

Проект был создан в начале 2020 года. Рада, что удалось его сразу же попробовать и применить. В период пандемии тренинговые мероприятия пришлось отменить, но надеюсь, что эта пора пройдет, и опыт проведения новых тренингов снова понадобится.

Тренинговая платформа для коллектива сотрудников «Мой профессиональный путь»

Вступление

Был запрос от руководителя отдела на тренинг, который одновременно работал бы на решение нескольких задач:

- сплочение коллектива,
- выявление копинг-стратегий,
- рефлексия членами коллектива происходящих в нем процессов,
- развитие коммуникативных навыков,
- первичная и вторичная адаптация,
- актуализация ресурсов.

Поначалу я пыталась использовать уже существующие игровые платформы. Но, учитывая, что состав коллектива разнообразен по многим параметрам (возраст, пол, опыт работы и т.д.), а время на проведение тренинга ограничено, пришлось думать: как трансформировать уже имеющиеся игровые платформы под поставленные задачи.

Элементы игры такие, как выбор дорожки от «Старта» к «Финишу», кубики с количеством ходов и карточки с вопросами, были удалены. Для тренинга была сконструирована игровая матрица, содержащая только обязательные для прохождения каждым игроком поля.

Конструкция игровой матрицы

Уровни, обязательные для прохождения:

- 1) начало пути, вхождение в коллектив,
- 2) препятствия и неожиданности на пути,
- 3) что помогало справиться с препятствиями,
- 4) источники восстановления, решения,
- 5) цель, что получаю.

На каждом уровне **используется несколько наборов** метафорических ассоциативных карт (МАК), позволяющих игроку раскрыть содержание каждого уровня. В тренинговой платформе «Мой профессиональный путь» используется 16 наборов МАК.

Уровень	Используемые наборы МАК
1) начало пути, вхождение в коллектив	«Пути-дороги», «Лестницы», «Окна и двери»
2) препятствия и неожиданности на пути	«Из сундука прошлого», «Морена», «Огонь, мерцающий в сосуде», «Партнеры»*
3) что помогало справиться с препятствиями	«Зонтики», «Субличности», «Дерево (как образ значимого человека)», «Подарки»*
4) источники восстановления, решения	«Источники», «Вода»*
5) цель, что получаю	«Дом», «О природе и погоде», «Я и все-все-все»

Наборы МАК со звездочкой (*) – мои авторские, их описание – в приложениях 2, 3, 4.

Вступление

Обязательно сначала рассказать о правилах игры, и что игра на игровом поле – поочередная и только добровольная. Кто не захочет – может просто оставаться зрителем. И что ничего, что произойдет здесь, на тренинге, не будет обсуждаться и пересказываться за его пределами.

Слова ведущего: «В качестве музыкального эпиграфа я подобрала песню Фрэнка Синатры «Мой путь». На самом деле эта песня воздействует, как прайминг (неосознанная фиксация установки) на более глубинную работу, поскольку содержание песни большинству известно.

Как происходит игра

На центральном столе – игровое поле, на нем – 16 наборов МАК, каждая в своем секторе (они подписаны). Игроки сидят вокруг стола в непринужденной обстановке.

Каждый из собравшихся игроков по очереди проходит через все уровни, начиная с верхнего, внутри уровня слева направо. Часто первым участником, «первопроходцем» вызывается стать руководитель или лидер группы участников.

Выбирая вслепую любую карту из набора, он рассказывает о себе по теме данного уровня, используя карту. Если карта его не устраивает, и он никак не может связать изображенное на ней с заданной темой, дальше происходит следующее.

1) Игрок говорит: «Прошу помощи», и тогда любой другой игрок может предложить свою версию ответа. Если ответ от первого «помощника» не устраивает – слушаем второго, потом третьего и т.д., до тех пор, пока играющий не примет какой-то ответ, как подходящий для себя.

Примечание из практики: таких ситуаций возникало мало, и они могли оказаться диагностичны для человека, долго не находящего ответа на вопрос о каком-либо этапе своего профессионального пути. И даже если на самом тренинге это не решается, человек уходит с выявленным своим «слабым местом».

2) Если ни одно предложенное из «Помощи» так и не подошло – взять другую карту из того же набора.

По наблюдению, время прохождения всех этапов каждым последующим участником происходит быстрее. Среди прочих факторов на это влияет в первую очередь то, что с каждым предыдущим «кругом» каждый проговаривает что-то свое и формулирует, уточняет свой ответ.

В самом конце тренинга предлагается составить единый общий рассказ, вытаскивая каждым по очереди карту из одного набора и сочиняя по ней предложение для общего рассказа.

Для такого задания коллективу предлагается выбрать один набор, который им наиболее импонирует.

Если кто-то так и не отважился пройти все этапы игрового поля вслух, он все равно получил пользу, наблюдая, как это делают другие. Мысленно он все равно соотносил услышанное со своим собственным опытом.

Если же кто-то, не досидев до конца, покинул тренинговое помещение, и такое, увы, случалось, это – диагностично и информативно. Так бессловесно идентифицируются сотрудники с высоким уровнем тревоги, непереносимостью коллективной деятельности, закомплексованностью, недоверием коллегам.