



ТРЕНИНГ НАВЫКОВ ОБЩЕНИЯ

О. ЛЕПНЕВА, Е. ТИМОШКО

Для тренинга навыков общения можно использовать упражнения, предлагаемые Н.П. Аникевой, комбинируя их в необходимом порядке.

1. Рассказ по кругу. Ведущий начинает рассказывать что-либо вроде: «Коля и Миша, закадычные друзья, всегда после уроков шли домой вместе. Но однажды Миша не дождался Коли и пошёл домой один. А дело было в том...» Далее продолжает следующий и т.д. Заканчивает рассказ опять ведущий. Устанавливается максимум и минимум вклада каждого: минимум — одно предложение, что по-сильно любому, кто страдает затруднениями в речевом общении, максимум — полминуты или минута рассказа.

2. Проигрывание известных сказок. Берётся какая-либо из общеизвестных сказок: «Кот, петух и лиса», «Красная Шапочка», «Крокодил Гена и Чебурашка» и т.д. Каждому даётся определённая роль. Лучше всего, если руководитель разрешает отклонения в игре героев от известного сюжета. Импровизация обостряет интерес участников, требует большего внимания, тренирует реакцию в диалогической речи.

Проигрывание может идти несколькими путями.

За столом, при помощи бумажных фигур. Дети могут сами готовить, вырезать из бумаги своих персонажей; определить место действия и возможные предметы на столе: «избушка», «деревья» и т.д. Руководитель должен чётко определить место обыгрывания действия и интервал времени.

Проигрывание на куклах. Характерно, что очень стеснительные дети, которые не могут сами играть в сценках из-за своей стеснительности, скованности, неловкости, довольно легко разыгрывают импровизированные сюжеты на куклах.

«Общение с помощью символов имеет не меньшее значение, чем общение с помощью слов. Порой это единственный путь общения с ребёнком», — пишет Д. Родари. Есть дети, способные разговаривать только через куклу».

Проигрывание ролей сказочных персонажей. Интереснее всего проигрывание сказок проходит в виде конкурса. Руководитель разбивает детей на группы. Каждая группа получает задание разыграть определённую сказку (все группы работают над разными сюжетами). В течение 3–5 минут каждая группа должна наметить основной сюжет сказки (традиционный или вымышленный), а затем в течение отведённого времени разыграть её перед другими участниками занятия. Затем идёт коллективное обсуждение: чья группа сыграла всех дружнее, выбрала наиболее интересный, остроумный сюжет и т. д. В этих обсуждениях руководитель на каждом занятии обязательно должен найти повод похвалить какие-то детали в поведении тех детей, ради которых эти занятия прежде всего и должны организовываться.

3. Защита фантастических проектов. Добровольцам предлагается придумать (самостоятельно или объединившись) проекты на определённые темы: проект жилого дома под водой; проект космического города; проект вездехода, способного двигаться в джунглях; проект марсохода и т.д. Условия защиты про-

[45 – 60]

Управление
и проектирование

68



ектов следующие: оформление проектов не играет роли (от чертежей на ватмане до рисунков мелом на доске); абсолютная доброжелательность слушателей (защищённым считается любой проект, с которым выступает желающий). Эти условия помогают снимать тревожность у замкнутых, стеснительных детей, боязнь показаться смешными. Сам рисунок, схема заставляют сосредоточить внимание их автора на объекте деятельности, отвлекая внимание от собственной позы, жестов. Защита проектов ставит автора в позицию хозяина положения: могу ответить на вопрос, могу не ответить («Неужели это и так не ясно из чертежа?»), помогает развивать реакцию, тренирует монологическую и диалогическую речь. Конечно, встречаются дети, которые ни разу не отважатся выступить с собственным проектом (прежде всего из-за низкого уровня интеллектуального развития). Но они, как правило, компенсируют это, активно задавая вопросы тем, кто защищает проекты. Интересно, что эти дети всегда на вопрос руководителя: «Как будем играть на следующем занятии?» — обязательно предлагают защиту фантастических проектов, хотя сами никаких проектов для защиты не готовят. Очевидно, сама возможность общаться «на равных» с теми, кто занимает более высокий статус в классе, обеспечивает этим детям эмоциональное благополучие.

