

В силу востребованности новых форм профилактики, Томский центр Анти-СПИД в этом году продолжил разработку новых инструментов. Для проведения занятий с молодежью была разработана новая форма - настольная игра "Проект С.В.И.П.Е.Р. Лаборатория".

Она позволяет заменить скучную лекцию интерактивным занятием. Цели занятия - проинформировать о ВИЧ, рассказать о путях передачи, развеять мифы о вирусе, показать безопасную модель поведения и продемонстрировать актуальность проблемы. Занятие может проводиться педагогом-психологом в учебном учреждении или на профилактическом мероприятии для молодежи.

Часовое занятие включает в себя краткую теоретическую часть - обозначение проблемы, объяснение правил игры, далее - игровой процесс, когда молодые люди взаимодействуют с настольной игрой, и последующее обсуждение с ответами на вопросы.

Геймификация - хороший вариант донести сложные вещи с помощью инструментов, которые не вызывают отторжения. Есть такой современный формат - Прикладная, или образовательная игра, которая работает с задачей или проблемой. Критерий успешности такой игры - решена ли задача, достигнута ли поставленная цель.

Цель нашей игры - как уже говорилось, проинформировать о ВИЧ, рассказать о путях передачи, развеять мифы о ВИЧ, показать безопасную модель поведения, продемонстрировать актуальность проблемы. А непосредственно в игре ребята должны вывести жителей города из зоны заражения в зону безопасности.

Целевая аудитория - молодые люди 15-17 лет, но игра подойдет и для более старших групп: 17-20 лет, 20-30 лет.

Для проведения игры обязателен ведущий - ее правила подробно описаны и находятся в игровом наборе, но педагог заранее должен разобраться с правилами, а в идеале - сыграть с коллегами, чтобы представлять ход и динамику игры. Далее ведущий рассказывает о сюжете игры, ее правилах, игровых компонентах, помогает в раскладке

и делает акцент на базовой ценности - жизнь населения. Ведущий - направляет, но не "подсказывает" решения и может напоминать правила.

Смысл игры не в выигрыше, а в самом процессе. В игру могут играть несколько групп одновременно, в каждой команде - 4-6 человек. Все они распределяют между собой игровые роли - врач, репортер, волонтер, навигатор, оперативник, ученый. Это помогает увеличить вовлечение в процесс игры. В ходе игры участники решают с помощью имеющихся у них ресурсов проблемы и выводят население из зоны заражения и риска в безопасную зону, параллельно открывая один за одним карточки - городские кварталы.

В игре есть два комплекта карточек-заданий, кроме того, вопросы построены таким образом, что провоцируют участников на рассуждения и обсуждения и не "подсказывают" очевидных решений. Повторная игра позволяет добиться успешного завершения игрового задания, закрепления материала и расширения знаний участников.

Тестирование настольной игры проходило в Томске осенью 2016 г., в нем приняли участие команды студентов ТУСУР, КИПТСУ, ТБ Медицинского колледжа и Томского техникума водного транспорта и судоходства, специалистов Томского центра Анти-СПИД, фонда Сибирь-СПИД-Помощь. Увидеть, как это было, можно в [ролике](#).

Любое учебное заведение, которое захочет провести у себя профилактические мероприятия в таком формате, может стать партнером центра АнтиСПИД и зарегистрировавшись на сайте, скачать все необходимые материалы. Все методматериалы тоже можно будет скачать и распечатать самостоятельно.

Мы нацелены на дальнейшее внедрение игровых форматов профилактики. В частности, использовать нашу настольную игру для проведения интерактивных занятий в учреждениях, продумать соревновательную систему между разными учреждениями.

[Настольная игра Проект С.В.И.П.Е.Р. Лаборатория / Project Sweeper. Laboratory - board game](#)