

# Игры, в которые играют?

## Из опыта проведения методического семинара-тренинга для студентов-психологов

Дарья Азарко, Сергей Лабода, Алена Луговцова

**Дарья Азарко** — член правления Общественного объединения “Образовательный центр «ПОСТ»”, тренер, координатор образовательных программ; аспирантка кафедры возрастной и педагогической психологии БГПУ им. М.Танка. Имеет большой опыт проведения образовательных программ для молодежи и подростков по различной тематике.

**Сергей Лабода** — член правления Общественного объединения “Образовательный центр «ПОСТ»”, тренер, координатор международных программ; преподаватель кафедры германо-романского языкознания БГПУ им. М.Танка. Имеет большой опыт проведения различных образовательных программ, семинаров и тренингов для молодежи, студентов, учителей, преподавателей вузов, представителей общественных организаций и гражданских инициатив. Один из авторов книги “Профессиональная кухня тренера (из опыта неформального образования в третьем секторе)”.

**Алена Луговцова** — тренер Общественного объединения “Образовательный центр «ПОСТ»”, руководитель молодежного проекта “Окно”, аспирантка Национального института образования Министерства образования Республики Беларусь. Имеет большой опыт проведения образовательных программ для молодежи и подростков по различной тематике.

e-mail: center\_post@tut.by • post@ngo.by • 220028, Минск, а/я 63

24

*Игру нельзя отрицать.*

*Можно отрицать почти все абстрактные понятия: право, красоту, истину, добро, дух, Бога.*

*Можно отрицать серьезность.*

*Игру — нельзя.*

**Йохан Хейзинга**

Сегодня, на наш взгляд, существует проблема определения форм неформального образования. Зачастую разным по своей сути образовательным действиям мы даем одни и те же названия. Иногда происходит обратное — под разными дефинициями подразумевается одно и то же мероприятие. То, что некоторые определяют как тренинг, другие называют семинаром или еще как-то. А кто-то считает все свои образовательные программы семинарами и особо не задумывается о том, чтобы дать им другие имена, как, например, на Западе — практически всё называется тренингом.

С одной стороны, как лодку назовешь, так она и поплывет, а с другой — главное, чтобы был достигнут результат и все действующие лица образовательного процесса остались довольны, то есть, все равно — крендель или булка, главное, чтобы голод утолял.

К сожалению, на сегодняшний день нам бывает еще достаточно сложно определиться с тем, как же правильно обозначить те формы деятельности, которые мы используем в практике неформального образования.

“Игры, в которые играют? Интерактивная игра в практике психолога” — так назывался один из **методических семинаров-тренингов** для студентов психологических специальностей старших курсов, проведенный на базе Белорусского государственного педагогического университета им. Максима Танка. Он был организован Общественным объединением “Образовательный центр «ПОСТ»” в рамках белорусско-шведского проекта “Школа тренеров”.

Почему выбранная нами форма работы определялась именно как методический семинар-тренинг? Потому что данное краткосрочное (3 дня) образовательное действие носило обучающий характер и включало в себя помимо работы над конкретным содержанием (основания, возможности и границы метода интерактивной игры) получение новых знаний, формирование готовности участников грамотно использовать данный метод в своей практике — тренировку навыков и умений. То есть форма мероприятия в данном случае работала на содержание, а содержание — на форму. В дальнейшем по ходу статьи методический семинар-тренинг для краткости мы будем называть семинаром.

**Целью семинара** было не только изменить отношение к игре как к методу обучения, но и познакомить участников с конкретными методиками интерактивной игры и техникой их проведения, для того чтобы в дальнейшем они могли не только использовать данные игры в своей практике, но и уметь пользоваться данным методом в принципе.

