

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПРОВЕДЕНИЮ ТРЕНИНГА «НАВЫКИ ВНУТРИГРУППОВОЙ КОММУНИКАЦИИ И РАБОТЫ В КОМАНДЕ»

Цель: развитие у участников навыков внутригрупповой коммуникации.

Задачи:

- познакомить обучающихся с классификацией групповых ролей;
- стимулировать мотивацию обучающихся к изучению наиболее подходящих им групповых ролей;
- создать условия для развития навыков работы в группе.

Продолжительность: 40-45 минут.

Материалы для тренинга:

Для каждого участника: чистый лист бумаги и ручка.

На всю группу: проектор, экран, колонки.

Рекомендации к проведению:

В начале занятия рекомендуем включить на экране краткий видеоролик с вступлением к тренингу и краткой теоретической информацией. Далее группу желательно поделить на подгруппы, численностью не более 12 человек. Если обучающихся на тренинге не более 12 человек, то делить на подгруппы не нужно.

Участников каждой подгруппы рекомендуется рассадить кругом (для каждой подгруппы свой круг) – либо на свободном месте, либо вокруг парты. Это поможет им более свободно общаться друг с другом.

По возможности, рекомендуем проводить тренинг с числом ведущих, равных количеству подгрупп. То есть, если участвуют 20 человек, то лучше всего разделить на подгруппы по 10 человек и взять второго ведущего. Это значительно упростит процесс проведения тренинга. При невозможности найти отдельного ведущего под каждую подгруппу, можно проводить тренинг одновременно с несколькими подгруппами: сначала всем подгруппам объясняются правила, потом каждая подгруппа выполняет упражнение отдельно, а ведущий поочередно наблюдает за подгруппами.

Ход тренинга:

Обучающиеся просматривают вступительный ролик (3-5 минут).

Далее, ведущий: «Теперь я предлагаю вам игру, которая поможет вам развить ваше умение работать в команде. Для того чтобы упражнение было максимально полезно, важно участвовать активно, не отсиживаясь за спинами товарищей». Далее ведущий проводит описанную ниже игру. Вопросы для обсуждения задаются в конце игры – участники отвечают по желанию.

«Воздушный шар» (35-40 минут)

Участникам игры сообщается следующая информация: «Представьте себе, что вы экипаж научной экспедиции, которая возвращается на воздушном шаре после выполнения научных изысканий. Вы осуществляли аэрофотосъемку необитаемых островов. Вся работа выполнена успешно, и вы уже готовитесь к встрече с родными и близкими. Вы летите над океаном, до ближайшего участка суши 500-550 км.

Но произошло непредвиденное: в оболочке воздушного шара по неизвестным причинам образовалось отверстие, через которое выходит газ. Шар начал снижаться. Вы сразу же выбросили за борт все мешки с балластом (песком), которые были припасены в корзине воздушного шара на этот случай. На некоторое время падение замедлилось, но не прекратилось.

Весь экипаж собрался в центре корзины шара, для того чтобы обсудить создавшееся положение. Нужно принимать решение, что и в какой последовательности выбрасывать за борт, чтобы суметь приземлиться живыми.

В корзине остались следующие предметы (ведущий предлагает каждому участнику группы записать список предметов и их вес или длину):

1. Канат – 50 м.
2. Аптечка с медикаментами – 5 кг.
3. Компас гидравлический – 6 кг.
4. Консервы мясные и рыбные – 20 кг.
5. Секстант (прибор для определения местонахождения по звездам) – 5 кг.
6. Винтовка с оптическим прицелом и запасом патронов – 25 кг.
7. Конфеты – 20 кг.
8. Спальные мешки (по одному на каждого члена экипажа).
9. Ракетница с комплектом сигнальных ракет – 8 кг.
10. Палатка 10-местная – 20 кг.
11. Баллон с кислородом – 50 кг.
12. Комплект географических карт – 25 кг.
13. Канистра с питьевой водой – 20 л.
14. Транзисторный приемник – 3 кг.
15. Лодка резиновая надувная – 25 кг.

Задача: принять решение, что и в какой последовательности вы должны выбросить. Сначала каждый игрок принимает индивидуальное решение. Затем вся группа обсуждает проблемную ситуацию и вырабатывает коллективное решение.

Правила игры:

- Нельзя принимать решение путем голосования.
- Нельзя высчитывать проценты: сколько “за” и сколько “против”.
- Нельзя “давить” на партнера (“делай, как я сказал!”).
- Высказывать своё мнение может любой член экипажа.
- Количество высказываний одного человека не ограничивается.
- Решение считается принятым только тогда, когда все члены экипажа с ним согласились.
- Если хоть один член экипажа возражает против принятия данного решения, оно не принимается, и группа должна искать новый выход или новую аргументацию и технологии убеждения.
- Решения должны быть приняты в отношении всего перечня предметов и вещей.
- При определении значимости предметов и вещей, то есть очередности, с какой вы будете от них освобождаться, нужно иметь в виду, что выбрасывается всё, а не часть (например, все конфеты или спальные мешки, а не часть их).
- Время, которое имеется в распоряжении экипажа, неизвестно. Сколько ещё будет продолжаться падение, во многом зависит от того, как быстро участники игры примут коллективное решение.
- В случае если договориться не удастся, экипаж “погибнет”».

После оглашения правил игры участники начинают принимать индивидуальное решение, потом переходят к коллективному. Если команда не приняла решение в течение 25 минут после начала принятия индивидуальных решений, ей объявляется, что их шар разбился и предлагается обсудить, что именно помешало вовремя прийти к общему решению. Если общее решение принято, то ведущий говорит: «Благодаря тому, что вы очень эффективно организовали групповое обсуждение и вовремя пришли к общему решению, у вас получилось своевременно сбросить лишние вещи, замедлить падение и плавно добраться до места назначения. Ваша научная экспедиция закончилась успешно. Поздравляю вас с этим!» После этого начинается обсуждение того, насколько эффективно было построено взаимодействие в ходе этой игры.

Вопросы для обсуждения:

- Что препятствовало эффективной работе команды?
- Что способствовало успеху?
- Какие стратегии взаимодействия были наиболее эффективным? (*Компромисс, уступка, сотрудничество*).
- Как лучше было организовать взаимодействие?

В конце упражнения ведущему желательно сформулировать некоторый итог на основании результатов игры, который участникам следует запомнить для наиболее эффективного взаимодействия в группе.

Примечание:

В случае если после неудачного завершения упражнения, участники будут сильно переживать из-за этого, ведущий может сообщить игрокам, что, на самом деле, все это происходило во сне, и экспедиция завершилась успешно.

Финальная рефлексия (3-4 минуты)

Ведущий обсуждает итоги тренинга с участниками, используя указанные ниже вопросы для обсуждения. Рекомендуется попросить высказаться каждого участника тренинга.

Вопросы для обсуждения:

- Что для Вас сегодня было самым интересным?
- Что нового сегодня узнали или на что посмотрели по-другому?

