



ПОСОБИЕ

ПО ОБУЧЕНИЮ МОЛОДЕЖИ В СФЕРЕ РАЗРЕШЕНИЯ КОНФЛИКТОВ

Мастер-классы, сценарии образовательных игр и обучающие материалы на тему применения медиации и методики альтернативного разрешения споров в работе с молодежью.



ПОСОБИЕ

ПО ОБУЧЕНИЮ МОЛОДЕЖИ В СФЕРЕ РАЗРЕШЕНИЯ КОНФЛИКТОВ



Опубликовано в 2018 году

MTÜ Noorteklubi Active
Võru 11, 13612 Tallinn (Estonia)
тел./факс +372 660 30 14
info@clubactive.eu

Авторские права © MTÜ Noorteklubi Active
Эта публикация доступна по лицензии Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 (CC BY-NC-ND 4.0)

ISBN: 978-9949-88-568-8

Координатор проекта: Мажена Плес
Редакторы: Паулина Опелка, Мажена Плес
Участники: Йоаким Арной, Уфук Бал, Грег Бонд, Марция Бианчини, Аня Кук, Ирмина Чиснок, Федерика Гуэрра, Габриэлла Юрисик Оттесен, Анн Кристин Кристенсен, Барбара Лигас, Даниэле Лукарелли, Чарльз Локер, Лорейн Локер, Александра Макарова, Роз Макаренас, Марианне Матисен, Шон МкДермотт, Татьяна Михнович, Паулина Опилка, Виктор Панасенко, Мажена Плес, Вирджиния Прескутти, Ольга Соколова
Рецензенты: доктор Грег Бонд, доктор Малгожата Кожух
Переводчики: Дарья Дьяченко, Ольга Соколова, Александра Макарова, Татьяна Михнович, Елена Гусева
Layout & графический дизайн: Каролина Боргош
Фотография с обложки: создана Freerik
Печать: Abiprint OÜ

Данная публикация доступна также на английском, итальянском, норвежском, польском и русском языках на сайте: www.firstadrkit.org/intellectual-outputs/

Свяжитесь с нами:
adr@strim.org.pl, www.firstadrkit.org, www.facebook.com/firstadrkit/

Данная публикация профинансирована Европейской Комиссией, однако отражает только взгляды авторов. Европейская Комиссия не может быть привлечена к ответственности за информацию, которая содержится в данной публикации.

СОДЕРЖАНИЕ

ЧАСТЬ 1. ВВЕДЕНИЕ	4
ЧАСТЬ 2. МЕТОД АРС И МОЛОДЕЖЬ	8
ЧАСТЬ 3. КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЭТИМ ПОСОБИЕМ?	14
ЧАСТЬ 4. МАСТЕР-КЛАССЫ	22
1. Введение в АРС	23
2. Быть или не быть медиатором?	36
3. Понимание конфликта: позиция, интерес и потребность. Часть 1.	43
4. Понимание конфликта: позиция, интерес и потребность. Часть 2.	47
5. Категории конфликта	56
6. Активное слушание	60
7. Работа с эмоциями	66
8. Тупиковая ситуация	71
9. Умение задавать правильные вопросы	76
10. Давайте поговорим о разговорах?	84
11. Создание вариантов и решений	93
12. Изучение соглашений	98
ЧАСТЬ 5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ	108
ЧАСТЬ 6. МЕДИАЦИЯ В МОЛОДЕЖНОМ МИРЕ	128
ЧАСТЬ 7. КТО МЫ ТАКИЕ?	140
ЧАСТЬ 8. РЕЦЕНЗИИ	146
ЧАСТЬ 9. ДАЛЬНЕЙШЕЕ ЧТЕНИЕ	152

ВВЕДЕНИЕ

Конфликт есть и всегда будет оставаться неотъемлемой частью нашей жизни. Он возникает в повседневных ситуациях, становится поводом для столкновений и ссор, которые могут длиться поколениями. Причинами конфликта могут выступать эмоции, разница в ценностях, недопонимание.

Конфликт зачастую является причиной боли и страданий, но, в то же время, именно он движет историю вперед, навстречу прогрессу и лучшему будущему. Без конфликтов не было бы революций. Великие открытия и изобретения не были бы сделаны, если бы их создатели не воспротивились стандартам мышления, сложившимся в то время. Даже дружба между представителями различных культур, религий и мировоззрений не становилась бы крепче без постоянных усилий по преодолению этих различий. Конфликт может стать источником положительных изменений, однако для этого необходимо обладать определенными умениями и знаниями.

Как и любой навык, умение разрешать конфликты – это компетенция, которой можно и нужно учиться. И нет более восприимчивой аудитории для подобного обучения, чем молодежь, чье мышление свежо и открыто новому опыту. Мы глубоко убеждены в том, что искусство разрешения споров должно стать обязательной темой в школах и молодежных клубах. Особенно в тех из них, которые работают с молодыми людьми подросткового возраста, ведь они только вступают во взрослую жизнь и зачастую сталкиваются с конфликтами с сильным эмоциональным фоном. Важно помочь им научиться преодолевать возникающие препятствия и разрешать конфликты мирным и уважительным путем. И нет лучшего способа научиться разрешать конфликты, чем пробуя различные методы на практике. Мы бы хотели вам с этим помочь и предлагаем вашему вниманию наше пособие по обучению в области разрешения конфликтов «First ADR kit», которое вы в настоящее время держите в руках.

*РАЗРЕШЕНИЕ КОНФЛИКТА – ЭТО НАВЫК, КОТОРОМУ МОЖНО
НАУЧИТЬСЯ!*

Данное пособие содержит обучающие материалы по разрешению конфликтов, которые могут быть использованы для работы со подростками и молодежью в возрасте 13-30 лет. Альтернативное разрешение споров (АРС) – это совокупность навыков, методов и процедур, способствующих их внесудебному разрешению. В англоязычной практике обозначается устойчивым выражением Alternative dispute resolution (ADR). В данном справочнике вы найдете краткое введение в тему альтернативного разрешения споров, 12 сценариев для мастер-классов (воркшопов) и два сценария образовательных игр, которые могут быть использованы при обучении молодежи в школах, университетах, молодежных клубах, лагерях, социальных центрах и т. д. Материалы были разработаны молодежными работниками пяти стран: Эстонии, Италии, Норвегии, Польши и Великобритании в течение двухгодичного международного проекта First ADR Kit. Рецензентами справочника выступили профессионалы в области разрешения конфликтов. Материалы, содержащиеся в данном пособии, были протестированы группами молодых людей из стран ЕС и скорректированы с учетом их отзывов. В конце справочника вы также найдете дополнительные материалы и результаты исследования на тему обучения разрешению конфликтов в Европе.

ДЛЯ КОГО ЭТО ПОСОБИЕ?

Если Вы учитель, молодежный работник, волонтер, тренер, ментор, координатор по работе с волонтерами, социальный работник, фасилитатор, директор школы, лидер в лагере или просто активный человек, каким-либо образом связанный с обучением молодежи, то этот справочник именно для Вас.

Название справочника First ADR Kit было выбрано не случайно. Он послужит вам «аптечкой первой помощи» (англ. first aid kit) в области обучения разрешению конфликтов. Инструменты внутри не помогут залечить кости, но точно будут полезны в восстановлении отношений между людьми.

Мы искренне надеемся, что этот справочник вдохновит вас на внедрение практик по разрешению конфликтов в вашу работу с молодежью и поможет понять, что все конфликты возможно решить, если использовать правильный подход.

О ПРОЕКТЕ

Проект First ADR Kit – это стратегическое партнерство между организациями, активно работающими в области межкультурной коммуникации, управления конфликтами, активного гражданства и активизации молодежи, реализованное в рамках молодежной программы Key Action 2 Erasmus+. Организации, принявшие участие в проекте: Consilium Development and Training Ltd (Великобритания), Центр войны и мира в Нарвике (Норвегия), Ассоциация по развитию и интеграции молодежи STRIM (Польша), Vicolocorto (Италия) и NGO Youth Club Active (Эстония). Справочник издан при поддержке лондонского Центра по эффективному разрешению конфликтов CEDR (Centre for Effective Dispute Resolution). Целью партнерства стало создание новых методов для обучения альтернативному разрешению споров (медиация, переговоры, примирение) с использованием неформальных методов обучения и их внедрение в молодежную работу. Результатами проекта являются исследование в области обучения разрешению конфликтов в партнерских странах, специальный обучающий курс для молодежных работников, 12 сценариев мастер-классов, два сценария образовательных игр и это пособие.

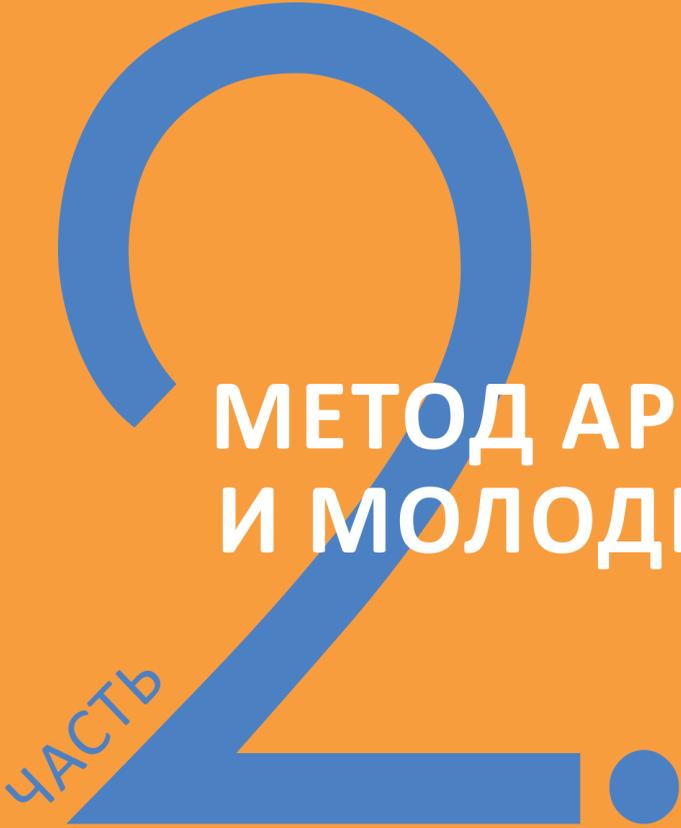
Если вы хотите больше узнать о проекте, посетите наш веб-сайт или страницу в социальной сети Facebook:



www.firstADRkit.org



[www.facebook/firstADRkit](https://www.facebook.com/firstADRkit)



МЕТОД АРС И МОЛОДЕЖЬ

ЧАСТЬ

ЧТО ЭТО ТАКОЕ АРС?

Alternative dispute resolution (ADR), что в переводе означает Альтернативное разрешение споров (АРС) – это термин, используемый для обозначения широкого спектра процедур и подходов к разрешению конфликтов вне суда. Их целью является поиск оптимального решения, которое удовлетворило бы всех участников спора.

Все методы АРС основаны на потребностях и интересах участников спора, они помогают сфокусировать внимание на том, что действительно важно. В АРС акцент переносится с соперничества, между конфликтующими сторонами, на понимание приоритетов друг друга, признание ценностей, выявление эмоционального стресса и нахождение творческих и устойчивых решений. В АРС нет судьи, зачитывающего вердикт (если стороны не примут иного решения!). Стороны находят решение самостоятельно, иногда с помощью стороннего советника или фасилитатора (ведущего). Даже если стороны предпочтут быть связанными внешним решением (см.: арбитраж), они по-прежнему имеют право выбирать орган, который принимает решение (арбитра), и правила, которым он будет следовать. Решения в АРС достигаются с помощью особых техник и методов, которые могут быть использованы не только при разрешении уже сложившегося спора, но и на более ранних стадиях, позволяющих его избежать.

В мировой практике существует достаточно разновидностей АРС, среди которых необходимо выделить следующие:

МЕДИАЦИЯ

Медиация (или посредничество) – это метод предполагающий участие третьей, нейтральной, беспристрастной, не заинтересованной в данном конфликте стороны – медиатора. Медиатор помогает сторонам выработать определенное соглашение. При этом стороны полностью контролируют процесс принятия решения по урегулированию

спора и условия его разрешения. Медиатор выступает не судьей, а **посредником**. Он помогает сторонам в общении и нахождении общих целей. Посредник не предлагает решений. Вместо этого он поддерживает стороны в осознании их потребностей, использовании нестандартных подходов и общении со взаимным уважением¹.

Медиация – достаточно неформальный процесс, основанный на пяти принципах:

1. Добровольное участие

Участие в медиации всегда добровольное и проходит по согласию сторон. Невозможно заставить участвовать в медиации. Любая сторона может отказаться от процесса медиации в любой момент. Главная концепция медиации заключается в том, что окончательное соглашение принимается сторонами добровольно и с учетом их потребностей. Если на медиацию согласны не все стороны, то окончательное соглашение не может быть достигнуто.

2. Беспристрастность

Медиатор должен всегда оставаться беспристрастным ко всем сторонам спора и гарантировать, что медиация проходит честно по отношению ко всем участникам. Медиатор не может иметь личных связей с участниками и должен убедиться в том, что он предотвращает любую манипуляцию, угрозы и запугивание. Медиатор гарантирует безопасную и поддерживает обстановку содействующую процессу медиации. Доверие начинается с беспристрастности.

1. В институционализированной медиации (например, при медиации суда или медиации, основанной на гражданском процессе) часто медиатор действует также, как и примиритель. Его роль более широка, и он может давать рекомендации или предлагать решения, которые стороны могут принять или не принять.

3. Нейтральность

Недостаточно быть беспристрастным к сторонам спора. Медиатор должен оставаться нейтральным к предмету спора в целом. Медиатор не может быть заинтересован в решающем исходе медиации, навязывать решений или собственные идеи. Только стороны могут решить, каким будет окончательный исход процесса.

4. Приемлемость

Если медиация принесёт результат и соглашение будет достигнуто, все его пункты должны удовлетворять все стороны, включая медиатора. Медиатор должен быть принят сторонами и завоевать их доверие. В случае необходимости стоит поменять медиатора. Финальное соглашение должно быть принято всеми сторонами. До тех пор, пока не будет принято общего решения, не может быть достигнуто финальное соглашение между сторонами.

5. Конфиденциальность

Медиация совершенно конфиденциальна, и этим всё сказано. Медиатор никогда и ни с кем не должен делиться деталями процесса медиации. Медиатор также не вправе раскрывать какую-либо информацию, полученную от одной из сторон, другой стороне. Только сами участники могут решить, чем они хотят делиться.

МОГУ ЛИ Я БЫТЬ МЕДИАТОРОМ?

При работе с молодежью ты можешь часто оказаться в ситуации, когда невозможно гарантировать все 5 принципов медиации. Если ты, как старший по должности, должен помочь младшему коллеге решить конфликт в проекте, над которым вы все работаете, можешь ли ты оставаться нейтральным? Как ментор, помогающий волонтерам в разрешении их разногласий, можно ли сохранить беспристрастие, если волонтеры – это твои друзья? Очевидного ответа на вопрос, можешь ли ты стать медиатором, нет. Это решение может быть принято только тобой лично с учетом всех плюсов и минусов вмешательства в тот или иной спор. Просто всегда постарайся убедиться, что ты честен с обеими сторонами, и они согласны на твое участие.

В этом справочнике мы сосредоточимся в основном на медиации, но существуют и другие методы альтернативного разрешения споров, на которые также возможно сослаться:

АРБИТРАЖ

В данном процессе разрешения споров стороны выбирают авторитетную фигуру – арбитра, который примет финальное решение в их споре. В арбитраже сторонам необходимо достичь согласия только в выборе арбитра, который примет окончательное решение в споре независимо от сторон конфликта. Решение арбитра обязательное и подлежит исполнению. Однако, существует мнение, что арбитраж не является в полной мере процедурой АРС.

ПРИМИРЕНИЕ

В процессе примирения стороны конфликта просят нейтральную сторону дать совет для разрешения спора. Нейтральная сторона может проводить процедуру примирения и дать необязательный для исполнения совет или предложение. Окончательное решение зависит от сторон спора, однако зачастую они часто принимают совет, данный примирителем.