**Программа семинара** была составлена по блочному принципу (см. Приложение 1). Данный подход позволяет “строить” семинар из отдельных блоков, как строят стену из кирпичей. Каждый блок представляет собой набор методик и упражнений, объединенных для решения определенных задач, и является в той или иной степени логически завершенным. Программа первого дня включала в себя блоки знакомства, выявления ожиданий и опасений участников, выработки норм работы в группе, а также первый тематический блок — знакомство с методом интерактивной игры через приобретение конкретного опыта участия в двух интерактивных играх. На этом этапе никакой дополнительной информации о методе не давалось — только участие и анализ.

Во второй день интерактивные игры сопровождались теоретическими блоками, в которых рассматривались некоторые аспекты групповых процессов, коммуникации и т.д. Эти блоки имели своей целью облегчение понимания того, что происходит в группе в ходе игр, и помогли посмотреть на них с методической точки зрения. Весь третий день был посвящен теоретическому анализу интерактивной игры. Участники имели возможность поработать с текстами, содержащими некоторое теоретическое обоснование данного метода, осмыслить опыт участия в интерактивной игре и зафиксировать преимущества и недостатки метода, обсудить в рамках дискуссии возможности его использования, а также проработать цикл “подготовка — проведение — дебрифинг” интерактивной игры. Завершал семинар блок подведения итогов, основной задачей которого было получение обратной связи от участников и первичная оценка эффективности семинара (содержательное, методическое продвижение участников, готовность применять представленный метод в своей практике).

Обучающий аспект семинара заключался в построении его по модели обучения посредством опыта, разработанной Д. Колбом (3, 39-40).



Цикл обучения состоит из четырех последовательных и взаимосвязанных этапов: конкретного опыта, рефлексивного наблюдения, абстрактной концептуализации и активного экспериментирования. На первом этапе цикла участники либо используют какой-либо конкретный уже имеющийся личный опыт, либо, что бывает гораздо чаще, приобретают этот опыт с помощью специально организованного взаимодействия непосредственно в ходе образовательной деятельности. На втором этапе создаются условия для критического наблюдения и рефлексии приобретенного опыта, обсуждения мыслей, связанных с его обретением. В ходе третьего этапа цикла — абстрактной концептуализации — как результат совместной рефлексии участников возникает уникальное знание, ценность которого заключается не в информативности содержания, а в его творческом характере. Важность этого знания усиливается совместным движением обучающихся в каком-то одном направлении с целью реализации своих индивидуальных потреб-

ностей. Результаты взаимодействия на этом этапе выражаются в виде выводов, сделанных участниками благодаря совместной рефлексии. На заключительном этапе цикла особое значение имеет возможность проверки сформулированных выводов. Чаще всего эта проверка происходит в процессе практики и, в конце концов, приводит к обретению нового конкретного опыта, который становится началом нового цикла обучения (2, 20-22).

В ходе представляемого образовательного события эта модель обучения применялась на трех уровнях:

- **Макроуровень** — семинар в целом (получение конкретного опыта через непосредственное участие в интерактивных играх — анализ игр и теоретическое обоснование — знакомство с культурным опытом (статьи по теме) — самостоятельное проведение игр (в рамках семинара не было возможности реализовать этот этап на практике в связи с ограничением времени));

- **Мезоуровень** — отдельно взятая игра (проигрывание — анализ — обсуждение возможностей применения, модификации);
- **Микроуровень** — дебрифинг или обсуждение после игры, анализ (восстановление хода событий — анализ чувств и эмоций — оценивание, отношение, выявление подтекста — соотнесение полученного опыта с будущими действиями).

*Хотелось бы отметить, что накануне семинара в ходе предварительной работы с участниками было проведено анкетирование, посредством которого был выявлен их содержательный запрос к обучению. К интерактивной игре они проявили большой интерес, несмотря на то, что практически все фиксировали отсутствие опыта применения данного метода в своей деятельности.*

С понятием “игра” психолог сталкивается достаточно часто в своей практике. Игра почти всегда является частью групповой работы. Однако отношение к игре у студентов складывается достаточно легкомысленное: игра — это всего лишь игра. Часто слышимое “не заиграйтесь” приводит к тому, что игра видится скорее как способ снятия напряжения, развлечения, знакомства, но никак не решения задач, направленных на личностный рост, проработку определенной темы, в общем, не рассматривается как серьезный метод психологической работы.

