**Настольная игра “Проект С.В.И.П.Е.Р. Лаборатория”**

**Зачем нужна такая настольная игра?**

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.

**Как проходит занятие?**

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.

**Почему игра?**

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 - 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.

**На кого рассчитана игра?**

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

**Зачем нужен ведущий?**

Для проведения игры обязателен ведущий - ее правила подробно описаны и находятся в игровом наборе, но педагог, психолог или волонтёр 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 - жизнях населения. Ведущий - направляет, но не “подсказывает” решения и может напоминать правила.

**Как проходит игра?**

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.

**Можно ли сыграть в игру повторно?**

Да, можно. В стандартной версии игры есть два комплекта карточек-заданий (плюс дополнительно выпущены набор карточек для молодых людей в возрасте 14+ и новый набор карточек для тех, кто уже прошел стандартную версию игры). 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.

**Где и с кем тестировалась игра?**

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.

**Где взять материалы для игры и можно ли напечатать ее самим?**

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 скачать и распечатать самостоятельно.