ПЕРЕГОВОРЫ

Это процесс разрешения споров без помощи посторонних участников. Переговоры – это структурированный процесс коммуникации, при котором стороны конфликта пытаются самостоятельно объяснить свои и найти общие интересы, прийти к удовлетворяющему всех решению. Процесс включает в себя набор определённых навыков таких как: торг, компромисс и консенсус. Переговоры, как правило, присутствуют во всех методах АРС.

Альтернативное разрешение споров всегда широко использовалось во многих видах конфликтов: политических, частных, семейных. Это самый древний способ разрешения конфликтов, известный человечеству. До судов и полиции споры решались при помощи власти или уважаемых старейшин, которые рекомендовали сторонам прийти к компромиссу своими силами. Они и были прародителями современного АРС.

В последнее время АРС занял свое место в практике общественных организаций, однако не думайте, что Вам необходимо иметь сертификат или разрешение на использование этого метода в своей повседневной жизни или работе с молодежью. Считайте АРС концепцией, которая предлагает умения и компетенции для разрешения конфликтов. Ее можно адаптировать к собственным нуждам и использовать по своему усмотрению. После ознакомления с ней, Вы увидите, что, на самом деле, уже обладаете многими навыками.

ЧАСТЬ 3 КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЭТИМ ПОСОБИЕМ?

ВВЕДЕНИЕ: МАСТЕР-КЛАССЫ

Все мастер-классы в этом справочнике были созданы для использования молодежными работниками, тренерами и фасилитаторами для того, чтобы передать навыки медиации молодежи. Работа может проводиться или напрямую с молодежью, или с молодежными работниками, которые в последствии смогут сами проводить мастер-классы. Все мастер-классы в отдельности могут быть использованы для улучшения навыков и понимания молодыми людьми способов разрешения конфликтов. В дальнейшем они могут использовать их в своей повседневной жизни. В случае, если все 12 мастер-классов будут проведены в одной группе, ее участники получат хорошее общее понимание темы медиация.

Мастер-классы охватывают следующие темы:

- Методы, которые можно использовать для разрешения конфликтов (*Мастер-класс 1: Введение в АРС*);
- Как использовать медиацию, один из методов АРС, в своей повседневной жизни? (*Мастер-класс 2: Быть или не быть медиатором?*);
- Почему люди вступают в конфликт и что нужно, чтобы найти решение? (*Мастер-классы 3 и 4: Понимание конфликта. Позиция, интерес и потребности. Мастер-класс 5: Категории конфликтов*);
- Каковы ключевые компетенции в разрешении конфликтов? (*Мастер-класс 6: Активное слушание. Мастер-класс 7: Работа с эмоциями*);
- Что делать, если вы действительно не знаете, что делать? (*Мастер-класс 8: Тупиковая ситуация. Мастер-класс 9: Умение задавать правильные вопросы? Мастер-класс 10: Давайте поговорим о разговорах*);
- Как достичь решения, которое делает всех счастливыми? Творческие и нестандартные решения. (*Мастер-класс 11: Создание вариантов и решений. Мастер-класс 12: Изучение соглашений*).

НЕФОРМАЛЬНОЕ ОБУЧЕНИЕ

Представленные здесь мастер-классы предназначены для использования в сфере неформального обучения, в котором тренер/фасилитатор помогает участникам в самостоятельном раскрытии темы вместо односторонней передачи знаний. Группа участников может быть разной в зависимости от опыта, возраста, самоуверенности, опыта совместной работы группы, навыков и способностей и многого другого. Это означает, что мастер-классы, проводимые в стиле неформального обучения, могут различаться, даже если проводятся в одно и то же время в одном и том же месте. Таким образом, большую часть информации и планов, представленных в приведенных мастер-классах, можно использовать по своему усмотрению.

НЕФОРМАЛЬНОЕ ОБУЧЕНИЕ – это один из самых захватывающих, практических и ориентированных на учащегося подходов в обучении. Он позволяет участникам не только учиться, но и тестировать, оценивать свой прогресс в течение всего процесса.

Неформальное обучение фокусируется на:

- получении практических навыков, таких как межличностные отношения, совместная работа, межкультурная осведомленность, лидерство, планирование, практические навыки решения проблем, уверенность в себе, дисциплина и ответственность;
- возможности активного участия в процессе обучения;
- гибкой форме, основанной на потребностях участников;
- развитии человеческих способностей и мотиваций;
- подходе, основанном на участии и учебе;
- опыте и действиях.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАТЕРИАЛОВ ИЗ МАСТЕР-КЛАССОВ

Мы подготовили сценарии мастер-классов таким образом, чтобы ими было пользоваться в повседневной практике. Каждый сценарий включает в себя детальную инструкцию, подробную дополнительную информацию, теоретический и фоновый материал, различные варианты реализации и прочее.

В верхней части каждого сценария находится краткое руководство по некоторым основным элементам мастер-классов.

Пример:

	Целевая группа: Любая		Количество участников: 10–20 участников
	Продолжительность: 90 минут		Вид деятельности: Активное участие
	Ресурсы: Доска, ручки		Необходимая атмосфера: Веселая, динамичная

Более подробные инструкции к руководству предложены ниже.

Пояснение к используемым критериям:

Целевая аудитория –	особые требования, предъявляемые к участникам.
Количество участников –	общие рекомендации о том, какое количество участников лучше всего подходит для мастер-класса.
Продолжительность –	руководство по приблизительной продолжительности мастер-класса.
Вид деятельности –	драма, дискуссии, активное участие, креативность и т. д.
Ресурсы –	здесь, при необходимости, будет указано, что требуется для проведения мастер-класса.
Атмосфера –	общая атмосфера, которая создается во время мастер-класса (веселая, драматическая, глубокий уровень).

Ресурсы

В целом, основные ресурсы для мастер-классов будут одинаковыми: флипчарт или другие листы бумаги большого формата, маркеры, ручки, мелкие листы бумаги, наклейки или заметки. Дополнительные ресурсы, при необходимости, будут отдельно упомянуты в примечаниях.

ПРОВЕДЕНИЕ МАСТЕР-КЛАССОВ

Место проведения мастер-класса

Выбранное место должно располагать достаточным свободным пространством, соответствующим освещением, температурой, а также

достаточным количеством стульев, подушек и других ресурсов для всех участников.

Фасилитатор/тренер

Все мастер-классы должны проводиться по крайней мере одним тренером или молодежным работником, который чувствует себя уверенно и обладает опытом работы с молодежью. Рекомендуется, чтобы мастер-класс проводили два человека, один из них может быть менее опытным. Многие факторы могут повлиять на уровень доверия к лидеру мастер-класса: его знания, профессиональная подготовка, компетентность, а также опыт в работе с молодежью, уровень осведомленности и комфорта при работе с группой. Прежде чем приступить к обучению навыкам медиации, следует учесть все эти факторы.

Расчет

Мастер-классы должны длиться около 90 минут, хотя они могут быть немного короче или длиннее в зависимости от количества участников, умения работать в группе сообща. Как правило, время, необходимое для конкретных упражнений во время мастер-класса, указывается отдельно.

Атмосфера мастер-класса

Неформальное обучение должно проходить в приветливой, дружеской атмосфере, дающей участникам возможность самовыражения. Наши мастер-классы направлены на обучение медиации, следовательно, они могут быть связаны с некоторыми сложными темами, такими как конфликты и глубоко ощущаемые эмоции, поэтому особенно важно создать безопасную и позитивную атмосферу. По возможности, место проведения мастер-класса должно быть отделено от посторонних, чтобы процесс не прерывался. Также должны быть установлены четкие основные правила и соглашения, которые включают в себя как минимум:

- конфиденциальность;

- непредвзятое отношение;
- внимательность к чувствам других;
- уважительное отношение к праву на другое мнение.

А также любые другие условия, которые помогут участникам работать открыто и конструктивно.

Введение

Каждый мастер-класс должен начинаться с приветствия и знакомства с организаторами, если они не представились ранее. Также следует кратко изложить цель и продолжительность сессии. Если группа не знакома с вами или друг с другом, важно, чтобы перед началом работы были проведены упражнения для разогрева, игры на запоминание имен участников, изложены основные правила (например, указанные выше).

Энерджайзеры

Иногда вам будет необходимо, чтобы ваша группа находилась в определенном настроении для работы. Уровень энергии и концентрации может меняться в течение дня и в соответствии с настроением и атмосферой внутри группы. В этом случае полезно начинать сеанс мастер-класса с помощью энерджайзера. Это короткое занятие, обычно требующее физических нагрузок, таких как бег, прыжки, танцы, игры на координацию и т. д. Энерджайзер помогает участникам сосредоточиться на мастер-классе, избавиться от стресса и усталости. К тому же, в большинстве случаев, это очень весело!

Существует достаточно много хороших примеров энерджайзеров. Некоторые из них вы найдете в этом руководстве. Мы также опубликуем наши любимые энерджайзеры на веб-странице проекта www.firstadrkit.org, поэтому обязательно посещайте ее время от времени для большего вдохновения.

Гибкость

Неформальное обучение – это НЕ набор точных упражнений, которые всегда будут проходить одинаково и достигать тех же результатов. Одним из наиболее важных аспектов неформального обучения является то, что участники формируют атмосферу и влияют на происходящее. Крайне важно, чтобы вы всегда объясняли, что участие в каждом данном упражнении является добровольным, и никто не может быть принужден делать что-либо. Уважайте тот факт, что некоторые люди могут не чувствовать себя комфортно в определенных обстоятельствах: если участнику дана свобода выбора принимать участие или нет, то соглашаясь увеличивается вероятность, что участник полностью включится в деятельность.

Кроме того, вы должны помнить, что время, посвященное каждому виду деятельности, может сильно измениться, поэтому важно быть гибким и адаптивным, учитывая потребности участников.

Некоторые рекомендации по гибкости перечислены в сценариях мастер-классов.

СОВЕТЫ И ХИТРОСТИ:

- Обязательного порядка проведения мастер-классов нет, вы можете смешивать их. Однако если вы проводите учебный курс, посвященный разрешению конфликтов, и планируете провести все или большинство мастер-классов, мы советуем следовать порядку, представленному в этом руководстве.
- Мастер-классы посвящены различным темам. Выберите ту, которая вас интересует.
- APC – это практический набор навыков, однако может быть полезно предоставить участникам теоретический материал для ознакомления перед началом мастер-классов. См. Часть 6 и 9, чтобы узнать, как APC преподается в Европе и где можно найти дополнительную информацию.

МАСТЕР-КЛАССЫ

ЧАСТЬ

1. ВВЕДЕНИЕ В APC

 Целевая группа: Молодые люди в возрасте 16-30 лет, молодежные работники в возрасте 18+	 Количество участников: От 6 человек
 Продолжительность: 90-120 минут	 Вид деятельности: Активное участие
 Ресурсы: Стандартные	 Необходимая атмосфера: Атмосфера безопасности, способствующая обмену идеями

Цель

Внедрение Альтернативного разрешения споров (АРС) как способа разрешения конфликтов.



Учебные задачи

- Определение причин конфликтов.
- Понимание роли конфликта в обществе.
- Изучение различных методов разрешения конфликтов и различий между ними.
- Понимание преимуществ различных методов разрешения конфликтов, основанных на потребностях конфликтующих сторон и их активной роли в их решении.

УПРАЖНЕНИЕ 1. ЛЮДИ ПРОТИВ ЛЮДЕЙ (10 МИНУТ + 15 МИНУТ ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ)



Подготовка

Заранее подготовьте три типа карточек для участников со следующими инструкциями:

- а) Все люди в комнате должны сидеть на полу.
- б) Все люди в комнате должны находиться в кругу.
- в) Все люди в комнате должны находиться в углу комнаты.

Подготовьте карточки по количеству участников. Выдайте участникам одинаковое количество карточек (например, четыре карточки А, четыре Б и четыре В). Сложите карточки так, чтобы написанное не было видно участникам. Перемешайте карточки.



Инструкция

Это задание позволяет участникам столкнуться с конфликтом, не зная причин его возникновения и аргументации конфликтующих сторон.

Распределите карточки среди участников. В качестве альтернативы Вы можете приклеить карточки к нижней части стульев. Раздав всем карточки, сообщите, что каждый получил задание, написанное на бумаге, которое они должны выполнить в течение 7 минут.

Правило: как только участники открывают карточки, они не могут разговаривать или показывать карточки друг другу. Игра завершается, когда все выполняют свою задачу или время игры закончится. Если некоторые участники считают, что они не выполнили свою задачу, упражнение должно продолжаться.

Фасилитатору необходимо убедиться в том, что все соблюдают правила. Через некоторое время участники могут понять, что их задачи могут противоречить друг другу. Позвольте им расстроиться

или рассердиться. Если вы заметите проявление насилия, немедленно завершите упражнение.

Подведение итогов



Как только упражнение закончится, попросите участников сесть в круг. Спросите их:

- об их чувствах: они удовлетворены или расстроены, в чем причина их чувств?
- о процессе: что произошло во время игры, столкнулись ли они с конфликтом, почему возник конфликт?
- о результате: можно ли выполнить все задачи? (ответ ДА: все участники могут сидеть в кругу в углу комнаты);
- о возможности появления такой ситуации в реальной жизни: бывают ли аналогичные ситуации в реальной жизни; можете привести несколько примеров.

УПРАЖНЕНИЕ 2. МОЗГОВОЙ ШТУРМ В КРУГУ (10 МИНУТ + 5 МИНУТ ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ)

Попросите участников вернуться в круг и провести мозговой штурм. Поговорите о причинах конфликтов. Почему у нас возникают конфликты? Позже попросите их поделиться идеями о возможных методах разрешения конфликтов. Какие методы решения конфликта они знают? Запишите предложенные методы на большом листе бумаги.

Пример: бороться, избегать, попросить друга о помощи, попросить родителя принять решение и т. д.

Подведение итогов



Попросите участников определить различия между способами решения конфликта. Вы можете спросить их о процессе принятия решений, какие способы более жесткие, какие способы они используют чаще всего. Попросите их привести конкретные примеры конфликтов и способы их решения.

УПРАЖНЕНИЕ 3. СЦЕНКИ

(45 МИНУТ + 15 МИНУТ ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ)



Подготовка

Распечатайте роли и ознакомьтесь с описанием конфликта.

Описание конфликта

Средняя школа хорошо известна благодаря музыкальным талантам учеников. Вся школа очень возбуждена предстоящим школьным фестивалем, который состоится 15-го мая. Есть много решений, которые необходимо принять перед мероприятием. Необходимо утвердить программу как можно скорее, однако возникает конфликт между двумя группами: танцорами балета и рок-группой. Обе группы хотят участвовать в важном для них мероприятии 15-го мая. Обе также хотят репетировать в том же помещении одновременно за 2 недели до мероприятия.

(Подробная информация о ролях приведена в приложении).

Ситуация должна быть решена как можно скорее.



Инструкция

Это задание покажет участникам разницу между различными методами разрешения конфликтов и поможет выяснить, какие из них могут быть определены как АРС. Участники поймут характеристику методов АРС и различия между ними.

Участники будут импровизировать в коротких конфликтных сценах на основе сценариев, которые предполагают различные способы разрешения конфликтов:

1. Судебное разбирательство,
2. Примирение,
3. Медиация,
4. Переговоры.

У каждой группы будет один и тот же конфликтный сценарий, но способ его решения будет другим.

В каждом сценарии 3 коротких роли:

- описывает конфликт с точки зрения первой группы молодых людей;
- описывает конфликт с точки зрения второй группы молодых людей;
- описывает задачу для человека, который будет помогать в разрешении спора.

Одна из групп получит только роли 1 и 2, и попытается решить проблему без третьей стороны.

Каждая роль в каждой группе может быть у более чем одного участника. Вы также можете попросить некоторых участников быть наблюдателями во время выступлений и делать заметки о процессе принятия решений.

Разделите участников на 4 группы и распределите роли индивидуально. Скажите им, чтобы не делились своей ролью с другими. Опишите участникам конфликт (как в приведенном выше примере).

Попросите участников из первой группы импровизировать сценку из своего сценария, чтобы показать, как конфликт может быть разрешен в соответствии с описанием, которое они получили. Затем свои сценки по очереди играют остальные группы.