Игра как культурный феномен и одно из важнейших средств развития рассматривалась еще в глубокой древности. Древние индусы воспринимали жизнь как божественную игру (“лила”), как иллюзию (“майя”), считая, что иллюзия — и есть игра. Даже само слово “иллюзия” означало “пребывание в игре” (*in lidum* — от лат. *lidum* — игра). Об игре писали и философы, и поэты. У Ф. Шиллера можно прочитать: “Человек, собственно, только тогда и есть цельный человек, когда играет”. “Весь мир — театр, а люди в нем — актеры”, — писал Шекспир. “Homo Ludens” — “человек играющий” Й. Хейзинги — новая ипостась человека, который дополняет “homo sapiens”, “человека разумного” и “homo faber” — “человека-творца” (1).

Существует множество сложных игр: ролевые, организационные, деловые, симуляционные. Имеется определенная сложность с классификацией видов данного метода, т.к. некоторые принципы их построения сходны и на первый взгляд может показаться, что речь идет об одном и том же, но, тем не менее, между ними есть существенные различия. Интерактивные игры также являются разновидностью сложных игр, однако этот термин встречается в психологической литературе достаточно редко.

Важность интерактивной игры подчеркивает немецкий психолог Клаус Фопель, считая, что “понятие «игра» важно, так как интерактивные игры пробуждают у участников любопытство, готовность к риску, они создают ситуацию испытания и дарят радость открытий, что свойственно всем играм. Понятие “интеракция” включает внутриличностную (различные части моей личности вступают в контакт друг с другом)

и межличностную (я вступаю в контакт с другими людьми) коммуникацию” (6, 10).

Интерактивные игры весьма разнообразны, и это существенно затрудняет описание их как отдельного метода. Основаниями для классификации могут служить следующие аспекты:

- цели игр;
- количество участвующих людей;
- нагрузка на участников;
- продолжительность;
- средства общения;
- степень структурированности игры;
- происхождение игры;
- психологическая основа интерактивной игры;
- требования к ведущему группы;
- глубина интервенции (вмешательства) игры;
- масштаб интервенции (6, 13-20).

Вместе с тем, данный метод обладает некоторыми отличительными особенностями, среди которых

- наличие участников, либо групп участников, интересы которых в значительной степени пересекаются;
- наличие четко оговоренных правил игры, дающих однозначное понимание рамок допустимых действий участников;
- наличие ясной цели, достижение которой возможно путем совершения определенных действий в рамках установленных правил;
- осуществление взаимодействия с другими участниками игры тем способом и в том объеме, который избирается самим участником;
- возможность использования участниками различных моделей поведения в процессе достижения цели;
- подробная групповая рефлексия и подведение итогов по окончании игры.

Одной из основных задач интерактивной игры является создание условий для обретения участниками нового значимого для них опыта социального поведения. Этот опыт поможет им разобраться в различных жизненных ситуациях, с пониманием и анализом которых до этого имелись определенные трудности. Взаимодействие в группе, в данном случае, выступает катализатором и дополняет систему имевшихся у участников ранее знаний и представлений по отношению к этим ситуациям. Таким образом, интерактивную игру можно определить как активный метод обучения, основанный на опыте, полученном в результате специально организованного взаимодействия участников с целью изменения индивидуальной модели поведения (2, 65-66).

Чтобы у участников нашего семинара сложилось более полное представление об интерактивной игре как методе, нами были использованы различные по образовательным целям и задачам, формам, ходу и предполагаемым результатам интерактивные игры. Так, например, интерактивная игра “Болото”\* направлена на сплочение группы, в ней очень важно сотрудничество всех участников, при том что коммуникация между ними (согласно правилам) жестко ограниче-

на — можно общаться только невербально, а продолжительность игры лимитирована по времени (в нашем варианте).