4. «Ролевое обсуждение». Руководитель, в роли которого должен выступать данный человек в обсуждениях, например: «философ», «дипломат», «поэт», «активный общественник», «эрудит», «скептик» и т.д. Школьникам, конечно, объясняется, что речь идёт не о профессиях, а лишь о той внутренней позиции, о том внутреннем отношении к окружающему, которое им следует прочувствовать и продемонстрировать во время дискуссии. Каждый знает только о своей роли и ничего не знает о других.

Затем договариваются о предмете обсуждения. Им может быть любое известное художественное произведение или кинофильм. Предмет дискуссии не должен быть слишком сложным или волнующим в данной игре, иначе это будет «выбивать» играющих из ролей. После 10–15 минут дискуссии окружающие должны определить, кто в какой роли выступал. Тот, чья роль осталась неузнанной, считается не выполнившим задачу. Конечно, роли распределяются дифференцированно — одним полегче, другим — потруднее.

5. «Руководство дискуссией». Выбирается тема для обсуждения. Она может быть предложена руководителем группы, участниками. Она может звучать в общей формулировке: «Что такое дружба?», «Откуда берутся равнодушные?», или выдвигается конкретная ситуация для обсуждения. Ситуации могут быть взяты из писем самих старшеклассников в газету «Комсомольская правда». Все участники совместно выдвигают критерии оценки деятельности руководителя: умение чётко формулировать вопросы, резюмировать переходные моменты в обсуждении, вовлекать пассивных, приостанавливать слишком длинные монологи, быть тактичным по отношению к аудитории.

Здесь ещё раз напоминаются общие правила тренинговой группы: необходимость предельной доброжелательности, обсуждение деятельности, а не личности.

Затем выбирается ведущий дискуссии: или по желанию, или по жеребьёвке, или по назначению руководителя группы. Дискуссия продолжается 15–30 минут, в зависимости от увлечения темой.

Самый главный момент — обсуждение. Вначале самоанализ своей деятельности даёт тот, кто был руководителем: насколько выполнил свою задачу в со-



ответствии с критериями оценки, что получилось, что — нет, в чём испытывал особые трудности, как группа помогала ему как ведущему. Затем свои мнения о деятельности ведущего излагали все желающие.

Наконец самый тонкий момент анализа — каждому предлагается дать ретроспективный самоанализ своего состояния во время дискуссии: в какой момент дискуссия вызвала наибольший интерес, в какой момент появилось чувство скуки или раздражения, какие мысли-ассоциации вызвали начало или конец игры. Наибольший интерес, как правило, вызывает самоанализ ведущего. Часто бывают признания в чувстве страха в самом начале, чувстве отчаяния в середине, когда видишь чьи-то скучающие глаза и скрываемый зевок, в чувстве благодарности к кому-то из участников, чувстве удивления на неожиданные реакции выступавших и т.д.

В упражнении «Руководство дискуссией» положительное отношение участников вызывает такой игровой приём, как определение в аудитории «тайного единомышленника», сочувствующего ведущему. Его можно вводить следующим образом. С ведущим дискуссией руководитель группы договаривается заранее о кандидатуре единомышленника. Затем всем участникам раздаются листочки бумаги таким образом, что никто не видит, что на листочке соседа. Все листы пустые, лишь на одном — какой-нибудь знак. Получивший его становится «тайным единомышленником», помогающим ведущему. Его задача мысленно помогать, сочувствовать, подбадривать, и при этом всё делать так, чтобы никто из окружающих не догадался о его роли. «Конспираторы среди чужих» — иногда острят старшеклассники.

Ведущие утверждают, что вести дискуссию гораздо легче, когда знаешь, что в аудитории есть единомышленники. Несомненно, здесь играет роль и самовнушение.

б. «Дискуссия-соревнование». Все участники разбиваются на две команды. Выбирается жюри, определяют критерии оценки выдвигаемых аргументов: доказательность, логика, чёткость формулировок, корректность выступающих, способность строго придерживаться темы и т.д. Жюри договаривается о системе баллов. Предметом дискуссии может быть серьёзная тема, например: «Что целесообразнее — работать после десятого класса или идти учиться дальше?» А может быть и какая-либо шуточная. Вести дискуссию в данном случае может и сам руководитель группы. В конце дискуссии жюри объявляет результаты, комментирует их. В заключение — коллективное обсуждение с использованием любых этапов анализа.