У каждой группы 6-7 минут для подготовки и 5 минут на выступление. Попросите участников действительно войти в роль и действовать эмоционально, представляя интересы, характерные их ролям.

Если некоторые участники выступают в качестве наблюдателей, попросите их сделать заметки по следующим аспектам:

1. В чем заключалась роль третьей стороны? Откуда взялся авторитет?
2. Кто принял окончательное решение?
3. Могут ли стороны сами прийти к окончательному решению?
4. Как вела себя третья сторона?



Подведение итогов

После выступления всех команд спросите актеров и наблюдателей (если они были), как был разрешен конфликт, и какие методы они использовали. Что сделала третья сторона? Кто вынес решение? Какие правила соблюдались? Поместите ответы на большой лист бумаги следующим образом:

Сценарий 1	Третье лицо судит. У него внешний авторитет. Стороны мало влияют на решение. Существуют правила, которым необходимо следовать.
Сценарий 2	Третье лицо дает рекомендации, стороны принимают решения. Авторитет исходит от сторон. Стороны решают, как разрешить конфликт с учетом советов третьей стороны. Стороны устанавливают свои собственные правила.
Сценарий 3	Стороны принимают окончательное решение. Авторитет исходит от сторон. Третья сторона помогает слушать друг друга, задавать вопросы, разбираться с эмоциями, но стороны делают собственные суждения.
Сценарий 4	Нет посторонних участников, участники принимают окончательное решение самостоятельно.

Исходя из вышеупомянутой основы, объясните, как каждый конфликтный сценарий фокусируется на разных методах разрешения конфликтов. Спросите участников, знают ли они названия всех этих методов. Понимают ли они разницу между ними? Основные различия между методами базируются на том, у кого авторитет, и кто принимает решение.

Окончательное решение
исходит от третьей стороны

Стороны приходят к решению
самостоятельно

ВНЕШНЕЕ РЕШЕНИЕ

ВНУТРЕННЕЕ РЕШЕНИЕ

APC – это методы, ориентированные на внутренние решения, основанные на собственных интересах и потребностях сторон.

Судебное разбирательство	Примирение	Медиация	Переговоры
	APC	APC	APC

Один из методов APC является медиация, именно ему посвящены следующие мастер-классы.

ОПИСАНИЕ КОНФЛИКТА: ДЕТАЛИ РОЛЕВОЙ ИГРЫ

• (Сценарий 1) Танцоры балета в школьном клубе

Вы группа танцоров балета в местном школьном клубе. Вы танцуете классические танцы и любите классическую музыку. Все это является частью традиций и истории вашей школы. Каждый год ваша группа желает принять участие в национальном чемпионате школьных танцоров. Вы никогда не проходили квалификацию, и в этом году, возможно, это ваш последний шанс осуществить свою мечту. Согласно правилам, вам необходимо выбрать дату выступления, на котором будет присутствовать специальное жюри. Вы выбрали 15-ое мая, потому что в этот день будет проходить большой школьный фестиваль и вы уверены, что сможете рассчитывать на полный зал на своем выступлении и сможете собрать деньги, чтобы поехать на следующий этап конкурса, который будет организован в столице. Кроме того, в предыдущие годы вы выступали в этот же день. На фестивале есть место только для одного выступления. Вы очень много работали над выступлением, многие из вас планируют карьеру в области искусства в будущем, и это событие –

единственный способ, чтобы вас заметили. **Вы хотите заранее провести репетицию в зале, чтобы ваше выступление было идеальным, и вам очень трудно найти другое время для этого.** К сожалению, у школьной рок-группы свои планы, и она хочет репетировать в то же время.

Вас пригласили к директору поговорить о конфликте с членами рок-группы.

- **(Сценарий 1) Участники рок-группы**

Вы члены музыкального клуба, которым с недавнего времени руководит новый молодой и энергичный учитель. На протяжении многих лет вам приходилось исполнять классическую музыку, но теперь, наконец, у вас есть возможность играть то, что вы любите – рок! Большинство из вас не пользуется популярностью среди учеников или даже подвергаются издевательствам в школе, поэтому для вас это хороший шанс стать крутыми! Вы уже создали группу и планируете провести первый большой концерт для других школьников. Вы хотите отрепетировать свое выступление перед концертом 15-го мая, когда в школьном актовом зале состоится большой фестиваль, где соберутся все ученики. Вы также планируете собрать деньги на благотворительность, так как 2 члена вашей группы болеют и нуждаются в лечении. На фестивале есть место только для одного выступления. **Вы также хотите заранее провести репетицию в зале и не можете изменить время своих репетиций, потому что некоторые из вас живут очень далеко от школы и должны добираться на репетиции на автобусе.** Вы очень хотите быть на репетиции. К сожалению, у группы артистов балета свои планы, и они хотят репетировать в то же время.

Чтобы решить конфликт с балетной группой, вас пригласили поговорить с директором школы.

- **(Сценарий 1) Директор школы**

Вы директор школы. Вы самый важный человек в школе и хотите, чтобы все слушались вас и придерживались школьных правил. Вы знаете, что между танцорами балета и рок-группой произошел конфликт. Вы должны решить его как можно скорее, до большого фестиваля школы 15-го мая. Ваше мнение является самым важным. Вы выслушаете аргументы сторон, а также проведете с ними разговор о правильном

поведении. В конце концов вы примите окончательное решение, которое не подлежит обсуждению, и все должны его придерживаться.

- **(Сценарий 2) Танцоры балета в школьном клубе**

Вы группа танцоров балета в местном школьном клубе. Вы танцуете классические танцы и любите классическую музыку. Все это является частью традиций и важной истории вашей школы. Каждый год вы и ваша группа желает принять участие в национальном чемпионате школьных танцоров, который проводится 15-го мая. Вы никогда не проходили квалификацию, и в этом году, возможно, это ваш последний шанс осуществить свою мечту. Согласно правилам, вам необходимо выбрать дату выступления, на котором будет присутствовать специальное жюри. Вы выбрали 15-ое мая, потому что в этот день будет проходить большой школьный фестиваль, поэтому вы можете быть уверены, что сможете рассчитывать на полный зал на своем выступлении и сможете собрать деньги, чтобы отправиться на следующий уровень конкурса, который будет организован в столице. Кроме того, в предыдущие годы вы выступали в этот же день. На фестивале может быть представлено только одно выступление. Вы очень много работали над выступлением, многие из вас планируют карьеру в области искусства в будущем, и это событие – единственный способ, чтобы вас заметили. **Вы хотите заранее провести репетицию в зале, чтобы ваше выступление было идеальным, и вам очень трудно найти другое время для этого.** К сожалению, у школьной рок-группы свои планы, и она хочет репетировать в то же время.

Вы связываетесь с известным танцором, чтобы попросить совет или рекомендации о том, как разрешить конфликт.

- **(Сценарий 2) Участники рок-группы**

Вы являетесь членами музыкального клуба, которым с недавнего времени руководит новый молодой и энергичный учитель. На протяжении многих лет вам приходилось исполнять классическую музыку, но теперь, наконец, у вас есть возможность играть то, что вы любите – рок! Большинство из вас не пользуются популярностью или даже подвергаются издевательствам в школе, поэтому для вас это хороший шанс стать крутыми! Вы уже создали группу и планируете

провести первый большой концерт для других школьников. Вы хотите репетировать свое выступление перед концертом 15-го мая, когда в школьном актовом зале состоится большой школьный фестиваль, где соберутся все ученики. Вы также планируете собрать деньги на благотворительность, так как 2 члена вашей группы болеют и нуждаются в лечении. **Вы также хотите заранее провести репетицию в зале. На фестивале может быть представлено только одно выступление. Вы не можете изменить время своих репетиций, потому что некоторые из вас живут очень далеко от школы и должны добираться на репетиции на автобусе.** Вы очень хотите быть на репетиции. К сожалению, у группы артистов балета свои планы, и они хотят репетировать в то же время.

Вы связываетесь с известным танцором, чтобы попросить совета или рекомендаций о том, как разрешить конфликт.

- **(Сценарий 2) Знаменитый танцор**

Вы известный танцор и музыкант в городе, который иногда помогает в организации выступлений и концертов в школе. У вас нет возможности принимать решение вместо учеников, но можете дать хороший совет. Вы знаете, что существует конфликт между танцорами балета и рок-группой, и его необходимо разрешить перед большим школьным праздником 15-го мая. Вы выслушаете обе стороны конфликта и дадите им советы и рекомендации о том, как можно разрешить конфликт.

- **(Сценарий 3) Танцоры балета в школьном клубе**

Вы группа танцоров балета в местном школьном клубе. Вы танцуете классические танцы и любите классическую музыку. Все это является частью традиций и важной истории вашей школы. Каждый год вы и ваша группа желаете принять участие в национальном чемпионате школьных танцоров, который проводится 15-го мая. Вы никогда не проходили квалификацию, и в этом году, возможно, это ваш последний шанс осуществить свою мечту. Согласно правилам, вам необходимо выбрать дату выступления, на котором будет присутствовать специальное жюри. Вы выбрали 15-ое мая, потому что в этот день будет проходить большой школьный фестиваль, и вы уверены, что сможете рассчитывать на полный зал на своем выступлении и сможете собрать деньги, чтобы поехать на следующий этап конкурса, который будет организован

в столице. Кроме того, в предыдущие годы вы выступали в этот же день. На фестивале может быть представлено только одно выступление. Вы очень много работали над выступлением, многие из вас планируют карьеру в области искусства в будущем, и это событие – единственный способ, чтобы вас заметили. **Вы хотите заранее провести репетицию в зале, чтобы ваше выступление было идеальным, и вам очень трудно найти другое время для этого.** К сожалению, у школьной рок-группы свои планы, и она хочет репетировать в то же время.

Вы хотите разрешить конфликт, и вы решили обратиться к старшекласснику, который пользуется уважением других учеников.

- **(Сценарий 3) Участники рок-группы**

Вы являетесь членами музыкального клуба, которым с недавнего времени руководит новый молодой и энергичный учитель. На протяжении многих лет вам приходилось исполнять классическую музыку, но теперь, наконец, у вас есть возможность играть то, что вы любите – рок! Большинство из вас не пользуются популярностью или даже подвергаются издевательствам в школе, поэтому для вас это хороший шанс стать крутыми! Вы уже создали группу и планируете провести первый большой концерт для других школьников. Вы хотите отрепетировать свое выступление перед концертом 15-го мая, когда в школьном актовом зале состоится большой школьный фестиваль, где соберутся все ученики. Вы также планируете собрать деньги на благотворительность, так как 2 члена вашей группы болеют и нуждаются в лечении. **Вы также хотите заранее провести репетицию в зале. На фестивале может быть представлено только одно выступление. Вы не можете изменить время своих репетиций, потому что некоторые из вас живут очень далеко от школы и должны добираться на репетиции на автобусе.** Вы очень хотите быть на репетиции. К сожалению, у группы артистов балета свои планы, и они хотят репетировать в то же время.

Вы хотите разрешить конфликт, и вы решили обратиться к старшекласснику, который пользуется уважением других учеников.

- **(Сценарий 3) Старшеклассник**

Вы один из учеников школы, который не участвует ни в балетных, ни в музыкальных классах. Это ваш последний учебный год, и другие

ученики уважают вас. Вы знаете, что между танцорами балета и рок-группой происходит конфликт. Вы выслушаете их и попытаетесь понять, в чем причина конфликта и что нужно обеим сторонам. Задавайте вопросы и постарайтесь создать ситуацию, в которой стороны будут слушать друг друга. Вам не следует предлагать какие-либо решения и говорить им, что делать. В конце концов, они должны прийти к решению сами.

- **(Сценарий 4) Танцоры балета в школьном клубе**

Вы группа танцоров балета в местном школьном клубе. Вы танцуете классические танцы и любите классическую музыку. Все это является частью традиций и важной истории вашей школы. Каждый год вы и ваша группа желаете принять участие в национальном чемпионате школьных танцоров, который проводится 15-го мая. Вы никогда не проходили квалификацию, и в этом году, возможно, это ваш последний шанс осуществить свою мечту. Согласно правилам, вам необходимо выбрать дату выступления, на котором будет присутствовать специальное жюри. Вы выбрали 15-ое мая, потому что в этот день будет проходить большой школьный фестиваль, и вы уверены, что сможете рассчитывать на полный зал на своем выступлении и сможете собрать деньги, чтобы поехать на следующий этап конкурса, который будет организован в столице. Кроме того, в предыдущие годы вы выступали в этот же день. На фестивале может быть представлено только одно выступление. Вы очень много работали над выступлением, многие из вас планируют карьеру в области искусства в будущем, и это событие – единственный способ, чтобы вас заметили. **Вы хотите заранее провести репетицию в зале, чтобы ваше выступление было идеальным, и вам очень трудно найти другое время для этого.** К сожалению, у школьной рок-группы свои планы, и она хочет репетировать в то же время.

Вы решили поговорить с другой группой и решить конфликт.

- **(Сценарий 4) Участники рок-группы**

Вы являетесь членами музыкального клуба, которым с недавнего времени руководит новый молодой и энергичный учитель. На протяжении многих лет вам приходилось исполнять классическую музыку, но теперь, наконец, у вас есть возможность играть то, что вы

любите – рок! Большинство из вас не пользуются популярностью или даже подвергаются издевательствам в школе, поэтому для вас это хороший шанс стать крутыми! Вы уже создали группу и планируете провести первый большой концерт для других школьников. Вы хотите отрепетировать свое выступление перед концертом 15-го мая, когда в школьном актовом зале состоится большой школьный фестиваль, где соберутся все ученики. Вы также планируете собрать деньги на благотворительность, так как 2 члена вашей группы болеют и нуждаются в лечении. **Вы также хотите заранее провести репетицию в зале. На фестивале может быть представлено только одно выступление. Вы не можете изменить время своих репетиций, потому что некоторые из вас живут очень далеко от школы и должны добираться на репетиции на автобусе.** Вы очень хотите быть на репетиции. К сожалению, у группы артистов балета свои планы, и они хотят репетировать в то же время. *Вы решили поговорить с другой группой, чтобы решить конфликт.*

2. БЫТЬ ИЛИ НЕ БЫТЬ МЕДИАТОРОМ?

 Целевая группа: Молодые люди в возрасте 16-30 лет, молодежные работники в возрасте 18+	 Количество участников: От 6 человек, оптимальное количество 12-24 человека
 Продолжительность: 90 минут	 Вид деятельности: Активное участие, драма, дискуссия
 Ресурсы: Стандартные	 Необходима атмосфера: Атмосфера безопасности, способствующая открытому общению



Цель

Введение в тему медиации, ее принципы и навыки.

Учебные задачи

- Понимание того, что медиация является одним из методов разрешения конфликтов (АРС).
- Изучение принципов медиации.
- Понимание того, что методы медиации полезны и практичны в разрешении повседневных конфликтов.
- Испытание на практике некоторых навыков, связанных с медиацией.

Фасилитаторы

В данном мастер-классе рекомендуются задействовать троих фасилитаторов. Это требование относится к упражнению «Аквариум»,

однако некоторые роли в нем могут быть исполнены одним или двумя участниками, которые должны быть проинформированы и подготовлены заранее.

Введение в мастер-класс (5 минут)

Поприветствуйте участников. Попросите их поучаствовать в небольшом энерджайзере, выбранном вами или участниками. Озвучьте название мастер-класса и основные учебные задачи.

УПРАЖНЕНИЕ 1. УТВЕРЖДЕНИЯ ДА/НЕТ (20-25 МИНУТ)

Это упражнение позволяет участникам задуматься над их пониманием медиации и изучить ее основные характерные особенности.

Разделите комнату с помощью бумажной ленты пополам. С одной стороны комнаты положите знак «ДА», с другой «НЕТ». Встаньте на линию и объясните группе, что вы будете предлагать им разные утверждения. Тот, кто согласен с утверждением, должен перейти на сторону «ДА», тот, кто не согласен, на сторону «НЕТ». Тот, кто не знает, может оставаться посередине, однако лучше выбрать «ДА» или «НЕТ».