Интерактивная игра “Конструкция” (2, 69-72) способствует развитию навыков коммуникации (передачи информации), работы в команде, причем команды соревнуются между собой в скорости и точности выполнения модели по образцу.

В отличие от вышеназванных игр, в игре “Угон самолета”<sup>\*</sup> нет ограничений по способу общения игроков между собой, каждый участник является носителем определенной информации, без которой группе будет очень нелегко прийти к правильному решению поставленной задачи. Дополнительным условием является то, что решение, выносимое группой, должно быть согласованным.

Основная цель игры “Лепешка” (5, 90-93), которая также проводилась в ходе семинара, — формирование умения участников справляться с агрессией социально приемлемым способом, просить прощение и прощать, а также развитие их воображения. Отличительная особенность этой игры — наличие игрового поля и фишек, в качестве которых используются фигурки животных, сделанные из пластилина.

Игра “Голос чужой планеты” (4), содержащая в себе некоторые элементы симуляции, является наиболее сложной как в плане подготовки, так и в плане проведения и анализа. Она направлена на развитие навыков принятия индивидуальных и групповых решений, умения анализировать свои действия и поступки других людей.

В рамках семинара “Игры, в которые играют? Интерактивная игра в практике психолога” студенты получили конкретный опыт через участие в пяти интерактивных играх. Для того чтобы владеть техникой игры и предвидеть эффекты, которые она может произвести на игроков, психолог должен сам предварительно “поиграть”. Немецкий исследователь Герберт Гудинс, на протяжении долгих лет занимавшийся разработкой интерактивных методов, считает, что “каждый, кто имел некоторый опыт тренинга в различных группах, знает, что игры и упражнения — инструменты, которые можно применять неумело, неэффективно и иногда с вредными последствиями. Именно поэтому решающее условие для применения интерактивных методик — собственный опыт участия в групповой динамике по самопознанию. Если руководитель не знает структуры какой-то методики, он должен попробовать ее проиграть в кругу своих знакомых. При этом полезно зафиксировать конкретный опыт с играми и упражнениями и внести возможные изменения” (2, 143). Возможность получить опыт предварительного участия в упражнениях, описываемых в литературе или даваемых на лекциях, для студентов не слишком велика. Как отмечали участники семинара, они уже и забыли, что такое играть и как это здорово.

Так как одной из основных задач нашего семинара было обучение подготовке и проведению интерактивной игры, а главным ожидаемым результатом — готовность участников грамотно использовать метод интерактивной игры в своей практике, то большое внимание мы уделяли этапу анализа игр или дебрифинга.

В ходе семинара использовались две модели проведения дебрифинга. Их отличие друг от друга определялось последовательностью стадий или этапов обсуждения игры. В первой модели анализ начинается с обсуждения чувств и эмоций участников, затем следует этап восстановления хода игры, после чего подводятся итоги игры, делаются общие выводы и, если необходимо, выясняются цели игры, возможности ее использования. Однако на практике, когда мы начинаем дебрифинг с вопроса “Какие чувства и эмоции вы испытывали в ходе игры?”, участники весьма эмоционально рассказывают о том, что происходило, но не называют те эмоции и чувства, которые они при этом переживали. Поэтому тренеру нужно быть готовым к тому, что придется повторять поставленный вопрос и просить участников отвечать именно на него.

Вторая модель, основанная на методе фокусированной беседы (7), была применена на описываемом семинаре впервые в нашей практике (см. Приложение 2). Данный метод позволяет ведущему провести группу через четыре “естественные” ступени обдумывания предмета беседы. Одним из теоретических обоснований метода является цикл обучения Дэвида Колба. На первой ступени участникам предлагается восстановить ход игры, определить непосредственно воспринимаемую информацию. Эта ступень соответствует этапу получения конкретного опыта в цикле Колба. Вторая ступень — рефлексия (рефлексивное наблюдение по Колбу) — предполагает выведение участников на “хороший уровень” реакций, эмоций, образов. На ступени интерпретации (абстрактной концептуализации) происходит определение основных целей, смыслов, значений, подтекста, а также оценка произошедшего. На завершающей ступени принятия решения (активное экспериментирование) основной задачей является соединение полученного опыта с будущими действиями, возможностью применения и модификации приобретенного знания.

