ИГРА, КАК ЧАСТЬ УПРАВЛЕНЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ

Ю.В. Тагирова

Психолог отделения срочного социального обслуживания и организационного обеспечения бюджетного учреждения Омской области "Комплексный центр социального обслуживания населения "Пенаты" Центрального административного округа"

*"Меня зовут Юлия Владимировна Тагирова, я работаю психологом в комплексном центре социального обслуживания "Пенаты" в городе Омске*

*Наша повседневная трудовая деятельность выстроена так же, как у многих комплексных центров. Работа с семьями, пожилыми, дезадаптированными. При индивидуальной и групповой работе с получателями социальных услуг я нередко применяю различные игровые технологии.*

*Люди всегда большое значение придавали играм, и с развитием нашей цивилизации появилось множество вариантов. Не удивительно, ведь игра это лучший способ тренировать и приобретать необходимые практические умения и навыки. В игре происходит быстрое пополнение знаний, размышление и импровизация, ускоренное принятие решений, проявляются личностные качества. Игру как процесс для достижении якакой-то цели можно применить в любой области жизни человека.*

*Одна из областей жизни человечества – трудовая деятельность, и для работы в коллективе применяют деловые игры. Я хочу рассказать о собственной разработке деловой игры "Соцлото 5 из 45 татуировок менеджера", где все задания связаны с понятийным аппаратом социального обслуживания - нашим главным делом, нашей работой. И название игры родилось из специфики нашей деятельности, но так как по сути своей игра является трансформером, её можно применять в любой сфере. Стоит содержание наполнить заданиями на тему медицины, педагогики, юриспруденции и уже может появиться "Медлото", "Педлото","Юрлото". Опираясь на нашу схему, выстраивается любой вариант, то есть игра весьма универсальна. Один из видимых результатов игры - это сплочение коллектива, поэтому данная разработка может стать частью корпоративного мероприятия.*

*Небольшая предыстория появления этого микса из игровых технологий.*

*Руководитель нашего центра Светлана Михайловна Кособуцкая очень творчески настроенный человек, всегда открыта новым идеям и поддерживает это в своих сотрудниках. По её инициативе создан "Клуб читающих социальных работников", цель которого – работа с кадровым резервом. Смена кадрового состава закономерный процесс, но ведь каждому хочется, чтобы дело, которое ты начал продолжалось. В "Клубе читающих социальных работников" проводятся семинары, тренинги, чтение специальной литературы по менеджменту, деловые игры и многое другое из доступных технологий управления. Благодаря этому в центре собрано сильное управленческое ядро из людей, которые много лет посвятили социальной работе и передают свой опыт команде резерва.*

*Однажды наш руководитель поделилась интересной находкой. Эта книга Максима Батырева "45 татуировок российского менеджера. Правила российского руководителя". Весь опыт человека на должности руководителя собран и зафиксирован в книге в виде своеобразных смысловых татуировок. Книга написана лёгким, доступным языком, частично с долей самоиронии. Чтение книги увлекает, и невольно узнаёшь ситуации, в которых не раз оказывался сам. Идея Светланы Михайловны познакомить с творчеством М.Батырева коллектив вдохновила меня на разработку деловой игры "Соцлото 5 из 45 татуировок менеджера".*

*После апробации разработка вызвала интерес и была оформлена в методическое пособие. Предлагаю ознакомиться с нашим вариантом игры.*

**Деловая игра "Соцлото 5 из 45 татуировок менеджера"**

Описание, ход и правила игры.

Игра выстроена по модульной системе, но каждый модуль вполне самостоятелен и может проводиться отдельно. В игре использованы смысловые "татуировки" М.Батырева как названия станций и как задания, связанные с темой социального обслуживания.

**1 модуль: Игра по станциям "Заплати налог!"**

Модуль так назван так потому, что мы считаем любое полученное знание, впечатление - это твой выигрыш. А на любой выигрыш назначается налог. В условиях нашей игры НАЛОГ- это выполненное задание на станции.

**Правила 1 модуля**

1. Сама игровая зона разбита на 5 частей: 1 зона общая и 4 зоны станций. На зонах станций –надписи Касса 1,Касса 2, Касса 3, Касса 4 (потому, что обычно в кассе обналичивают выигрыши и платят "Налоги"). Каждая "Касса" работает по своим правилам, это отмечено в **"Памятке для кассира"**, которое выдается перед началом игры (*Приложение 1-4).*

2. Игру проводят ведущий и его помощники "кассиры", которые будут выдавать задание и выставлять баллы за выполнение.Подсчет баллов на каждой станции ведётся от сложности выполненного задания и это указано тоже в "Памятке для кассиров".Ведущий может ходить по станциям и контролировать процесс игры.