Озвучьте участникам по очереди нижеуказанные утверждения и дождитесь, пока они перейдут на одну из сторон. Затем узнайте их мнение и обсудите выбор. Когда каждый желающий выскажется, дайте правильный ответ и объясните его участникам.

Утверждения:

1. Медиация – это переговоры при поддержке фасилитатора.
2. Медиатор разрешает конфликт.
3. У медиатора могут быть личные отношения с участниками конфликта.
4. Медиация может быть обязательной.
5. Медиация является конфиденциальной.
6. Медиатор может участвовать в конфликте.

В конце упражнения объясните участникам следующие пять принципов медиации:

- **НЕЙТРАЛЬНОСТЬ** – медиаторы должны быть нейтральными и не могут предлагать решений.
- **ДОБРОВОЛЬНОЕ УЧАСТИЕ** – участие в медиации – это свободный выбор, и у всех сторон должно быть намерение разрешить конфликт.
- **КОНФИДЕНЦИАЛЬНОСТЬ** – соглашение между обеими сторонами и медиатором о том, что процесс не будет обсуждаться ни с кем, кроме участников. Также медиатор не должен раскрывать информацию, полученную от одной стороны другой стороне.
- **БЕСПРИСТРАСТНОСТЬ** – медиатор не может принимать сторону ни одного из участников и должен быть объективным.
- **ПРИЕМЛЕМОСТЬ** – процесс и принятое решение должны быть приемлемыми для обеих сторон.

УПРАЖНЕНИЕ 2. ПОСРЕДНИЧЕСКИЕ ШАРАДЫ (25-30 МИНУТ)

Это упражнение позволит участникам ознакомиться с различными методами медиации.



Подготовка

Сделайте несколько карточек или бумажных полосок со словами или фразами, которые связаны с методами медиации, например, как в списке в левом столбце:

Слово/фраза связана с медиацией	Объяснение/определение
активное слушание	Показать заинтересованность, что вы слушаете, анализируете, уточняете и т. д.;
креативность	Формировать решения, создавать возможности;

Слово/фраза связана с медиацией	Объяснение/определение
открытые вопросы	Задавать вопросы, которые требуют более развернутых ответов. Например, необходимо использовать вопросительные слова, такие как «что?», «где?», «почему?», «как?»;
эмоции	Распознать эмоции, взаимодействовать с эмоциями;
другие слова	Использовать другие слова, перефразирование;
структура	Планировать структуру, сохранять структуру процесса;
нужды/потребности	Выяснение потребностей сторон;
мозговой штурм	Составление списка идей от каждого, без осуждений их ответов;
правила	Установление правил в начале медиации, их укрепление;
процесс	Объяснение процесса, управление процессом;

Инструкция



Разделите участников на две конкурирующие группы (или четыре, если группа слишком большая).

Задача участников – угадать слово или фразу, относящуюся к конкретному методу медиации. Каждая группа выбирает участника, который будет объяснять слово или фразу своей группе без каких-либо звуков, не показывая букв. Участники могут указывать на пальцах, сколько слов во фразе и которое слово они показывают.

Максимальное время для объяснения одного слова или фразы – 2 минуты. Если команда угадывает правильно, то получает очко. Затем группа должна привести примеры методов медиации, которые связаны

с этим словом или фразой и объяснить, что оно означает. После каждого раунда конкретный метод медитации обсуждается с помощью фасилитатора. Победителем является команда, которая набирает наибольшее количество очков.

УПРАЖНЕНИЕ 3. МЕДИАЦИЯ В «АКВАРИУМЕ» (35-45 МИНУТ)



Подготовка

Поставьте три стула друг напротив друга посреди комнаты. Два стула займут две стороны конфликта, а третий стул будет оставлен для участника, который будет выступать в качестве медиатора. Роли могут сыграть фасилитаторы мастер-класса или те участники, которые были проинформированы заранее, но для выполнения задания необходим хотя бы один фасилитатор.

Конфликт можете придумать, воспользоваться примером, предложенным группой, или использовать наш пример.



Инструкция

В этом упражнении участники смогут попробовать некоторые из методов медиации, упомянутых ранее в предыдущем задании. У них будет возможность выступить в качестве посредника и попытаться применить различные методы медиации на практике. Задача состоит в том, чтобы попытаться стать посредником между двумя сторонами конфликта, используя метод «аквариума», когда каждый участник со стороны наблюдает за конфликтом, происходящим в «аквариуме», и тот, кто захочет участвовать, входит в «аквариум».

Ведущий представляет правила и цели медиации и описывает процесс. Затем он начинает медиацию. Конфликтующие стороны сидят посередине комнаты и начинают активно спорить друг с другом. Затем фасилитатор кричит «замерзнуть» и предоставляет слово участникам.

Участники должны выстроить стратегию помощи двум сторонам в разрешении конфликта: какие вопросы задать, какие факты

установить, как остановить негативные эмоции и т. д. Когда у одного из участников появляется идея, как помочь в процессе, он занимает третий стул и продолжает медиацию, пока другой участник не захочет попробовать себя в роли медиатора. Когда это произойдет, желающий стать медиатором, кричит «замерзнуть» или касается плеча медиатора, чтобы показать, что он хотел бы занять его место. Упражнение продолжается до тех пор, пока есть желающие попробовать себя в роли медиатора, и заканчивается, когда стороны достигнут соглашения или время упражнения истечет.

Ведущий должен подталкивать участников к замене посредников, активизировать их к использованию различных методов и выявлению потребностей сторон. Он также должен гарантировать, что у всех участников, желающих включиться в процесс, будет такая возможность.

Ведущий может «заморозить» сцену, чтобы дать обратную связь или попросить участников принять меры. Конфликтующие стороны не должны быть слишком агрессивными и должны предоставить возможность участникам попробовать разные методы медиации.

Подведение итогов



Спросите участников, как они себя чувствуют после своей первой медиации. Они счастливы, довольны или устали? Было ли сложно? Что было самым трудным? Какие методы они использовали для разрешения конфликта? Попросите участников одного за другим прокомментировать, что у них теперь ассоциируется с термином «медиация».

Разделите участников на группы по 3-4 человека и попросите их создать общее объяснение термина «медиация», которое включало бы в себя ассоциации участников, и запишите на листе бумаге. Повесьте лист на стену и поблагодарите участников за активное участие.

Возможные роли для использования в упражнении «Аквариум»

• Молодежный работник 1

Сегодня последний день перед международным тренингом в другой стране, а ничего еще не готово. Материалы для участников не подготовлены, вы еще должны придумать образовательную игру и провести ее завтра на свежем воздухе. Вы собираетесь в поход на три дня и будете играть на природе, однако ты уже сейчас замечаешь, что погода портится, и вам может понадобиться «план Б». Так или иначе, вместе с организацией логистики и подготовкой методики, тебе придется слишком много работать. Все должно быть спланировано на 100%, или произойдет полная катастрофа. Тебе кажется, что твой напарник еще недостаточно подготовился. Ты попросила его о помощи, но он провел с тобой только несколько часов и ушел, сказав, что ему необходимо отдохнуть, и он уже справился со своей частью работы. Ты злишься на него, потому что он тебя не поддерживает. Тебе кажется, что тебя оставили в одиночестве, и уже никто не сможет выполнить необходимую работу. Ты тоже раздражена и разочарована, так как чувствуешь недостаток уважения со стороны твоего напарника. Ты идешь к нему и затеваешь ссору.

• Молодежный работник 2

Сегодня последний день перед международным тренингом в другой стране и тебе необходимо подготовиться. Ты много путешествовал в последнее время и очень устал. Тебе нужно восстановить силы для того, чтобы быть готовым проводить мастер-классы в ближайшие несколько дней. Ты очень опытный тренер и уверен в своем умении импровизировать. Вы планируете организовать занятие для группы на свежем воздухе во время похода, и ты воодушевлен предстоящим, потому что очень любишь планировать игры на природе уже на месте. Вы разделили свои обязанности с напарницей заранее, и ты абсолютно уверен, что ты уже сделал все, что от тебя требовалось. Ты планировал подготовить все заранее, так как ты очень занятой человек, но, к сожалению, твоя коллега не нашла времени и все оставила на последний момент. Ты видишь, что она очень нервничает и распространяет негатив, что тебе совершенно не нужно в данный момент, поэтому ты не можешь понять, почему она неожиданно начинает ссору и оскорбляет тебя.

3. ПОНИМАНИЕ КОНФЛИКТА: ПОЗИЦИЯ, ИНТЕРЕС И ПОТРЕБНОСТЬ. ЧАСТЬ 1.



Целевая группа:

Молодые люди в возрасте 11-18 лет, молодежные работники 18+



Количество участников:

10-20 участников



Продолжительность:

60-90 минут



Вид деятельности:

Театральные задания, обмен личными переживаниями, активное вовлечение в процесс



Ресурсы:

Стол, собранные журналы, заголовки, фотографии



Необходима атмосфера:

Безопасное место для обмена впечатлениями

Комментарии к мастер-классу

Данный мастер-класс разработан для совместного применения с частью 2. Однако обе части можно использовать по отдельности. В таком случае стоит адаптировать материал, продолжительность и прочие детали мастер-класса. Перед началом обязательно убедитесь в том, что вы ознакомились с главой «Толкование», которую вы найдете в данном пособии после части 2 этого мастер-класса.

Цель

Помочь молодым людям понять причины возникновения конфликтов, ознакомить их с понятиями «позиция», «интерес» и «потребность».



Учебные задачи:

- Развитие понимания конфликта.
- Осознание, каким образом различные ценности могут стать причиной возникновения конфликта.

Введение (5 минут)

Приветствие участников. Представление содержания мастер-класса, его целей и временных рамок.

Энерджайзер (10 минут)

Разбейте участников по парам, используя любой свой метод, или просто дайте им выбрать, с кем в паре они хотят работать. Попросите участников встать лицом друг к другу и взяться за руки. Задачей каждого будет вывести из равновесия своего «противника», не отрывая ног от пола, и при этом не потерять равновесия самому. Тот, кто первый потеряет равновесие и оторвет ногу от пола, проигрывает. Перемешайте пары и посмотрите, что изменится.



Обсуждение (5 минут)

Иногда конфликт может выглядеть так, как это упражнение – толчки и борьба, один выигрывает, а другой проигрывает.

Толкование понятия «конфликт» (15 минут)

Одно из определений понятия «конфликт» может звучать так:

«Активное разногласие между людьми с противоположными позициями или принципами».

Все вместе найдите несколько ключевых слов для термина «конфликт». Разделите участников на группы, распределите по несколько слов между группами и попросите их написать толкования к этому понятию. Дайте несколько минут (или больше, если нужно) на обсуждение, после чего соберите все группы вместе для сравнения результатов.

Построение (15 минут)

Участники стоят на воображаемой линии на полу. Линия показывает, насколько участник согласен с утверждением. Если участник встанет на одном конце, значит, он на 100% согласен с утверждением. Если на другом конце, то совершенно не согласен. Обсудите каждое утверждение для того, чтобы найти некоторые вовлеченные ценности.

Используйте примеры утверждений, заранее подготовленные на отдельном листе. Еще лучшей идеей было бы попросить участников написать свои собственные утверждения и выбрать те, которые отражают реальные ситуации из их жизни.

Подведение итогов в группе (5 минут)



Вернитесь в общий круг и подведите промежуточные итоги. Одна из причин возникновения конфликта – наличие разных ценностей у сторон, например, различные представления о том, как «правильно» что-либо делать, личные убеждения и т. д. Ценности всегда глубоко связаны с нашими внутренними убеждениями, поэтому мы строго им следуем. Они могут спровоцировать сильную эмоциональную реакцию, если подвергаются сомнению или опровергаются.

Дискуссия по парам (5 минут)

По парам или в небольших группах обсудите некоторые из ценностей, которые много для вас значат. Можете ли вы поделиться случаем, когда вы были с кем-то не согласны, или произошла сильная реакция, когда кто-то поставил ваши ценности и убеждения под сомнение?

Снова верните всех в общую большую группу и узнайте, кто бы хотел поделиться примером того, что только что обсуждалось. Задайте один или два вопроса для того, чтобы лучше узнать историю. Например: «Как ты себя чувствовал в этот момент?», «Как ты отреагировал?», «Что ты сказал?», «Почему ты это сделал/сказал?». Не слишком углубляйтесь, так как более детальное рассмотрение конфликта будет во второй части этого мастер-класса.

Короткое введение в термины «позиция», «интерес» и «потребность» (5 минут)

Представьте идею и толкование терминов «позиция», «интерес» и «потребность» (более детальная информация находится в дополнительном материале мастер-класса). Используйте некоторые истории и вопросы из предыдущего задания для объяснения терминологии.

Задание в маленьких группах (20 минут)

Разделите участников на небольшие группы и раздайте им примеры конфликтов из журнальных статей, заголовки статей, картинки или фотографии, которые вы приготовили. Каждая группа должна будет обсудить скрытые ценности, вовлеченные в каждый из конфликтов.

Если вы видите, что группа довольно уверенно рассуждает о ценностях, то можете начать разговор о позициях, интересах и потребностях. Другим хорошим способом может стать предложение каждой группе придумать сценку, сюжет, который был бы основан на материалах о конфликтах, и представить ее другим группам.

Подведение итогов (5 минут)

Запишите различные ценности, имеющие влияние на возникновение конфликтов, которые исследовали участники во время мастер-класса. Задайте интересные, интригующие вопросы: «Всегда ли в конфликте есть правый и виноватый?» или «Как могли бы быть решены конфликты?», или «Что нового вы сегодня узнали на тему конфликтов, противоречия, ссор?».

4. ПОНИМАНИЕ КОНФЛИКТА: ПОЗИЦИЯ, ИНТЕРЕС И ПОТРЕБНОСТЬ. ЧАСТЬ 2.



Целевая группа:

Молодые люди в возрасте 11-18 лет, молодежные работники в возрасте 18+



Количество участников:

10-20 участников



Продолжительность:

60-90 минут



Вид деятельности:

Театральные задания, обмен личным опытом, активное вовлечение



Ресурсы:

Стол, собранные журналы, заголовки, фотографии



Необходима атмосфера:

Безопасное место для обмена впечатлениями

Комментарий к мастер-классу

Данный мастер-класс разработан для совместного применения с Частью 1. Однако, обе части возможно использовать по отдельности. В таком случае стоит адаптировать материал, продолжительность и прочие детали мастер-класса.

Цель

Помочь молодым людям понять причины конфликтов и усвоить понятия «позиция», «интерес» и «потребность».

Учебные задачи

- Изучение глубинных причин конфликта: позиция, интерес и потребность.



Введение (5 минут)

Приветствие участников. Объяснение мастер-класса, его целей и плана.

Утверждения о позициях (10-15 минут)

Подумайте в небольших группах о людях, которых вы знаете – семья, друзья, преподаватели, коллеги, партнеры, и о том, какие утверждения они любят делать. Вам поможет, если вы вспомните предметы или ситуации, которые их злят, расстраивают или воодушевляют. Что они обычно говорят в такие моменты? Выпишите самые сильные утверждения на отдельных листах бумаги.

После этого перемешайте листы между группами и попросите новые группы подумать о причинах того, почему кто-то может делать такие утверждения. Новые группы должны записать все причины на отдельных листочках (будет полезно записывать утверждения на листах одного цвета, а причины – другого).

Групповая дискуссия (10-15 минут)

Давайте посмотрим на следующую ситуацию и обсудим, что происходит на самом деле.

- У ученика на теле многочисленные пирсинги. Школа требует, чтобы он их снял, но ученик отказывается.

Представьте и объясните понятия «позиция» и «интерес», используя этот пример, а также примеры из предыдущего задания. Получая идеи от участников, выясняйте значение этих понятий, после чего повесьте заранее подготовленный постер на стену, объясняя каждый термин и концепцию. Объясните участникам, что за каждой позицией часто возникает более одного интереса. Чтобы лучше понять их, вы всегда можете спросить: «Чего хочет человек?» И «ПОЧЕМУ он этого хочет?».

- Что ученик ХОЧЕТ (его **позиция**)? Например: «Я ХОЧУ НОСИТЬ ПИРСИНГ!»