Данный вариант проведения дебрифинга, как показала практика, является более естественным (нам проще начать говорить о том, что происходило, и лишь потом, когда эмоции уже утихнут, мы в состоянии их рационализировать и анализировать).

Большое количество и разнообразие игр, использованных в процессе семинара, создали участникам хорошую почву для анализа полученного ими конкретного опыта. Последний день данного образовательного события был посвящен именно этому. В частности, были проанализированы преимущества и недостатки интерактивных игр, возможности и границы их применения.

<sup>\*</sup> Подробное описание данной интерактивной игры см. в рубрике “Трэнерская скринка”.

Участниками были выявлены следующие **преимущества** метода:

- активность всех членов группы;
- возможность проигрывания различных моделей поведения, других ролей;
- возможность получения нового социального опыта в процессе игры;
- наличие обязательного этапа рефлексии (многие другие игры страдают от отсутствия такового);
- возможность личностного роста участников;
- возможность применения интерактивной игры для диагностики, коррекции, профилактики в работе практического психолога;
- возможность использования интерактивной игры в работе с различными категориями участников (при модификации правил и условий игры в большей или меньшей степени).

Среди основных **недостатков** были отмечены такие:

- сложность в подготовке и проведении;
- большие временные затраты;
- необходимость хорошей материальной базы;
- необходимость высокого уровня профессиональной подготовки тренера;
- ограниченность применения (участники должны быть одного возраста; важно учитывать состояние их здоровья);
- недостаточная разработанность данной темы (недостаточное описание в литературе).

К концу семинара среди участников прозвучало мнение о том, что игра является универсальным методом, так как может быть использована для решения практически любой психологической проблемы человека любого возраста.

В целом, по результатам итоговых анкет, ожидания участников от семинара полностью оправдались: *“Насыщено, интересно, полезно, увлекательно, организовано, практично, продуманно”* (Елена Г.), *“Я получила много новых знаний об интерактивных играх. Раскопала что-то новое в себе. Сейчас над всем этим предстоит огромная работа”* (Светлана С.). Некоторые отмечали, что уже видят возможности применения некоторых игр в своей практике: *“Очень многое выяснила по вопросу интерактивной игры — что это, ее применение. Взяла в свою копилку используемые методы. Поучилась, как можно предъявлять интерактивные игры, как после проводится рефлексия и анализ и многое — ВСЕ — другое!”* (Анна Б.).

В итоговых анкетах многие участники указали на эффективность данной формы обучения: *“Тренинг был очень интересен и полезен, т.к. впервые для меня была освещена методическая сторона проведения игр, рассмотрено огромное количество методов знакомства и т.д. Я оценила цикл обучения посредством опыта”* (Инна С.), *“Результат — как точка отправления в дальнее плавание в направлении «Практическая психология»”* (Татьяна В.).

В заключение хотелось бы сделать несколько важных, на наш взгляд, **выводов**:

- интерактивные игры можно применять для разрешения многих возникающих в группе ситуаций, в разных тематических и проблемных областях, с их помощью можно моделировать, развивать и совершенствовать практически все личные и профессиональные качества — коммуникативность, наблюдательность, способность разбираться в своих и чужих чувствах, а также креативность и фантазию;
- метод интерактивной игры является важным элементом профессиональной деятельности психологов, педагогов, социальных педагогов и социальных работников, так как он позволяет решать различные задачи практической деятельности. Интерактивные игры могут использоваться для обучения ведению групп, процессу принятия решений, ролевому поведению, разрешению конфликтов, сотрудничеству, властно-статусным отношениям и для многого другого;
- методический семинар-тренинг является эффективной формой обучения, так как позволяет работать не только с теоретической составляющей (информацией и знаниями), но и способствует овладению навыками, необходимыми для применения полученных знаний на практике;
- семинары и тренинги, широко применяемые в сфере неформального образования, могут быть успешно использованы как органичное дополнение к формам традиционного образования в высшей школе.