3. Для выполнения заданий участники игры делятся на команды, на каждой станции выбирается"менеджер" команды,который становится ответственным за выполнение задания, принятые решения по набору баллов.Победитель определяется по общему числу баллов.

"Менеджер" обязательно должен меняться на каждой станции, здесь очень интересно наблюдать как работает быстрое переключение социальных ролей - руководитель - подчинённый. Этот момент в игре подчеркнут получением и передачей эмблемы **"Жёлтая майка лидера** "со смысловой татуировкой следующему "менеджеру" (*Приложение*5)

4. Маршрутный лист для команд оформлен в виде лотерейного билета, где написаны номера смысловых татуировок и номера касс (*Приложение 6).*Команды получают его методом жеребьёвки, можно использовать предмет похожий на лототрон.Маршрутный лист предъявляется в "кассах", на обратной стороне "кассиры" проставляют баллы. Это нужно, чтобы вывести итоговый балл и определить победителя.

5.Для регулировки количества баллов команды в игре используются "Карточка лояльности" и "Стоп-лист"(*Приложение 7-8*) со смысловыми татуировками. Они работают как система бонусов и штрафов и влияют на общее количество баллов. Ответственность решения за применение полностью берет на себя "менеджер"- этот игровой момент показывает, кто из присутствующих обладает кризисным мышлением и дальновидностью.

"Карточка лояльности" даёт право на станции при ошибке начать игру заново без штрафов и при предъявлении аннулируется "кассиром". Баллы за её использование не начисляются. Но если карточка не использовалась на станциях, она сдаётся обратно ведущему игры и даёт право получить дополнительно 10 баллов к общей сумме

"Стоп-лист" дает право "менеджеру" рискнуть и играть по другим правилам, но в рамках правил, установленных в каждой "кассе". "Стоп-Лист" баллов команде не приносит, а наоборот при предъявлении его команда теряет от 5 до 10 баллов от общего числа заработанных баллов. При предъявлении аннулируется. Если не был использован, в конце игры сдаётся обратно.

Таким образом, каждая команда получает комплект бумажного раздаточного материала для игры. Рекомендуем для раздаточного материала использовать эти цветовые решения, так как здесь работают элементы цветотерапии.

1. Лотерейный билет(маршрутный лист) синего цвета.
2. Эмблема "жёлтая майка лидера" жёлтого цвета.
3. "Карточка лояльности"зелёного цвета.
4. "Стоп-лист"красного цвета.

**Задания на станциях 1 модуля**

В нашем варианте игры выбрана 4 станции, которые носят названия "татуировок" с номерами из книги М.Батырева.

Игровые технологии, использованные в качестве задания на станции, всем известны,но наполнены понятийным аппаратом близким социальной сфере.

**1станция называется"Татуировка 2. ЧИТАЙТЕ И ОСМЫСЛИВАЙТЕ ПРОЧИТАННОЕ".** Здесь команде предлагается к пословицам подобрать фразы "расшифровки".Для этого используются два файла,где нарезаны полосками распечатанные тексты пословиц и отдельно фразы, относящиеся к социальной сфере. Работает как наполнение новым смыслом.

**Например:**

"Ума палата, да денег ни гроша": семьиСОП на обслуживании в отделении профилактики

"Копейка рубль бережет, а рубль голову стережет"- госзакупки, три коммерческих предложения

"Поминай, как звали, кого вчера поздравляли"- кадровая текучка

"По Сеньке и шапка, по Ереме колпак"- награждение к Дню соцработника

**2станция называется"Татуировка 40. ЕДИНЫЙ ПОНЯТИЙНЫЙ АППАРАТ УЛУЧШАЕТ УПРАВЛЯЕМОСТЬ".**На этой станции предлагается "менеджеру" выбрать ситуативную задачу,которую он должен молча прочитать, и используя жесты, молча показать своей команде. Члены команды повторяют движения за ним и потом озвучивают (вариант игры "крокодил" либо пантомима по ситуации).

**Пример ситуативной задачи.**

Ваш центр выполнил госзадание раньше срока. Вы так кричали "Ура!", что у вас пропал голос, врач фониатор вам прописал молчать три дня. Всё шло как обычно и ВДРУГ. Срочная телефонограмма: На улице Перелёта, 18 ликвидируется магазин. Нераспроданный товар отдают в центр в качестве спонсорской помощи. Необходимо организовать транспорт и сотрудников вывезти и распределить товары между категориями обслуживаемых граждан. Продумайте свои действия и раздайте задания.