- Что школа ХОЧЕТ (ее **позиция**)? Например: «Я ХОЧУ ЗАПРЕТИТЬ ПИРСИНГ!»
- Ученик: ПОЧЕМУ (его **интерес**)? Например: «Я хочу самовыражаться!»
- Школа: ПОЧЕМУ (ее **интерес**)? Например: «У нас дресс-код, ученики должны его придерживаться и выглядеть прилично»

Объясните участникам, что интересы базируются на потребностях. Обратите особое внимание на «5 ОСНОВНЫХ ВОПРОСОВ, которые лежат в основе потребностей». Более подробное объяснение находится в приложении к этим мастер-классам.

- **ПРИЗНАНИЕ:** Чувствую ли я, что меня ценят?
- **НЕЗАВИСИМОСТЬ:** Свободен ли я выбирать то, что хочу?
- **ПРИЧАСТНОСТЬ:** Чувствую ли я себя частью общества?
- **СТАТУС:** Какова моя позиция по отношению к другим людям?
- **РОЛЬ:** Счастлив ли я будучи собой?

Какие потребности у ученика и школы в нашем сценарии?

Ученик:

ПОТРЕБНОСТЬ, которая лежит в основе «ПОЧЕМУ»:

- **НЕЗАВИСИМОСТЬ** – свобода выбора.

Школа:

ПОТРЕБНОСТЬ, которая лежит в основе «ПОЧЕМУ»:

- **ПРИЧАСТНОСТЬ** – чувство принадлежности к школьному сообществу.
- **СТАТУС** – мы хотим, чтобы нас уважали в нашем сообществе.

ПЯТЬ КОРОТКИХ ИГР О ПОТРЕБНОСТЯХ (25 МИНУТ)

Игра на ПРИЗНАНИЕ: «Мгновенное одобрение»

Подготовьте карточки с положительными ответами. Например: «Отличная идея!», «Здорово придумано!», «Круто!», «Огромное спасибо тебе за это!», «Здорово, что ты пришел!», «Я тебя уважаю!».

Раздайте половине группы карточки и попросите всех перемещаться по залу. Те участники, у которых в руках нет карточки, должны выражать любое мнение или идеи по поводу музыки, еды, телевидения, своих способностей, политики (выберите тему или оставьте ее на усмотрение участников). Участники с карточками должны выслушать утверждение и использовать ответ со своей карточки. Через 1-2 минуты попросите участников поменяться ролями.

Шкала НЕЗАВИСИМОСТИ: «Насколько ты независим?»

Задайте несколько вопросов о независимости: «Сами ли вы выбираете, что есть/надевать/делать в свободное время/думать/с кем проводить время? После каждого вопроса участники дают себе оценку в баллах: 1 для «иногда», 2 для «в большинстве случаев», 3 для «всегда». После десяти и больше вопросов проверьте, насколько «независимы» в своем выборе ваши участники по «шкале независимости».

Упражнение на ПРИЧАСТНОСТЬ: «Насколько вы чувствуете себя частью группы?»

Соберите всех в круг и назовите одну из групп, существующих в обществе: англичане, ученики, футбольные фанаты, скауты, богатые, местные и т. д. Участники выходят на середину, если они относят себя к этой группе. Попросите участников назвать собственные примеры.

Уточнение СТАТУСА: «Кто здесь лидер?»

Разделите всех участников на пары, каждый раз после заданного вопроса пары должны быстро обсудить его.

Подумайте о своей семье: кто самый главный, а кто наоборот. Как вы это определяете?

Затем подумайте о своей работе или учебе, друзьях, стране, целом мире.

Игра по РОЛЯМ: «Какие роли ты играешь?»

Какие роли ты играешь? Например: шутник, миротворец, мотиватор, любитель планировать, помощник, созидатель?

Разложите 4-6 карточек с различными ролями по всей комнате. Теперь зачитайте серию утверждений о различных ситуациях, и после слов «1, 2, 3, БЕГИ!!!» все должны бежать к карточке, которая больше всего им подходит в этой ситуации.

Подведение итогов (5-10 минут)

Соберите всех обратно в общий круг для того, чтобы поделиться эмоциями или интересными и полезными находками после игр, в которые вы только что играли. Проверьте, насколько хорошо участники поняли различие между позициями, интересами и потребностями.

Выделение позиций, интересов и потребностей (10-15 минут)

Разделите участников на небольшие группы и раздайте каждой группе сценарии для анализа и дискуссии. Попросите группы выделить возможные позиции, интересы, потребности в данных ситуациях:

1. Ученик тренируется играть в футбол и бьет мячом по стене дома, в котором живет пожилой человек, который очень недоволен поведением ученика. Ученик продолжает.
2. Брат и сестра спорят о школьных экскурсиях: брат хочет ехать в парк аттракционов, сестра – в художественную галерею. Мать растит их одна, поэтому она может себе позволить выделить деньги лишь на одну поездку.

Вы найдете примеры разрешения приведенных конфликтных ситуаций далее в главе «Определения и примеры».

Финальное обсуждение: обратная связь (5-10 минут)



Это последний сбор для обсуждения и отзывов о последнем задании, а также закрытие и анализ всего мастер-класса. Можете спросить участников: «Чему вы научились?», «Насколько это важно для вас на сегодняшний день?», «Как вы себя чувствуете?».

ТОЛКОВАНИЯ И ПРИМЕРЫ

Дополнительная полезная информация к мастер-классам «Понимание конфликта: позиции, интересы и потребности». Части 1 и 2.

Толкование понятий «позиция», «интерес» и «потребность».

- Позиция – это четкое требование к чему-либо, что можно описать и определить количественно.
- Интересы – это скрытые причины того, почему кто-то чего-то хочет. Интересов может быть несколько (в отличие от позиции, которая предполагает единственное решение и обычно ограниченное).
- Потребности – это корень многих проблем. У каждого человека есть свои потребности, а это значит, что мы должны считаться с потребностями других.

5 главных вопросов, которые лежат в основе потребностей²

Признание: *Чувствую ли я, что меня ценят?*

- Мои мысли, чувства и поступки недооцениваются или оцениваются в соответствии со значением, которое они имеют?

Независимость: *Свободен ли мой выбор?*

- Оспаривается ли моя свобода выбора? Уважаются ли мои решения и поступки?

Причастность: *Чувствую ли я себя частью общества?*

- Относятся ли ко мне как к врагу или постороннему, считают другом, коллегой частью группы?

Статус: *Какова моя позиция по отношению к другим людям?*

- Относятся ли ко мне как к низестоящему или менее важному человеку? Получил ли я полное признание там, где заслужил?

Роль: *Счастлив ли я будучи собой?*

- Какую роль я играю? Например: шутник, миротворец, мотиватор, любитель все планировать. Существует много возможных ролей, но счастлив и доволен ли я своей?

2. По словам Роджера Фишера и Даниэля Шапиро из книги "Beyond Reason: Using Emotions as You Negotiate", Penguin Books, 2006.

Примеры утверждений для исследования ценностей

Далее приведены некоторые примеры утверждений, однако было бы неплохо придумать свои собственные и использовать именно те, которые отражают жизненные ситуации ваших участников:

- На вечеринке у себя дома ты замечаешь, что гость одет так же, как и ты. Ты быстро идешь в свою комнату и переодеваешься.
- Ты стоишь в очереди на автобус, когда кто-то начинает лезть без очереди. Ты сильно раздражаешься и просишь встать обратно в очередь.
- Твой лучший друг отменяет совместный поход в кино, потому что у него появилась девушка и они идут вместе. Ты очень этим расстроен.
- Ты едешь в автобусе домой, когда заходит хрупкая пожилая женщина. В автобусе нет свободных мест, поэтому, несмотря на боль в лодыжке, ты встаешь.
- В спешке ты заходишь в магазин. Ты видишь, как подходит группа людей с множеством пакетов, однако ты не хочешь опоздать и поэтому не придерживаешь для них дверь.
- Ты взял MP3 своего брата на школьную экскурсию. По дороге ты теряешь один из наушников, но после поездки кладешь все на место с надеждой, что брат не заметит.

Исследование позиций, интересов и потребностей – примеры решений

Ниже описаны два примера ситуаций с возможными позициями, интересами и потребностями:

1. Ученик тренируется играть в футбол и бьет мячом по стене дома, в котором живет пожилой человек, который очень недоволен поведением ученика. Ученик продолжает.

Ученик:

- Позиция > Мне нужно практиковаться в футболе.
- Интерес > Я хочу войти в сборную.
- Потребность > **Принадлежность.** Мне нужно быть частью команды.

Пожилой человек:

- Позиция > Не бить по моему дому мячом.
- Интерес > Я не хочу, чтобы шумели и мешали.
- Потребность > **Статус.** Я хочу, чтобы меня уважали.

2. Брат и сестра спорят о школьных экскурсиях: брат хочет ехать в парк аттракционов, сестра в художественную галерею. Мать растит их одна, поэтому она может себе позволить выделить деньги лишь на одну поездку.

Брат:

- Позиция > Я хочу поехать на экскурсию.
- Интерес > Я хочу поехать со своими друзьями. Будет весело.
- Потребность > **Принадлежность.** Мне нужно быть частью группы.

Сестра:

- Позиция > Я хочу поехать на экскурсию.
- Интерес > Это поможет мне с предметом.
- Потребность > **Статус.** Я хочу хорошо учиться и быть наравне с другими.
- Признание.** Я хочу, чтобы все думали, что я хорошая ученица.

5. КАТЕГОРИИ КОНФЛИКТА

 Целевая группа: Молодые люди 16 - 30 лет, молодежные работники 18+	 Количество участников: 10-30 участников
 Продолжительность: 60-90 минут	 Вид деятельности: Театральные задания, обмен опытом, активное вовлечение в процесс
 Ресурсы: Стандартные	 Необходима атмосфера: Безопасное место для обмена впечатлениями



Цель

Понять, какими бывают конфликты, что за ними стоит, и что позволяет приблизиться к их решению.

Учебные задачи

- Ознакомиться с разными категориями конфликтов.
- Получить опыт обсуждения конфликтов.

Введение

Сделайте краткое введение и поприветствуйте участников мастер-класса. Обратите особое внимание на то, что задания будут безобидными, и все находится в безопасной обстановке. Никого не будут заставлять высказывать свое мнение или делиться эмоциями. Каждый сам выбирает, предлагать свои примеры и впечатления или нет. Задания будут выполняться всей группой.

УПРАЖНЕНИЕ 1. МОЗГОВОЙ ШТУРМ (15 МИНУТ)

Объясните группе, что во время этой сессии вы попытаетесь установить, что причины конфликтов бывают разными, некоторые из них очень похожи друг на друга, а другие сильно отличаются. С помощью метода «мозговой штурм» все вместе найдите ответы на вопрос: «Какими бывают потенциальные причины конфликта?». Запишите все предложения на большой лист бумаги, видимый всеми.

УПРАЖНЕНИЕ 2. ТЕАТРАЛЬНАЯ ПОСТАНОВКА (45-60 МИНУТ)

Во время следующего задания участники попробуют визуализировать сходства и различия между видами конфликтов, проигрывая некоторые причины конфликта в виде театральной постановки.

Разделите участников на несколько групп по 4-5 участников в каждой. Попросите каждую группу выбрать одну из возможных причин конфликта и подготовить короткую сценку или изображение, которое группа должна будет представить остальным участникам. Предупредите, что вид конфликта и его причины озвучивать пока нельзя. Дайте группам время на подготовку.

Каждая группа по очереди показывает свою сценку, после чего ведущий задает вопросы аудитории:

1. Что мы увидели в этой сценке/в этом изображении? Попробуйте описать, что именно вы увидели. Сделайте акцент на наблюдениях.
2. Как вы думаете, в чем заключается причина данного конфликта?
3. Всегда ли ясно, в чем причина конфликта?
4. Может ли за видимой причиной конфликта скрываться что-то еще?
5. Вопрос для группы, которая представляла конфликтную ситуацию: в чем заключалась причина вашего конфликта?

Фасилитатор должен уметь вести процесс от начала и до конца, а также быть готовым задавать дополнительные вопросы, если это

понадобится. К концу драматической части фасилитатор упрощает некоторые категории конфликтов. Далее будет описано, как именно.



Подведение итогов (15 минут)

Когда все группы покажут свои заготовки, начните обсуждение.

Вопросы:

- Как вы себя чувствовали, когда размышляли о конфликте и ставили сценку?
- Научились ли вы лучше понимать конфликт после этой сессии?
- Что важно понимать о различных категориях, видах конфликтов?
- Нужно ли вообще обсуждать конфликты?

ТЕОРИЯ

Для упрощения понимания конфликта используйте 4 категории, виды конфликтов:

- Ресурсы/материальные блага:
 - соревнование за владение определенными благами, доступными только одной из сторон;
 - при достижении цели одной стороной, вторая должна от чего-то отказаться;
 - антагонистическое мышление: ситуация, при которой в выигрыше остается только одна сторона.
- Отношения:
 - присутствие негативных эмоций, заблуждений, недостаточной коммуникации, стереотипов и т. д.
- Идентичность/роль:
 - если кто-то не уважает позицию или индивидуальные особенности другого.
- Ценности:
 - кажущиеся или действительные несовместимости в системах ценностей;
 - что хорошо или плохо, правильно или неправильно и т. д.

Один конфликт может вписаться в несколько категорий. Несмотря на то, что данная категоризация очень упрощена, большинство конфликтов, скорее всего, попадут в одну из категорий.

Все конфликты возникают из-за различных интересов, для выявления которых часто необходим более глубокий анализ. Обычно мы сразу видим позиции сторон, а интересы скрыты за ними. Ключом к успеху в разрешении конфликта является поиск более глубоких интересов через вопросы, задаваемые обеим сторонам конфликта.

6. АКТИВНОЕ СЛУШАНИЕ

 Целевая группа: Молодые люди 16-30 лет, молодежные работники 18+	 Количество участников: 10-30 участников
 Продолжительность: 90 минут	 Вид деятельности: Театральные задания, обмен опытом, активное вовлечение в процесс
 Ресурсы: Стандартные	 Необходима атмосфера: Безопасное место для обмена впечатлениями



Цель

Понять, что такое активное слушание, улучшить знания о том, как активное слушание может помочь снизить напряжение или разрешить конфликты.

Учебные задачи

- Понять, что хорошая коммуникация – это взаимодействие.
- Осознать важность точной коммуникации и умения задавать правильные вопросы.
- Узнать больше о различных видах вопросов, фактах и чувствах.

Введение

Сделайте краткое введение и поприветствуйте участников мастер-класса. Обратите особое внимание на то, что задания будут безобидными и все находится в безопасной обстановке. Никого не будут заставлять высказывать свое мнение или делиться чувствами. Каждый

сам выбирает, предлагать свои примеры, делиться впечатлениями или нет. Задания будут выполняться всей группой.

«КАРАНДАШ» (15 МИНУТ)

Разделите участников на пары и раздайте каждой паре по ручке или карандашу. Попросите каждую пару держать ручку вдвоем, придерживая с каждой стороны указательным пальцем одной руки. Все закрывают глаза и начинают двигаться по комнате. Продолжайте задание в течение нескольких минут.

Задайте пару вопросов для размышления об этом упражнении:

1. Опишите, что вы чувствовали во время этого упражнения (обратите внимание на наблюдения).
2. Чему мы можем научиться благодаря этому заданию?

Подведите итог, объяснив, что смысл задания заключается в том, чтобы осознать, что коммуникация – это работа всей группы. Карандаш не упадет только в случае, если ваши движения согласованы.

«СТАТУЯ» (20 МИНУТ)

1. Приступите к новому упражнению. Попросите участников разделиться на группы по трое. У каждого члена группы определенная роль:
 - Статуя-оригинал
 - Связой между оригиналом и копией
 - Статуя-копия
2. Участники становятся в одну линию. Статуя-оригинал стоит в начале линии. Связой будет стоять за Статуей-оригиналом, лицом в ту же сторону (Связой не должен оборачиваться назад). Статуя -копия должна стоять за Связой и быть повернута лицом в противоположную сторону, таким образом, чтобы Статуя-копия не могла видеть двух других членов группы.