## Список использованной литературы:

1. Бондарева Е.Е. Гра як естетичний феномен (культурологічний та педагогічний аспекти) // Образование без границ, № 2, 2002. — С. 54-57.
2. Инновационные методы в гражданском образовании / Величко В.В., Карпиевич Д.В., Карпиевич Е.Ф., Кирилук Л.Г. 2-е изд. Доп. Мн., 2001. — С. 168.
3. Кларин М.В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игры, дискуссии (анализ зарубежного опыта). Рига, 1995. — С.176.
4. Королева Е. Голос чужой планеты // Школьный психолог, № 46-48, 2001.
5. Межкультурное образование в школе / Величко В.В., Дергай А.В., Карпиевич Д.В., Савчик О.М. Мн., 2001. — С. 168.
6. Фопель К. Технология ведения тренинга. Теория и практика. Пер. с нем. М., 2003. — С. 272.
7. Spencer Laura J. Winning Through Participation: Meeting the Challenge of Corporate Chance With the Technology of Participation — Kendall/Hunt Publishing Company, 1996.

## Программа

### методического семинара-тренинга “Игры, в которые играют? Интерактивная игра в практике психолога”

#### 1 день

Сессии	Элемент программы	Методика	Время, мин.	Материалы
I	Вступительное слово		5	
	Знакомство	“Маечки” (имя, символ, девиз)	30	Беджи, “маечки”, прищепки, маркеры
		“Моя история”	40	Post-it, бумага А1-0
	Вхождение в тему	“4 угла”	20	Вопросы, 4 листа цветной бумаги
Обратная связь по 1-ой сессии	“Вагончики”	5	Бумага А1, Post-it	
II	Опасения и ожидания	“Чертики и ангелы”	15	Фигурки, А1, скотч
	Нормы	“Обязательно. Желательно. Нельзя”	25-30	Бумага для записей, А1-0, Post-it
	Представление программы	Организационные моменты	10	
		Содержательное представление программы и концепция	20	Раздаточные материалы + пленки: — Программа; — цикл Колба.
	Обратная связь по 2-ой сессии	“Вагончики”	5	Бумага А1, Post-it
III	Интерактивная игра	“Болото”	20+30 (40)	Поле, веревка, мел, свисток, распечатки
	Тест	Точность восприятия информации	10	Раздаточные материалы
	Обратная связь по 3-ей сессии	“Вагончики”	5	Бумага А1, Post-it
IV	Деление на группы	“Семейка Шульц”	7	Карточки с фамилиями
	Интерактивная игра	“Конструкция”	15+...	Конструкторы, шторы, веревка, схема распределения ролей, карточки в беджи
	Подведение итогов дня	“Футбольные поля”	10	Раздаточные материалы
		“Мишени”	5	А1
		“Вагончики”	5	Бумага А1, Post-it

2 день

Сессии	Элемент программы	Методика	Время, мин.	Материалы
I	Рефлексия 1-го дня	“Зеркало заднего обзора” 1. Что понравилось? 2. О чем задумалась?	15-20	Вопросы на А1
	Интерактивная игра	“Угон самолета”	40+...	Карточки с информацией, раздаточные материалы по игре
	Теоретические основания работы с группой	Мини-лекция		Раздаточные материалы “группа-айсберг”, распределение ролей в группе + пленки
II	Деление на группы	“Мишка-Мёд”		-
	Интерактивная игра	“Лепешка”	20+30+ 20+20	Правила, пластилин, поля (2 шт.), раздаточные материалы по игре
III-IV	Энерджайзер	“Ич-Ни-Ко”	5	-
	Теория и техника дебрифинга	Мини-лекция	15	Раздаточные материалы, пленка
	Игра-симуляция	“Голос чужой планеты”	120	Пакет материалов к игре
	Подведение итогов дня	“Картинки”	5	Картинки
“Мишени”		5	А1	

