как использовать игровые технологии в управлении персоналом. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://bit.ly/3ABaLyh>. Дата доступа: 08.10.2021
4. Новые игровые технологии в обучении персонала. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.c-culture.ru/read/article/127982>. Дата доступа: 08.10.2021
5. Файзуллин К.А. Социально-педагогическая реабилитация в психолого-педагогических исследованиях. Сетевое издание «Современные проблемы науки и образования». [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=29815> Дата доступа: 08.10.2021

ИНДИВИДУАЛЬНОЕ КОНТРОЛЬНОЕ СОБЕСЕДОВАНИЕ КАК ФОРМА АКТИВИЗАЦИИ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ

К. В. Стволыгин

*Белорусский государственный университет, факультет философии
и социальных наук, кафедра социальной работы и реабилитологии
konstvol@mail.ru*