3. Статуя-оригинал должна без слов встать в какую-то позу и замереть. Задача Связного – описать для Статуи-копии позу Статуи-оригинала, после чего первая из них должна «скопировать» ту же позу.
4. В первом раунде только Связной может говорить, а Статуи-копии нельзя задавать никаких уточняющих вопросов. Когда Связной будет уверен, что он передал все указания и хорошо описал Статую-оригинал, а также дал достаточно времени для принятия позы, он может сравнить обе статуи.
5. Остановите упражнение и задайте несколько вопросов для размышления. Например:
 - Как вы справились с заданием?
 - Уверен ли участник, который выполнял роль Статуи-копии, что его поза такая же, как у оригинала?
 - Насколько уверен был Связной в том, что копия, которую он не видел, понимала его пояснения? Правильную ли позу Статуя-копия приняла в итоге?
6. Члены группы меняются ролями и снова встают в ту же линию. Участники повторно выполняют задание, только в этот раз Статуя-копия может задавать уточняющие вопросы Связному.
7. Подведите итоги задания путем короткого обсуждения.
 - Изменилось ли что-то после того, как участники получили возможность задавать уточняющие вопросы?
 - Когда участники чувствовали себя более уверенно, копируя Статую-оригинал?
 - Какие выводы мы можем сделать?
 - Что бы произошло, если бы обмен информацией был неточным?

Моменты, на которые стоит обратить внимание:

- общение может быть непростым и может провоцировать недопонимание;
- информация может быть понята слушателем не так, как изначально предполагалось рассказчиком;

- понимание зависит от позиции слушателя;
- хорошие вопросы являются важной частью слушания и понимания.

ИСТОРИИ В ДЕТАЛЯХ (45 МИНУТ)

Объясните участникам задание. Они будут рассказывать друг другу истории и, задавая уточняющие вопросы, практиковаться в активном слушании. Продолжайте работать в командах по 3 человека. Каждый из участников получает одну из следующих ролей:

1. Рассказчик.
2. Слушатель, который собирает только факты.
3. Слушатель, который обращает внимание на чувства и эмоции рассказчика.

Роли будут переходить к другим участникам, поэтому было бы неплохо разделить время таким образом, чтобы у каждого была возможность поделиться своей историей.

Введение



1. Каждый участник должен подумать об истории, которую, желательно, пережил лично. Для того, чтобы помочь участникам найти подходящий сюжет, попросите их вспомнить первый день в школе, в спортивной секции или первый раз, когда они попробовали что-то новое – говорить на иностранном языке, поход в новое место и т. д. Предупредите, что участникам нужно будет поделиться историей с двумя другими членами их команды, поэтому им, возможно, было бы проще использовать памятный счастливый момент, чем делиться историей, с которой связаны тяжелые переживания.
2. Чтобы помочь участникам настроиться и поделиться своими историями, подготовьте следующие вопросы:
 - Где вы были до сложившейся ситуации?
 - Как вы себя чувствовали, когда шли на это мероприятие?
 - Как вы себя чувствовали после?

3. Рассказчик описывает свою историю до тех пор, пока не сочтет нужным ее закончить. Слушатель, который собирает факты, задает рассказчику свои уточняющие вопросы, убеждаясь, что все факты зафиксированы, и слушатели услышали всю историю. В конце слушатель, ответственный за чувства и эмоции, задает свои вопросы, чтобы выяснить, почему именно эта история осталась в памяти рассказчика, почему ситуация вызвала радость, грусть или любые другие эмоции.
4. Если время позволяет, все трое участников могут попробовать себя в каждой из ролей.



Обсуждение

Соберите все команды для совместного обсуждения. Вопросы могут быть следующие:

1. Как вы себя чувствовали, рассказывая свою историю, когда другие вас активно слушали, помогали раскрыть все аспекты истории, а также давали обратную связь о том, как они вас поняли?
2. Какой опыт получили слушатели при выполнении задания?
3. Помог ли структурированный процесс открыть что-то новое о рассказывании историй и коммуникации?
4. Чем для вас является слушание? С чем оно связано?

Подведите итоги по теме «сильные вопросы» на основе информации, которую получите от участников. Если время позволяет, запишите ответы на большом листе бумаги.

Советы для фасилитатора

- Проинформируйте участников сколько у них есть времени на выполнение каждого задания;
- Подумайте об альтернативных методах индивидуальной рефлексии, например, дайте возможность каждому побродить

в тишине и обдумать свои впечатления. После этого вы можете задать несколько вопросов. Можете также предложить участникам, чтобы они в парах поделились впечатлениями о том, чему научились во время мастер-класса и т. д.;

- Было бы полезно сделать небольшое подведение итогов, касающихся активного слушания после каждого задания или в конце мастер-класса. Примеры того, на что нужно обратить внимание:
 - связь с жизненными ситуациями, в которых было бы полезно быть лучшим слушателем;
 - активное и качественное слушание улучшает отношения между людьми, а также помогает избегать многих конфликтов еще до их возникновения;
 - активное слушание помогает выяснять коммуникационные моменты и способствует меньшему количеству недопониманий;
 - уважение того, кто делится своими переживаниями. Не отвлекайтесь;
 - активное слушание помогает лучше понимать людей, благодаря чему диалог становится более ценным.

7. РАБОТА С ЭМОЦИЯМИ

 Целевая группа: Молодые люди 16-30 лет, молодежные работники 18+, работники сферы образования, социальные работники	 Количество участников: 8 - 16 участников
 Продолжительность: 60 - 90 минут	 Вид деятельности: Театральные задания, обмен личными переживаниями, активное вовлечение в процесс
 Ресурсы: Стандартные	 Необходима атмосфера: Безопасное место для обмена впечатлениями



Цель

Изучить эмоции и научиться с ними работать.

Учебные задачи

- Понять, что каждая эмоция может приносить позитив.
- Осознать, насколько важно озвучивать эмоции.
- Изучить, когда и где проявлять эмоции.

Заметка о месте проведения мастер-класса

Этот мастер-класс был создан для проведения на свежем воздухе, например, на пляже, в парке, в саду. Если вы хотите провести его в помещении, выберите просторную комнату, в которой участники

могут свободно передвигаться и комфортно себя чувствовать. Музыка поможет создать приятную атмосферу, поэтому если мастер-класс проводится на улице, не забудьте взять портативные колонки.

Атмосфера мастер-класса

В независимости от того, в помещении или на свежем воздухе будет проводиться мастер-класс, выберите место с естественными или искусственными границами, чтобы участники чувствовали себя защищенными от посторонних. Создайте расслабленную атмосферу для того, чтобы помочь участникам настроиться на правильную волну (в помещении, например, используйте свечи, подушки, мягкие цвета, горячий чай и тому подобное. Если вы проводите мастер-класс на свежем воздухе, то попросите участников снять обувь, чтобы насладиться местом и своими ощущениями, закрыть глаза, устроиться поудобнее).

Тренеры

Лучше всего, чтобы этот мастер-класс проводился двумя фасилитаторами, которые поделят между собой обязанности на каждой из ступеней мастер-класса. Фасилитатор, который не задействован в самом задании, следит за временем и ходом мастер-класса, а также помогает участникам, если их ощущения пошли не по тому «пути».

Введение

Музыка: во время сбора участников должна играть расслабляющая музыка. В качестве приветствия мы советуем выбрать песню Emotion от группы Vee Gees. Вы можете выбрать и другие подходящие мелодии.

Кратко опишите мастер-класс и убедитесь, что создана приятная атмосфера, участники чувствуют себя комфортно и расслаблено.

УПРАЖНЕНИЕ 1. (20 МИНУТ)

Задайте несколько вопросов, чтобы участники настроились на свои прошлые и настоящие чувства в различные моменты своей жизни и попросите поделиться ими с остальными.

ВАЖНО: объясните участникам, что им не придется делиться своими личными историями, но нужно будет подумать об эмоции и выразить ее одним словом после каждого вопроса. Это очень важный и деликатный аспект, о котором нужно упомянуть до начала глубоких вопросов.

Примеры вопросов:

- Как вы себя сегодня чувствуете?
- Подумайте о стрессовом моменте, который был пережит несколько дней тому назад. Как вы себя чувствовали? Лучше всего, если группа найдет общий момент, который можно обсудить.
- Подумайте об очень грустном и сложном моменте вашей жизни: как вы себя чувствовали?
- Подумайте о прекрасном моменте вашей жизни: как вы себя чувствовали?

ВАЖНО: Последний вопрос всегда должен быть позитивным, иначе участники могут продолжать мастер-класс в плохом настроении.

После каждого вопроса дайте участникам время подумать над ответом. Не торопите их и не настаивайте. Главной целью упражнения является распознавание различных типов эмоций, и попытка их соответственно называть. Когда участники ответят, второй фасилитатор, который не задает вопросы, должен записать все ответы на большом листе бумаги. Все ответы должны быть на одном и том же листе.

После того, как вы соберете все ответы, напишите на листе: «ОПРЕДЕЛЕНИЯ ЭМОЦИЙ».

Объясните, что распознавать эмоции и называть их своими именами – это первый шаг в работе с ними. На этой стадии было бы полезно поделиться методом, который называется «карта эмоций» и представляет собой перечисление различных эмоций. Не всем группам это необходимо. Стоит ли использовать эту карту можете решить сами в зависимости от целевой группы.

УПРАЖНЕНИЕ 2. (25 МИНУТ)

После того, как участники назовут эмоции, нужно будет подумать, как с ними справляться. Это не так просто! Поэтому для начала вы будете анализировать, как НЕ СТОИТ работать с эмоциями.

Разделите участников на пары, попросите их подумать о ситуации из собственной жизни, когда, по их мнению, кто-то не справился с эмоцией. Попросите схематично зарисовать эту ситуацию, чтобы затем представить остальным участникам. Не отводите на задание больше одной минуты.

После короткой презентации каждого рисунка спросите участников, почему/как именно кто-то не смог справиться с эмоциями. Запишите все ответы на большой лист бумаги. После того, как рисунки будут представлены, а слова записаны, покажите лист участникам и сделайте короткое обобщение. Прочитайте некоторые слова и напомните, что это НЕкорректный способ работы с эмоциями. После этого спросите: «Итак ... как же СЛЕДУЕТ справляться с эмоциями?».

УПРАЖНЕНИЕ 3. (25 МИНУТ)

Попросите группы нарисовать еще один рисунок, но в этот раз с представлением правильного управления эмоциями. Попросите участников объяснить одним словом, почему в этот раз с эмоциями справились положительно. Запишите их ответы на новый лист.

После того как вы получили все объяснения, назовите флипчарт: «ДАЙТЕ ПРАВИЛЬНОЕ ПРОСТРАНСТВО И ВРЕМЯ ДЛЯ ЭМОЦИЙ».

Расположите все три листа рядом и объясните, что для того, чтобы правильно справляться с эмоциями, необходимо:

1. Почувствовать эмоцию без отрицания, понять, какая именно это эмоция, и назвать ее.
2. Позволить себе выразить свои эмоции, дать им пространство и время.
3. Замечать эмоции людей вокруг вас и стараться быть активным слушателем. Другие люди тоже могут нуждаться в помощи в выражении эмоции.

Обсуждение (20 минут)

Включите музыку, которую вы выбрали для начала мастер-класса, попросите участников передвигаться по помещению. Когда вы остановите музыку, каждый участник должен будет заговорить с тем участником, который находится ближе к нему. Повторите это задание несколько раз, чтобы у участников была возможность поговорить больше, чем с одним человеком (если возможно, то со всеми участниками).

8. ТУПИКОВАЯ СИТУАЦИЯ

	Целевая группа: Молодые люди 16-30 лет, молодежные работники 18+		Количество участников: 10 - 20 участников
	Продолжительность: 90 минут		Вид деятельности: Театральные задания, обмен личными переживаниями, активное вовлечение
	Ресурсы: Стандартные		Необходима атмосфера: Спокойная и креативная

Цель

Изучить различные способы выхода из тупиковой ситуации.

Учебные задачи

- Улучшение знаний о вариативности способов управления «блокадой» или «тупиком» в коммуникации.
- Повышение уверенности в себе при применении методов разрешения тупиковых ситуаций.

Ведение (5 минут)

Приветствие участников. Коротко объясните цель и программу мастер-класса. Поясните, что мастер-класс будет посвящен не поиску решения проблем, а способам избегать тупиковых ситуаций.

Непроходимое движение (10 минут)

Создайте две «машины», пусть каждая будет «сделана» из четырех участников: два человека сзади и два спереди, соединенные воедино руками или любым другим способом. Создайте «узкую дорогу», используя стулья, других участников или любые другие подходящие предметы. «Люди-машины» находятся на узкой дороге и должны представить, что случится, если они будут все вместе ехать и не смогут разъехаться.

Другие участники могут предлагать свои варианты того, что машины могут сделать в первую очередь. Затем попросите озвучить идеи, как решить проблему с препятствием на дороге. Начните с сиюминутных практических предложений, а после можете перейти к более изобретательным и нестандартным ответам.

Обсудите игру с машинами и подумайте, что происходило, когда все работали друг против друга. Используйте дискуссию и примеры для того, чтобы выделить мысль, что кажущийся «тупик» без возможного решения на самом деле просто блокада общения и отношений.

Причины тупиковых ситуаций (5-10 минут)

Устройте всей группой дискуссию в стиле «мозговой штурм» на тему возможных причин тупиковых ситуаций и запишите некоторые ответы. Поработайте в маленьких группах, если позволяет время. Создайте список возможных решений и используйте некоторые ответы во время выполнения следующих заданий.

Форум-театр «Боксерский турнир»: помощь извне (20-30 минут)

Теперь мы используем некоторые техники форум-театра для изучения возможностей, с помощью которых можно разрешить тупиковую ситуацию. Один из способов справиться с ней – получить помощь извне. Мы исследуем эту идею с помощью фильма «Рокки».

Воссоздайте сцену боксерского турнира, например, как в боксерских фильмах. Можно использовать музыку из фильмов о «Рокки». Наклейте полотенце, как во время разминки, соорудите боксерский ринг, если есть такая возможность. Тренеры мастер-класса играют сценку, в которой два «боксера» находятся в тупике и абсолютно заблокированы и не слушают друг друга. Если хотите, можете подготовить роли, которые могли бы сыграть желающие участники.

Сценка начинается со спора или агрессивной игры. В нужный момент кто-то бьет в гонг, как в конце раунда на настоящих боксерских поединках, и кричит «Замереть!». Теперь вы можете спросить участников, как можно было бы помочь в данной ситуации. Кто мог бы предложить помощь и совет героям для того, чтобы они вышли из тупиковой ситуации? Если есть желающий, попросите его стать «тренером» и дать совет после сигнала об окончании раунда.

Выслушав советы, герои могут продолжить сценку, чтобы проследить, что случится. Это можно сделать несколько раз с разными «тренерами».

Помните, ваша задача – успокоить ситуацию, а не разрешить конфликт.

Теперь разделите участников на маленькие группы и попросите обсудить некоторые серьезные причины конфликтов в их семье, среди друзей, в школе, в отношениях и т. д. Участники могут делиться в своих группах только тем, чем считают нужным. Задачей каждой группы является сбор идей о том, как улучшить ситуацию. С помощью метода «мозговой штурм» вы можете реалистично или творчески подойти к заданию.

Обсудите и запишите список людей, которые могли бы помочь в этих ситуациях. Напомните всем, что участники могут не делиться личной информацией, если не хотят.

А если что-то изменить? (5-10 минут)

Одним из способов выхода из «тупика» является физическое изменение ситуации. Задача этого упражнения – показать, что на ситуацию можно

повлиять, изменив время, место, освещение, звуки, атмосферу, позицию – все, что угодно!

Для разминки разделите участников на пары, попросите встать напротив друг друга и запомнить, как выглядит партнер. Теперь каждый разворачивается и что-то меняет в своей внешности. Через несколько секунд все снова поворачиваются лицом друг к другу и пытаются найти то, что изменилось. Задание должно быть проделано хотя бы 4-5 раз, чтобы было видно, сколько различных вариантов для изменения существует.

Смена обстановки: «Музыкальные стулья» (5-10 минут)

Теперь поставьте два стула напротив друг друга посреди комнаты, чтобы показать «тупик», и спросите участников, как можно изменить обстановку. Участники могут перемещать стулья, менять предметы в комнате или в действии показать, что можно сделать, чтобы изменить ситуацию. Могут также просто озвучить свои идеи.