3 день

Сессии	Элемент программы	Методика	Время, мин.	Материалы
I	Энерджайзер	“Бразильская бабушка”	5	-
	Рефлексия 2-го дня	“Зеркало заднего обзора” см. выше	15-20	Вопросы на А1
	Абстрактная концептуализация: работа с текстом	“Мозаика”	5+15	Тексты статьи (3 части по 5шт.)
	Абстрактная концептуализация: преимущества и недостатки интерактивных игр	Работа в малых группах	20+20	А1 (3шт.), маркеры
II	Алгоритм подготовки интерактивной игры	Мини-лекция	30	Раздаточные материалы “Тренинговый цикл Дейвида Ли”, пленка
		Мозговой штурм		А1
	Использование ИИ	“Немая дискуссия” 1. Я считаю, что применение метода ИИ разумно тогда, когда... 2. - // - не разумно тогда, когда...	20+10	А1 (2 шт.)
		Работа с ожиданиями		
	Подведение итогов семинара	Каталог методов	10	А1
		“Стена”	10	А1
		Анкеты	15	Анкеты

## Метод фокусированной беседы

Метод фокусированной беседы впервые описан в книге Лоры Спенсер "Winning Through Participation". Этот метод позволяет ведущему провести группу через четыре "естественные" ступени обдумывания предмета беседы. Теоретическими основаниями метода являются "Лестница интерференции" Криса Эрджириса и циклы индивидуального и группового обучения Дэвида Колба.

### 4 ступени фокусированной беседы по Л. Спенсер

Название ступени	Цель ступени	Типичные вопросы
<b>Объективизация</b> (= конкретный опыт)	Вскрыть факты события; определить непосредственно воспринимаемую информацию	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Что вы видели, чувствовали, слышали?</li> <li>• Какие объекты привлекали ваше внимание?</li> </ul>
<b>Рефлексия</b> (= рефлексивное наблюдение)	Вывести участников на "хороший уровень" реакций, ассоциаций, эмоций, образов	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Какая информация раздражает, волнует, интригует, удивляет, ... вас?</li> <li>• Какие внутренние образы побуждаются этой информацией?</li> <li>• Что эта ситуация (опыт) напоминает вам?</li> </ul>
<b>Интерпретация</b> (= абстрактная концептуализация)	Придать смысл ситуации посредством соединения оценки, значения, цели, подтекста	<p><i>Вопросы должны освещать в первую очередь значение и цель.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Какое значение вы придаете ситуации?</li> <li>• Какую линию развития ситуации вы можете выделить?</li> </ul>
<b>Принятие решения</b> (= активное экспериментирование)	Связать полученный опыт с будущими действиями	<p><i>Вопросы должны быть направлены на обозначение отношений к ситуации и реакций на нее.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Как мы должны реагировать на ...?</li> <li>• В следующий раз, когда мы столкнемся с ..., как можем мы отреагировать по-другому?</li> </ul>

### Подготовка фокусированной беседы

1. Уточните рациональную цель беседы. Что вы хотите, чтобы группа усвоила в качестве результата беседы?
2. Определите эмпирическую цель беседы. Что вы хотите, чтобы группа почувствовала в результате беседы?
3. Набросайте вопросы, которые вы можете задать относительно опыта, но безотносительно рефлексивного уровня мышления по вопросу.
4. Отсортируйте вопросы по уровням и составьте список из не более, чем десяти вопросов. После этого вернитесь к рациональной и эмпирической целям. Убедитесь, что вопросы являются специфическими, но открытыми (т.е. предполагают развернутый ответ, а не ответ "да" или "нет").





## Проведение фокусированной беседы

### 1. Установите контекст беседы.

Например: “Мы только что завершили упражнение. Давайте немного поговорим о приобретенном опыте, чтобы понять, чему мы смогли научиться”.