**Но разговаривать вам категорически запрещено, помните об этом.**

**3 станция называется "Татуировка 26. ВРЕМЯ ВАЖНЕЕ ИДЕАЛЬНОСТИ"**

На этой станции мы предлагаем команде заполнить диагональный кроссворд.

Команде предлагается лист, с клетками где по диагонали написано слово,например,"Госзадание" или "Соцконтракт".

Задача написать как можно больше слов, из понятийного аппарата социального обслуживания. Можно заполнять и по горизонтали и по вертикали.

**4 станция** называется**"Татуировка 14. СТАЯ КОПИРУЕТ ВОЖАКА"**

Эта станция по сути своей" караоке",нужно заранее подготовить тексты песен шуточных на тему социального обслуживания на мотив известных песен.

"Менеджер" данной станции получает тексты песни, которые нужно спеть в разных стилях.Задача менеджера и петь, и двигаться в стиле песни и быстро подавать команды. Задача команды быстро, и стараясь безошибочно копировать его.

**Правила 2 модуля**

Второй модуль может использоваться самостоятельно, как подготовка и показ скетчей по определённо заданной фразе. В нашей игре в этом модуле заложены: выбор задания(фразы),чайная пауза(время на подготовку скетча) и показ скетчей. Этот модуль назван **"Дополнительный розыгрыш".**

Номера "татуировок" могут быть наклеены на конфеты, помещены в предмет, похожий на лототрон или банально в шапку и разыгрываются методом жеребьевки. Мы предлагаем для скетчей использовать следующие фразы(получаются очень смешные номера).

*ТАТУИРОВКА 9. КЛИЕНТЫ – НАШЕ ВСЕ*

*ТАТУИРОВКА 10. И ДАЖЕ В КАБАКЕ ТЫ – МЕНЕДЖЕР!*

*ТАТУИРОВКА 16. УЧИТЬ – ЛЕЧИТЬ – МОЧИТЬ*

*ТАТУИРОВКА 31. НА ФИГ АНАЛИТИКУ ВО ВРЕМЯ КРИЗИСА*

*ТАТУИРОВКА 25. МЕНЕДЖЕР И ДОЛЖЕН БЫТЬ КРАЙНИМ*

*ТАТУИРОВКА 45. ВСЕГДА ПОМНИТЕ: ОДНАЖДЫ ВАС УВОЛЯТ*

*ТАТУИРОВКА 2. ПРИЗНАНИЕ СПЕЦЕФИЧНОСТИ СМЕРТИ ПОДОБНО*

**Правила 3 модуля**

Третий модуль включает в себя награждение и момент рефлексии.

В зависимости от количества набранных баллов команды поощряются призами. В качестве награды в нашей игре используются: список всех 45 татуировок из книги М.Батырева как памятка руководителю (*Приложение 9*), а также небольшие призыДля номинаций были выбраны тоже смысловые "татуировки.

Татуировка 24. КОМАНДУ СОЗДАЕТ ТОЛЬКО ОБЩЕЕ ДЕЛАНИЕ

Татуировка 19. УСИЛИВАЮТ КОМАНДУ ТОЛЬКО ЕДИНОМЫШЛЕННИКИ

Татуировка 22. ХВАЛИТЕ ЛЮДЕЙ!

Татуировка 43. ДЕЛАЙТЕ БОЛЬШЕ, ЧЕМ НУЖНО.

Закончить можно обсуждением результатов игры.

Конечно, все 45 татуировок использовать за один раз трудно, мы выбрали наиболее подходящие к формату мероприятия. И если у вас это вызовет интерес и желание прочитать книгу, можно будет сказать, что задача оказалась выполненной. Подготовка занимает значительное время, но сама игра проходит увлекательно и несет действенные результаты в сплочении коллектива.

Итоги игры позволяют провести оценку формирования общих компетенций профессиональной деятельности, развития индивидуального стиля поведения в процессе взаимодействия в команде, совершенствования навыков принятия коллективных решений.

Сведения об авторе:

Тагирова Юлия Владимировна, психолог отделения срочного социального обслуживания и организационного обеспечения бюджетного учреждения Омской области "Комплексный центр социального обслуживания населения "Пенаты"Центрального административного округа"

Адрес проживания: 644043, г. Омск, пгт. Биофабрика, д.15, корп. 1, кв.39.

Служебныйтел: (3812) 32-49-45

Мобильный телефон: 8-904-823-45-51

e-mail: uliatagirova551@gmail.ru