Изменение картинка (15 минут)

Поделите участников на небольшие группы и попросите их создать «полностью заблокированного человека». Они должны показать как можно больше ситуаций, в которых человек был бы «заблокирован». Ситуации могут быть настолько креативными, как того захотят участники. Это может быть связано с заблокированным мышлением, узким фокусом, отказом слушать, быть очень сердитым из-за какой-либо ситуации или эмоционального багажа и т. д. Вы можете попросить участников нарисовать «заблокированного человека», изобразить его с помощью всей группы или любых других ресурсов, которые вы можете предоставить.

Окончательное обсуждение (5-10 минут)



Проведите заключительную беседу, во время которой члены группы могут делиться любыми мыслями, чувствами, идеями о тупике. Уделите особое внимание тем способам помочь справиться с тупиковыми ситуациями, которые предложили участники. Если есть время, поделитесь некоторыми из следующих идей.

Несколько примеров того, как помочь людям справиться с ситуацией «тупика»:

- отвлеките их чем-нибудь;
- придумайте гипотетическую ситуацию («Если бы я сделал это, то вы бы могли сделать то?»);
- выделите (или придумайте) некоторую общую точку, врага или цель;
- отделите людей от проблемы;
- предположите, что может существовать несколько способов выиграть;
- изучите возможность дальнейшего обмена информацией;
- настаивайте на объективных критериях;
- проясните общение (прошлое и настоящее);
- подумайте, будут ли извинения приемлемыми.

9. УМЕНИЕ ЗАДАВАТЬ ПРАВИЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ

 Целевая группа: Любая	 Количество участников: 10-20 участников
 Продолжительность: 90 минут	 Вид деятельности: Театральные задания
 Ресурсы: Проверьте Шаг 3	 Необходима атмосфера: Развлечения, активное участие



Цель

Развитие навыков задавать вопросы с целью понимания потребностей и интересов других людей.

Учебные задачи

- Узнать, какие существуют типы вопросов.
- Узнать, какие вопросы задавать, чтобы понять основные потребности, интересы, чувства и эмоции.

Введение (5 минут)

Приветствие участников. Объяснение цели мастер-класса и краткой повестки дня.

УПРАЖНЕНИЕ 1. «ТЕМНЫЕ ИСТОРИИ» (10–15 МИНУТ)

Для этого упражнения вам не нужны специальные материалы. Просто создайте пространство и разделите участников на две команды. Если

в группе менее десяти человек, можно работать одной командой. Немного отделите команды друг от друга. Если есть необходимость, дайте участникам бумагу и карандаш. Запишите все ответы на флипчарте.

Каждой команде будет предложено разгадать истинную предысторию событий, которые будет описывать лидер игры (фасилитатор). Задавая вопросы, на которые можно ответить только «да» или «нет», команды попытаются выяснить, что произошло во время «Темной истории». Запрещено задавать открытые вопросы или давать описательные ответы. Если лидер игры отвечает «да» на вопрос группы, этой группе разрешено задать еще один вопрос. В противном случае, команды задают вопросы по очереди. Стратегии, которой должны следовать группы, нет, но рекомендуется, чтобы участники задавали много вопросов, и весь процесс был динамичным. Если участники не справляются, лидер игры должен дать им дополнительные подсказки и советы.

Окончание истории, которое лидер озвучивает в начале игры: «Он припарковал машину возле гостиницы и за одну секунду потерял все, что у него было».

Задача для участников – выяснить, как это произошло. Правильный ответ, который им нужно разгадать, заключается в следующем: «Он играл в «Монополию» со своими друзьями и поставил свою фишку в форме автомобиля на поле отеля, принадлежавшего другому игроку. Таким образом, все, что у него было в игре, пропало».

Результат

Участники тренировались задавать вопросы, которые раскрывают новые детали.

УПРАЖНЕНИЕ 2. ВВОДНАЯ ИНФОРМАЦИЯ О ВОПРОСАХ (15 МИНУТ)

Расскажите участникам о различных типах вопросов, используя лист «Типы вопросов».

Введение в типы вопросов

Умение вовремя задавать правильные вопросы – один из самых мощных инструментов разрешения конфликтов. Вопросы помогают нам понять, что действительно важно, оценить перспективу, нашу позицию и придумать решения. Важно понимать, какие типы вопросов существуют, и какой из них поможет получить необходимую вам информацию. Почему мы задаем вопросы? Вопросы существуют не только для получения информации от другого человека, но также для того, чтобы помочь этому человеку лучше понять себя.

Поэтому важно понимать, почему вы собираетесь задать вопрос. Помните, что вопросы важны, но они не всегда имеют прямой ответ, и иногда ценность заключается не в информации (фактах), которую вы получили, а в самом процессе, в разговоре.

Шаг за шагом:

1. Спросите участников, какие типы вопросов они знают и, почему мы их задаём.
2. Дайте участникам время подумать и написать свои предложения на флипчарте.
3. Представьте теорию на тему различных типов вопросов.
4. Соедините теорию с реальной жизнью, рассказав историю, которая показывает, насколько важно задавать правильный вопрос.

Вспомогательные идеи

Прежде чем начать мастер-класс, рекомендуется распечатать или подготовить несколько примеров для разных типов вопросов.

ТИПЫ ВОПРОСОВ

Открытые вопросы

- Что для вас важно?
- Что вы уже пытались решить?
- Что вы чувствуете по этому поводу?
- Как будет для вас выглядеть хорошее решение?
- Есть ли еще что-нибудь?

Закрытые вопросы

- Вы хотите X?
- Вы пробовали говорить напрямую?
- Вас это раздражает?
- Будет ли X хорошим результатом?

Понимание того, что важно – системные вопросы:

- Кто вовлечен в процесс? Кто-нибудь еще?
- Кто принимает решения?
- Кто ответственный?
- На кого влияют решения?
- Что и кем было сделано до сих пор?

Понимание того, что важно – провокационные вопросы:

- Происходит ли здесь что-то кардинально другое?
- Действительно ли речь идет именно об этом?
- Ваши ожидания нереалистичны?
- Что вы сделали для того, чтобы узнать причину этой проблемы?
- Что вы сделали для того, чтобы все оставить так, как оно есть?
- Какую пользу вы можете извлечь из этого конфликта?

Вопросы, которые помогают изменить перспективу:

- Можете ли вы себя представить в «шкуре» другой стороны? Как она себя чувствует?
- Что бы сказала третья сторона, которая не вовлечена в конфликт, об этой ситуации? Ребенок? Начальник? Ваш спутник жизни? Независимый эксперт? Судья? Священник?
- Представьте, что вы находитесь в отпуске, лежите на пляже вместе со своими друзьями. Как бы вы тогда оценили эту проблему?

- Можете ли вы представить это все в другой перспективе? Насколько это важно по отношению к другим вещам в вашей жизни или бизнесе?
- Как вы думаете, как будет выглядеть эта ситуация через две недели/месяц/год/пять лет?

Оценочные вопросы:

- Спросите об альтернативах: у вас есть выбор между А и Б. Что лучше? Почему?
- Оценка по шкале: по шкале от 0 до 10, где «0» означает «совсем не важно» и «10» означает «очень существенно», как бы вы оценили свои интересы и возможности?

Парадоксальные вопросы:

- Может ли все быть намного хуже?
- Что вам нужно сделать, чтобы все стало еще хуже?
- Представьте себе худший возможный результат. Неужели это так плохо?

Вопросы, связанные с решениями и ресурсами:

- Подумайте обо всем, что вы можете сделать, чтобы разрешить эту ситуацию удовлетворительно?
- Как вам удалось так хорошо справиться с этим?
- Каким будет ваш первый шаг?
- Какие внутренние ресурсы для решения этой проблемы у вас есть?
- Какие ресурсы, способные помочь решить эту проблему, существуют в других местах, у других людей, учреждениях и т. д.?
- Представьте, что вы решили эту проблему. Что дальше?

Вопрос «ЧУДО» (для продвинутых пользователей, основано на работах Стива Де Шейзера):

- Представьте, что вы рано легли спать. Перед сном вы немного почитали, вам было приятно и тепло в постели. Вы крепко спали, хорошо выспались и проснулись свежим.

Назавтра вы просыпаетесь, и понимаете, что случилось чудо. Вы открываете глаза и весь мир выглядит по-другому. Ваша проблема исчезла. Чудо заключается в том, что все хорошо. Все вопросы решены. Вы удовлетворены. Вы счастливы.

- Откуда вы знаете, что произошло чудо?
- Что еще вы замечаете вокруг?
- Как вы себя сейчас чувствуете? Что изменилось?

УПРАЖНЕНИЕ 3. «УГАДАЙ КТО» (30 МИНУТ)

Это задание требует дополнительной подготовки. В задании принимают участие люди, примеряющие следующие роли: главный фасилитатор, актер, который станет Загадочным человеком, «секундомер» или помощник (по желанию) и участники.

Дополнительные ресурсы / материалы

Флипчарты, бумага формата А4, 3 ручки, несколько маркеров или карандашей (это не обязательно, но лучше визуализировать то, что происходит). Дополнительно – костюм для Загадочного человека (мяч, деревянные палочки, одеяло, чтобы скрыть человека, краска для лица и другие).

Инструкция

1. Резюмируйте предыдущие части мастер-класса и объясните участникам, что теперь они смогут проверить, насколько эффективно они задают правильные вопросы. Представьте участникам концепцию симуляционной игры, которая основана на ролевой игре и выработке вымышленного сценария.
2. Цель игры – выяснить историю и личность Загадочного человека, который скрыт от участников (желательно в другой комнате). Загадочный человек сталкивается с трудной проблемой, которую участники должны выяснить. Для этого они будут разделены на группы, каждой из них будут предоставлены специальные правила поведения, которым участники должны следовать.

3. Разделите участников на 3 команды. Идеальное количество участников 3-7 человек в группе (если у вас больше участников, создайте больше команд). У каждой команды будет возможность встретиться с Загадочным человеком и узнать от него как можно больше деталей на счет его проблемы. Во время встречи каждой команде разрешается задавать только один тип вопросов:

Команда 1: закрытые (с ответом «да» или «нет»);

Команда 2: провокационные вопросы;

Команда 3: вопросы, которые меняют перспективу.

4. В игре будет три раунда. В начале упражнения у каждой команды будет 5 минут, чтобы подготовить и записать вопросы, которые они хотят задать. Затем первая группа покинет комнату и встретится с Загадочным человеком. Затем с Загадочным человеком встретятся остальные группы. Каждая встреча длится две минуты. Во время второго и третьего раундов команды встретятся с Загадочным человеком снова. Когда одна группа беседует с героем задания, у других есть время, чтобы пересмотреть свои вопросы и спланировать следующие шаги. Они должны использовать все время, чтобы задать свои вопросы и узнать как можно больше о Загадочном человеке и об его проблеме.

5. После того, как все раунды закончены, дайте участникам 5 минут на то, чтобы записать на флипчарте всю информацию, которую они узнали от Загадочного человека. Группы должны представить свои результаты остальным участникам.

Варианты условий упражнения:

- каждая команда может задавать только один тип вопросов на протяжении всей игры;
- каждая команда получит возможность задать все типы вопросов один за другим;
- типы вопросов могут зависеть от информации, которую они могут узнать: только факты/чувства/решения.

Ведущий может помочь участникам придумать правильные вопросы, чтобы достичь цели. При необходимости дайте подсказку, чтобы помочь участникам узнать ответ.

Задача Загадочного человека: «Робинзон Крузо»

Основная задача Загадочного человека – отвечать на вопросы так, как будто он находится один на необитаемом острове (например, книжный Робинзон Крузо или Том Хэнкс из фильма «Изгой»). Актер будет в другой комнате, скрытый от участников. Опираясь на рассказ из книги или фильма, Загадочный человек ответит на вопросы команд. После интервью Загадочный человек выйдет к участникам и расскажет свою историю. Чтобы упражнение было более интересным, актер может одеться как персонаж Робинзон Крузо.

Результат

Участники узнают, какому типу вопросов следует определенный тип ответов. Они поймут разницу между открытыми и закрытыми вопросами, вопросами с намерением, наводящими вопросами и т. д.

Подведение итогов (10 минут)



Основная задача – проанализировать работу, проделанную во время мастер-класса, с особым учетом последнего упражнения.

Создайте уютную атмосферу, если можно, сядьте на подушки.

Структура

- Попросите участников, чтобы они при помощи одного слова описали свои чувства по окончании последнего упражнения.
- Обсудите с участниками и резюмируйте каждое упражнение в отдельности. Ссылаясь на цель мастер-класса, поразмышляйте о том, что важно. Спросите их, как связаны друг с другом все упражнения, что в них общего?
- Резюмируйте выводы, сделанные участниками, и напомните о целях мастер-класса.
- Спросите участников, чему они научились во время мастер-класса.

10. ДАВАЙТЕ ПОГОВОРИМ О РАЗГОВОРАХ?

 Целевая группа: Молодежь в возрасте 16-30 лет, молодежные работники в возрасте 18+	 Количество участников: 6 - 24 участников
 Продолжительность: 90 минут	 Вид деятельности: Театральные задания, деятельность на основе обсуждений
 Ресурсы: Подготовка должна быть разнообразной, СМОТРИТЕ НИЖЕ	 Необходима атмосфера: Веселье и креатив



Цель

Понять преимущества понимания и планирования структуры разговора.

Учебные задачи

- Приобрести понимание того, из каких элементов построен разговор, а также узнать о преимуществах наличия плана для разговора.
- Понять важность экономии времени и энергии в разговоре путем установления и достижения четких целей.
- Научиться технике поддержки хороших взаимоотношений партнеров, понимая их цели в разговоре.
- Получить практический опыт участия в процессе комплексной беседы, такой как групповая дискуссия.
- Научиться составлять план для разговора.

УПРАЖНЕНИЕ 1. ОТ ГОТОВКИ К РАЗГОВОРУ (45 МИНУТ)

Это задание позволит принять участие в групповом разговоре и понять, что необходимо для поддержания любого разговора.

Подготовка

Вам понадобятся карточки с напечатанными картинками или названиями, характеризующими разные виды готовки.

Инструкция

Поприветствуйте участников. Попросите их сесть в группы по 4-6 человек вокруг столов, которые должны быть подготовлены заранее. На столах участники найдут заранее подготовленные небольшие листы бумаги, которые будут описывать разные виды готовки и предметы необходимы на кухне.

Подготовьте как можно больше разных карточек (минимум 30-40 штук), будьте максимально креативными. В приложении к этому мастер-классу вы найдете подходящие примеры. Карточки должны позволять участникам «готовить» различные блюда и вдохновлять участников на разговоры о еде и процессе готовки. Много может случиться на кухне, и хороший повар будет к этому готов.

Расскажите участникам историю о том, что каждая группа попадает на кухню в молодежном центре. На карточках они найдут разные «предметы», которые обычно используются на кухне. Попросите каждую группу подготовить «Меню» и план готовки на весь день. Участники должны учитывать всю информацию, данную на карточках. Информация может ограничивать участников в ресурсах, может раскрывать дополнительные сведения о посетителях и о ситуациях, которые могут произойти во время процесса.

У каждой группы 10 минут, чтобы завершить задание.



Подведение итогов

Узнайте у участников их состояние и эмоции в ходе задания. Было ли сложно? Смогли ли участники завершить задание? Довольны ли они результатом?

Поддержите в участниках дух «кулинарии», задавая вопросы: Понравилось ли вам упражнение? Приготовили бы вы что-нибудь из данных ингредиентов в реальной жизни? Нравится ли вам готовить? Является ли «готовка» сложным занятием для вас? Требуется ли много усилий, подготовки и размышлений? Является ли готовка в реальной жизни легче, чем в упражнении? Что облегчает этот процесс в реальной жизни?

Попросите участников представить, что они должны приготовить вкусный торт. Что им нужно, чтобы сделать это? Попросите их записать на большом листе бумаги идеи и сгруппировать их по категориям: ингредиенты, время и рецепт. Также вы можете попросить участников обозначить их категории более креативно - нарисовать или иначе визуализировать их.