### 2. Задайте вопросы уровня объективизации.

Старайтесь, чтобы отвечал каждый. Переходите к следующему блоку, когда у группы больше не остается мыслей по данному, или своими ответами они затрагивают следующий. Если своим ответом или реакцией кто-то перескакивает через уровень, уделите этому ответу внимание, но затем верните группу к нужному уровню. Например, предполагаемый вопрос был “Какие слова и фразы вы помните из игры?”, и один из ответов был “Я почувствовал себя очень смущенным в середине игры”. Вы можете перенаправить процесс, ответив: “Что именно привело вас к смущению?”. Если, однако, такие “скачки” происходят часто, это означает, что группа утомилась текущим уровнем и готова двигаться к следующему.

### 3. Задавайте вопросы рефлексивного, интерпретативного уровней и уровня принятия решений по очереди.

В общей сложности, количество вопросов не должно превышать 10.

Завершите беседу. Например, еще раз назовите цель и подведите итоги.

## СПИСОК ВОЗМОЖНЫХ ВОПРОСОВ

### Факты

- Передайте историю случившегося в пяти названиях к главам воображаемого романа.
- Сделайте короткий новостной репортаж, отвечающий на вопросы Что? Кто? Где? Когда? (Отставьте Почему? и Как? для интерпретации).
- Случилось ли что-то неожиданное?
- Случилось ли что-то предсказуемое?
- Что больше всего запомнилось? Что было наиболее интересным?
- Назовите критические моменты, поворотные точки в развитии ситуации?
- Что привело к возникновению критического момента? Что случилось после этого?
- Что больше всего влияло на ваше поведение?
- Что из того, чего вы ожидали, не случилось?
- Опишите случившееся с точки зрения... (ребенка, вашего начальника, репортера...)
- Опишите вашу роль с точки зрения...

### Чувства

- Чувства: назовите пять пережитых вами чувств.
- Контраст: ваши персональные взлеты и падения? Ваш наиболее контрастный опыт?
- Вовлеченность: в какие моменты вы чувствовали себя наиболее и наименее вовлеченными в происходящее?
- Эмпатия: кто, по-вашему, переживал сходные чувства?
- Самоконтроль/экспрессия: в какой момент вы лучше всего могли контролировать и выражать свои эмоции?
- Взаимосвязь: было ли у вас в какой-то момент ощущение *deja vu*? С каким опытом оно соотносилось?
- Интуиция: какая музыка (инструмент/песня/стиль) подошли бы к происходящему? (или не подошли?)
- Метафора: если бы вы были... (что-то, из кухонных принадлежностей и т.д.) в течение происходящего, чем бы вы были?

### Интерпретация

- Почему? Например, почему вы играли именно эту роль?
- Как? Например, как ваши чувства влияли на то, что вы говорили или делали?
- Что вы открыли нового (в себе/группе/теме)?
- Сожаления. Упущенные возможности? Например, что бы вы хотели сделать по-другому/меньше/больше?
- Достижения. Например, как или насколько хорошо вы достигли своих личных/групповых целей?
- Мнения, суждения. Например, что было наиболее/наименее ценно?
- Обратная связь, оценка. Например, что вам понравилось в других?
- Взаимосвязь. Например, в какой степени опыт схож с реальностью?
- Процесс учения. Например, что помогало/мешало вашему учению?
- Что вы открыли нового? Утверждение? Вопрос? Решение? Энергию?...

### Принятие решений

- Как может полученный опыт помочь вам в будущем?
- Какие возможности вы видите?
- Что бы вы хотели в дальнейшем извлечь из этого опыта? Почему? Как? Когда?
- Что бы вы хотели изучить далее? Почему? Как? Когда?
- Каковы ваши пессимистичные и оптимистичные предположения относительно реальной ценности происходящего и полученного из этого опыта?
- Я буду разочарован, рад, удовлетворен если...
- Это событие актуализировало во мне...