[45 - 60]
Управление
и проектирование

70

Игра-эксперимент «Нераскрытые тайны и сорок секретов»

(разработана Ю.П. Азаровым)

Тур первый: игра экипажей.

1. Проверять себя на совместимость с другими. Для этого создаются в классе экипажи по пять человек в каждом. Цель объединения — совместное выполнение заданий.

2. Избирать командира экипажа на первую неделю, на вторую, на третью и так далее с таким расчётом, чтобы каждый побывал в этой роли. Обязанности командира — получать задания в штабе игры, распределять функции внутри экипажа, подводить итоги.



3. Установить периодические самоотчёты в экипаже. Это поможет наладить самоконтроль и товарищескую помощь друг другу.

4. Раз в неделю проводить «бои-конкурсы» экипажей.

5. Победителем будет тот экипаж, в котором каждый член экипажа добьётся каких-то выдающихся результатов: открыл что-либо новое в себе, сделал что-то полезное для коллектива.

6. Стремиться к тому, чтобы все экипажи были победителями.

Примечание. Содержанием первого тура, как и последующих, может быть сочетание учебных и внеучебных (в том числе и сверхпрограммных) видов деятельности.

Тур второй: игра вдвоём.

1. Взаимный выбор. Класс разбивается на пары. Пара выбирает себе шифр и девиз.

2. Штабом игры специально даются задания, рассчитанные на то, чтобы их выполняли вдвоём.

3. Пара выходит на пятиборье — конкурс по искусству (сочинительство — музыка, живопись, стихотворение), спорту (намечается произвольно), учебным занятиям (берутся задания по физике, математике и другим предметам), техническому творчеству, профессиональной ориентированности (здесь требуется аргументирование доказать свой выбор профессии, продемонстрировать знание её существа).

4. Взаимный контроль по избранным направлениям, самоотчёты, взаимное обучение.

Тур третий: индивидуальное первенство.

1. Каждый намечает себе сам программу своей жизни на две «заключительные» недели четверти. Содержание программы включает учебные и внеучебные элементы, а также задания по избранным видам искусства и техническому творчеству.

2. Одним из главных моментов этого тура является преодоление в себе таких свойств, которые отрицательно сказываются на общем развитии личности: лень, отсутствие воли, непрактичность. Поэтому за эти две недели надо сделать то, что уже долго висело над душой, но всё никак не хватало воли, чтобы взяться за выполнение нужного дела.

3. Сверхзадача — нормализовать отношения с родителями и учителями. Попробовать эти две недели жить по жёсткому режиму. Свой режим дня спланировать таким образом, чтобы успевать делать всё.

Примечание. Игра заканчивается праздником, на котором каждый открывает свой секрет — чему научился в игре, чего достиг что изменил в себе самом.

Пресс-конференция

(из сборника «Коллективные творческие дела коммуны им. А.С. Макаренко».
Л.: ГПИ им. А.И. Герцена, 1980)

Пресс-конференция — познавательное творческое дело-обозрение, организуемое в форме ролевой игры-беседы членов определённой «делегации» с «представителями прессы»: корреспондентами различных газет и журналов, журналистами радиовещания и телевидения, кино- и фоторепортёрами.

71

Исследования
и эксперименты
[89 - 92]



Участвовать в этом деле могут ребята разного возраста вместе со взрослыми. Воспитательное значение «пресс-конференции» — обмен знаниями, развитие любознательности, творческой фантазии, находчивости, чувства юмора, помощь в выработке правильного отношения к историческим и текущим событиям, к различным сторонам общественной жизни в прошлом, настоящем и будущем.

Варианты пресс-конференции

1. Встреча с людьми разных профессий:

а) из будущего или из прошлого (на машине времени);

б) из космоса, с одной из планет;

в) из зарубежных стран (например, после поездки по Советскому Союзу);

г) из других краев нашей страны и т.д.

В состав такой делегации могут входить учёный, инженер, врач, педагог, архитектор, космонавт, спортсмен, геолог, юрист, музыкант, актёр, моряк; лётчик и др.

2. Встреча с делегацией дипломатов различных стран.

3. Встреча с путешественниками, побывавшими в разных местах земного шара.

4. Встреча с героями литературных произведений или пьес, кинофильмов и т. д.

5. Встреча с историческими деятелями или мифологическими персонажами.

6. Встреча с деятелями искусства: писателями, художниками, артистами и др.

7. Встреча с людьми одной профессии из нашей страны или из разных стран.

Участники игры коллективно решают, какой вариант использовать, выделяют желающих в состав делегации, выбирают «совет дела» (3–4 чел.). Все остальные участники, не вошедшие в состав делегации, становятся представителями прессы.

Один из членов «совета дела» руководит делегацией, другой отвечает за подготовку журналистов, третий будет ведущим во время пресс-конференции. Ещё лучше, если ведущими станут двое: кто-либо из ребят и один из взрослых.

Делегация и бригада журналистов готовятся к пресс-конференции каждая в отдельности. Координирует их подготовку «совет дела».

Делегаты придумывают себе роли, биографии, тренируются в ответах на возможные вопросы, если подготовка длится несколько дней, — знакомятся с литературой. Для внесения в игру шутилки можно придумать всем членам делегации интересные «имена, звания, должности и т.п.», создать интересное внешнее оформление делегации, но не пёстрое и крикливое, а использовав отдельные атрибуты, чтобы не отвлекать от основного.

«Совет дела» заранее вывешивает объявление о предстоящей пресс-конференции, где перечисляются все члены делегации, чтобы к встрече журналисты могли подготовить подходящие вопросы. Часть вопросов (наиболее трудные) можно передать делегации до конференции, чтобы делегаты заранее с ними познакомились и подготовили ответы. Это стоит сделать, если тема пресс-конференции сложна, а члены делегации хотят чувствовать себя увереннее, особенно в начале пресс-конференции.

Каждый из журналистов тоже выбирает себе роль, становится представителем реальной или вымышленной газеты (журнала, радио, телевидения), отече-

[45 – 60]
Управление
и проектирование

72



ственной или зарубежной, современной или будущей. Можно объединяться в небольшие группы. Иностранная пресса может иметь своих переводчиков. Каждый журналист (или пресс-группа) придумывает — заранее несколько вопросов к делегации, соответственно её составу. Вопросы могут быть и серьёзными, и шуточными, однако последними увлекаться не стоит.

Большую роль играют ведущие. Они представляют делегацию представителям прессы, знакомят их с руководителем делегации, направляют ход пресс-конференции.

Глава делегации представляет журналистам каждого члена делегации, принимает вопросы, обращённые ко всей делегации, передаёт их отдельным делегатам или организует молниеносное совещание всей делегации.

После представления членов делегации руководитель объявляет, какие вопросы поступили заранее, и даёт своим коллегам слово для ответа. Если же таких вопросов не было, ведущие сразу же предлагают представителям прессы задавать вопросы с места. Задавая вопрос, каждый журналист объявляет, какой орган печати, радио, телевидения он представляет. Задавать вопросы можно всей делегации или отдельным её членам («персонально»). Конечно, задаются не только заранее подготовленные вопросы, но и те, что возникают по ходу конференции.

Как и вопросы, ответы могут быть достоверными и фантастическими, деловыми и шуточными, но юмор и здесь не должен быть самоцелью.

Задача делегатов и журналистов — в содержании и форме своих ответов, даже в стиле речи и внешнем поведении не выходить из принятых на себя ролей.

Ведущие используют свои права (предоставление слова журналистам, короткие реплики-комментарии, выражение благодарности и т.д.) для того, чтобы создать и поддерживать оптимальный тон всей беседы: очень серьёзный, но с лёгким оттенком иронии, юмора, снимающего излишнюю напряжённость, облегчающего трудное положение делегатов, в которое они иногда попадают. Ведущие должны предотвратить обе главные опасности: скуку формальных, школярских вопросов и ответов и легковесное балагурство.

Ещё одна обязанность ведущих — правильно определить моменты, когда можно закончить пресс-конференцию, не допустив спада настроения из-за усталости участников. И здесь можно использовать шутливую форму, например «вспомнить», что делегатам пора мчаться в аэропорт, чтобы успеть ещё на одну пресс-конференцию или на чрезвычайно важное заседание, и т.п.

Хорошо, если после пресс-конференции журналисты поделятся своими впечатлениями в специальном выпуске стенной, световой, радио- или фотогазеты.