Обсудите идеи участников. Скажите им, что выпечка торта напоминает разговор. У вас есть:

- **Ингредиенты:** темы и проблемы, которые вы планируете охватить во время разговора. Они могут повлиять на результат. Важно решить и выбрать их сознательно, так же, как и ингредиенты для торта.
- **Время:** время всегда важно, необходимо правильно его спланировать. Представьте себе, что будет с тортом, если вы не запланируете правильно время на каждую из стадий готовки.
- **Рецепт:** вы можете импровизировать, но для сложного или важного разговора вам необходим рецепт, а именно: структура, список тем и вопросов. Это помогает создать дружелюбную атмосферу и сосредоточиться на главных задачах во время процесса.

Вы можете упомянуть выпечку (технику) и опыт (качество):

- **Выпечка:** разговор – это креативный процесс, такой же, как выпечка. Вы никогда не будете уверены в результате в начале приготовления. Вы должны быть открытыми и терпеливыми в процессе.
- **Опыт:** для того чтобы быть хорошим поваром, вам нужна практика. С разговорами тоже самое. Когда вы практикуетесь, вы изучаете, что лучше работает, а что совсем не подходит.

Подведите итоги: поблагодарите участников за их знание готовки и выпечки, за их умение выстраивать диалог или разговор.

УПРАЖНЕНИЕ 2. ОТ БЕСПОРЯДКА К СТРУКТУРЕ (45 МИНУТ)

Это задание позволит участникам проверить себя в ситуации, в которой им встретятся различные точки зрения и интересы при достижении общей цели.

Как и в предыдущем упражнении, участники смогут испытать важность отдельных элементов разговора, проанализировать их и придумать, как используя структуру разговора, улучшить его качество.

Подготовка

Распечатайте карточки с разными ролями (в приложении вы найдете дополнительный документ со списком ролей для этого задания).

Инструкция

Предложите участникам поупражняться в применении знаний, которые они получили во время выполнения предыдущего задания.

Разделите участников на группы по 6 человек в каждой. Каждому члену группы отводится определенная роль. В каждой группе должно быть, как минимум, 4 человека. Если в группах более 6 участников, некоторые роли можно продублировать.



Распределите роли между участниками случайным образом. Опишите ситуацию и попросите их импровизировать, создавая разговор. Если групп несколько, устройте параллельную дискуссию. Время ее проведения – 10 минут.

Описание ситуации

Вы группа одноклассников. Учитель попросил вас спланировать общую школьную поездку. У вас не было времени встретиться заранее, и сегодня вы встречаетесь в первый и последний раз, чтобы принять окончательное решение. У вас есть 10 минут, чтобы составить план и представить его учителю, иначе поездка будет отменена.



Обсуждение итогов

Через 10 минут попросите всех участников вернуться в круг. Спросите их:

- что они чувствуют после окончания задания;
- о процессе: каковы были их задачи и интересы, что происходило во время процесса, кто начал разговор, кто говорил больше всех, кто препятствовал процессу достижения общей цели, использовали ли участники какие-то методы для эффективного и быстрого достижения цели, какие?
- об альтернативной версии рабочего процесса: что бы сделали участники по-другому, какие элементы они бы добавили или убрали?

Запишите идеи участников на большом листе бумаги. Что именно и как можно сделать, чтобы улучшить разговор? Обратите их внимание на идею создания структуры разговора, которая облегчит этот процесс. Обсудите это с участниками и представьте их вниманию несколько элементов, которые могут помочь в составлении структуры разговора:

1. Запланируйте процесс.
2. Выберите темы для разговора.
3. Решите, какие темы вы НЕ будете обсуждать.
4. Определите ваши приоритеты.
5. Переходите от общего к конкретному.

6. Запланируйте порядок обсуждаемых тем.
7. Следите за временем.
8. Выберите посредника процесса, человека, отвечающего за все аспекты.
9. Запланируйте следующие стадии.

После недолгой дискуссии попросите участников представить по одному примеру плюсов, возникающих в результате планирования разговора. В случае необходимости, завершите их выводы следующей информацией:

- экономия времени и энергии;
- наличие четких целей и легкость достижения их;
- поддержание или продолжение отношений;
- лучшее понимание целей партнера в разговоре.

Поблагодарите участников за участие и интенсивную работу.

Список еды и оборудования

Здесь вы сможете найти меню возможных идей для питания и кухонных занятий. Конечно, вы можете добавить свои идеи. Чем их больше, тем лучше.

Принадлежности:

- сковородка
- 1 большая кастрюля
- две столовые ложки
- вилка
- и т. д.

Продукты питания:

- мука
- 6 яиц
- 1 литр молока
- 4 помидора
- 1 гнилой помидор
- орехи
- и т. д.

Безопасность на кухне:

- порезанный палец
- аллергическая реакция
- сгоревшая еда
- экстренный телефонный звонок
- и т. д.

Инвентарь:

- плита
- микроволновка
- духовка
- и т. д.

Диетические ограничения клиента:

- веган
- непереносимость лактозы
- очень голодный
- непереносимость глютена
- элегантная дама
- еда с собой в дорогу
- и т. д.

Вид приготовления:

- традиционный
- пикник
- киновечер
- закуски
- формальный ужин
- и т. д.

Роли

1. Твоя роль очень важна. Ты несешь ответственность за визуальное представление вашей поездки, которая является обязательной для вашего спонсора. У тебя есть несколько проектных предложений, в том числе футболки, чашки, ручки, наклейки и блокноты. Ты хочешь

обсудить это подробно со своими товарищами. Задавая вопросы, обсудите идеи со всеми участниками и примите окончательное решение вместе. У тебя всего 10 минут.

2. Твоя роль очень важна. Ты несешь ответственность за запасы еды: сэндвичи, молоко, закуски, фрукты, сухие пайки, диетические ограничения и т. д. Предложи меню на следующие три дня. Убедись, что данное меню устраивает всех. Задавая вопросы, обсудите идеи со всеми участниками и примите окончательное решение вместе. У тебя всего 10 минут.
3. Твоя роль очень важна. Ты несешь ответственность за проживание в течение поездки. Ты нашел три гостевых дома и хочешь поделиться предложениями со своими товарищами. Каждый дом уникален своим местоположением, ценой, количеством спален и другими услугами. Убедись, что предложение на проживание подходит твоим товарищам. Задавая вопросы, обсудите идеи со всеми участниками и примите окончательное решение вместе. У тебя всего 10 минут.
4. Твоя роль очень важна. Ты несешь ответственность за развлекательную программу во время вашей поездки. Ты проверил культурные объекты и развлекательные мероприятия, предлагаемые в этот период времени, и нашел различные варианты концертов, киновечеров, танцевальных мероприятий, музеев. Ты также подготовил программу, взял с собой разные настольные игры, шахматы и придумал идеи для активного времяпровождения. Ты очень увлечен своей ролью и хочешь как можно быстрее обсудить свои идеи с товарищами. Задавая вопросы, обсудите идеи со всеми участниками и примите окончательное решение вместе. У тебя всего 10 минут.
5. Твоя роль очень важна. Ты несешь ответственность за бюджет и финансы этой поездки. Деньги ты получил от спонсора. Ты сохраняешь все чеки за вашу поездку, а также проверяешь цены и следишь за бюджетом. Одна из твоих обязанностей – подготовить список участников: имя, фамилия, дата рождения, место рождения,

пол, идентификационный номер, номер телефона, место проживания, адрес электронной почты. У тебя всего 10 минут.

6. Твоя роль очень важна. Ты несешь ответственность за логистику вашей поездки. Ты нашел различные варианты трансфера: автобусы, поезда и другие виды транспорта. Ты также ответственный за местный транспорт: велосипеды, прогулочные тропы. Представь свои идеи товарищам. Задавая вопросы, обсудите идеи со всеми участниками и примите окончательное решение вместе. У тебя всего 10 минут.

11. ГЕНЕРИРОВАНИЕ ВАРИАНТОВ И СОЗДАНИЕ РЕШЕНИЙ



Целевая группа:

Любая



Количество участников:

10 - 20 участников



Продолжительность:

90 минут



Вид деятельности:

Дискуссия, активное участие, креативное мышление



Ресурсы:

Белая и цветная бумага, маркеры, ножницы, изолента



Необходима атмосфера:

Приятная обстановка

Цель



Понимание, что у каждой конфликтной ситуации могут быть разные варианты разрешения и креативность в этом помогает.

Учебные задачи

- Применение творческого подхода в предложении решений конфликта.
- Умение видеть наличие различных подходов к одной и той же ситуации.
- Понимание того, насколько важны потребности сторон конфликта.

Введение (5 минут)

Приветствие участников. Объяснение цели мастер-класса и краткой повестки дня.

УПРАЖНЕНИЕ 1. «ТОЛЬКО ТОТ, КТО...» (10 МИНУТ)



Подготовка

Фасилитатору необходимо открытое пространство. Не обязательно иметь много места, однако у участников должна быть возможность для безопасного бега. Обозначьте границы пространства, где они могут передвигаться. Фасилитатор стоит посередине и старается поймать пробегающих мимо него участников, которые нарушают правила игры.



Инструкция

Задача участников – перебраться на противоположную сторону, которая охраняется фасилитатором, выполняя его поручения, как тренера, который охраняет переход. Каждый раз фасилитатор озвучивает условия перехода: кто может перебраться на другую сторону. Основная задача игры – выполнить задание фасилитатора. Часто простого выполнения условия не достаточно для решения задачи, поэтому участники должны проявить креативность. Даже если участник решает, что не может выполнить условие/задание, он может решить обмануть фасилитатора и все равно перебежать на противоположную сторону. Если фасилитатор словит или дотронется до участника во время перехода, участник выходит из игры. Лимитов или правил выполнения заданий нет, поэтому они могут быть абсурдными, нереалистичными, придуманными.

Смысл игры состоит в том, что участники должны понять, что в условиях фасилитатора нет правил/ограничений, как именно они должны быть выполнены. Некоторые задания будут, с первого взгляда, невыполнимыми, поэтому участники должны подходить к ним творчески и использовать собственное воображение.

Примеры заданий:

- Только те, кто одеты во что-то синее, могут пройти.
- Только те, кто ведут себя как «Джидай» могут пройти.
- Только группы из 5 человек могут пройти.

- Только милые котята могут пройти.
- Только те, у кого 4 руки, могут пройти.

Результат

Участники столкнулись с ситуацией, в которой могли придумать и использовать разные решения, а не только очевидные. Они понимают, что у каждой проблемы может быть несколько вариантов решения. Иногда стоит потратить чуть больше времени для нахождения подходящего варианта.

УПРАЖНЕНИЕ 2. «БУМАЖНАЯ ЛЮБОВНАЯ БИТВА» (15 МИНУТ)

Подготовка

Аудиторию следует разделить на три части. Противоположные части будут использоваться командами в качестве их основных баз, а пространство между ними будет служить местом встреч.

Инструкция

Участники делятся на две команды, задача которых придумать любовное послание для второй группы. Использовать можно только 1 лист бумаги, ручку и маркер. Каждый раз способ выражения любви должен меняться. Команды не могут использовать методы соперников.

Начальная подготовка – 3 минуты. очередность ходов решается игрой «Камень, ножницы, бумага». Представитель от каждой команды выходит на середину и в одно и то же время показывают ладонью «камень», «ножницы» или «бумагу». «Камень» побеждает в споре с «ножницами», «ножницы» побеждают «бумагу», а «бумага» одерживает верх над «каменем». Победившая команда начинает задание «Бумажная любовная битва». Перед каждым раундом команде дается 1 минута на подготовку. Игра заканчивается, когда выполняется одно из следующих условий: (1) когда истекает время; (2) когда у команды больше нет способа выражения любви; (3) когда у одной из команд заканчивается бумага. Однако один лист бумаги может использоваться неограниченное количество раз.



Результат

Участники понимают, что даже самые абстрактные проблемы могут быть решены или объяснены несколькими способами. Они также осознают, что творческие решения могут быть применены несмотря на ограничения в ресурсах.

УПРАЖНЕНИЕ 3. «СПАСЕНИЕ РОМЕО И ДЖУЛЬЕТТЫ» (40 МИНУТ)



Ресурсы

Шкала «от любви до смерти» с изображениями Ромео и Джульетты, стикеры и таблички со временем в минутах (1, 3, 5, 10, 15).



Инструкция

Цель игры – предотвратить смерть Ромео и Джульетты, решивших от безысходности умереть вместе. Задача участников – придумать различные варианты, которые помогут влюбленным остаться в живых и предотвратить суицид.

Участники этой симуляционной игры должны работать вместе как одна команда. Все участники являются жителями красивого города Вероны.

Имеется шкала прогресса участников, которая приблизит Ромео и Джульетту к смерти или же к вечной любви. Шкала должна быть видна всем участникам, поэтому советуем прикрепить её к доске или стене. С одной стороны шкалы находится «Любовь», с другой «Смерть». Предлагая варианты решения проблемы, участники помогают влюбленным приблизит их к «Любви». Если индикатор достигнет «Смерти», участники проигрывают. Каждое действие горожан помогает переместить влюбленных к одной или другой части шкалы. Участники могут предлагать свои идеи, записывая их на стикеры, прикрепляя их на доску или стену около шкалы.

Каждые 5 минут горожане получают карту «Новости», которая может менять ход событий и открывать новые возможности для решений сложившейся ситуации. Лидер мастер-класса генерирует карточки «Новостей» в зависимости от мнений и возможных идей участников, помогает им выбрать верный путь или альтернативное решение проблемы.

Примеры «Новостей»:

- Чума в городе – самый активный горожанин временно не может разговаривать, так как лежит в больнице.
- Война между Монтеки и Капулетти в разгаре. Горожане могут общаться только с Ромео и Джульеттой.
- Ромео и Джульетта исчезли. Горожане могут общаться только с семьями влюбленных.

Обсуждение (10 минут)



Попросите участников сесть с вами в круг и узнайте, как они себя чувствовали во время процесса. Было ли сложно спасти Ромео и Джульетту от неминуемого конца? Как они это осуществляли? Что им помогло? Что являлось самым большим препятствием на пути? Какие решения были наиболее успешными? Были ли эти решения очевидны с самого начала или пришлось их продумать и понадобился творческий подход?

Попросите участников написать советы о том, как создавать возможности и находить решения, основываясь на их опыте, полученном во время мастер-класса. Резюмируйте их идеи. Предложите участникам задавать вам вопросы. Если вы довольны результатом, самое время сделать групповое фото.

12. ИЗУЧЕНИЕЙ СОГЛАШЕНИЙ

 Целевая группа: Любой возраст	 Количество участников: 4- 20 участников
 Продолжительность: 60 - 90 минут	 Вид деятельности: Театральные упражнения, активное участие
 Ресурсы: Смотрите ниже	 Необходимая атмосфера: Смотрите ниже



Цель

- Узнать различные взгляды на конфликты.
- Найти различные способы решения конфликтов и достижения компромиссов с учетом чужих интересов и нужд.
- Изучить, что такое ЗВС – «зона возможного соглашения» (в английском варианте ZOPA – The zone of possible agreement).

Учебные задачи

- Исследование конфликта с использованием полезных и более рациональных перспектив.
- Исследование других позиций в позитивной и конструктивной манере.
- Расширение познаний о концепции ЗВС и о различных методах достижения соглашения.

Перед началом мастер-класса вы должны ознакомиться со следующими терминами, которые часто используются в переговорах:

BATNA (англ. Best Alternative To a Negotiated Agreement) – лучшая альтернатива переговорному соглашению – это лучший результат, который вы, как сторона конфликта, можете достичь, если вы покинете стол переговоров и попытаетесь найти решение спора в другом месте (т. е. в суде). Обычно BATNA помогает оценить, что более выгодно: посредничество и переговоры или другие способы разрешения конфликта, и показывает, насколько высоки шансы одной из сторон выиграть в этом процессе.

WATNA (англ. Worst Alternative To a Negotiated Agreement) – худшая альтернатива переговорному соглашению - противоположность BATNA. Помогает оценить, что является самым плохим возможным сценарием, если стороны сами не найдут решение конфликта.

Пример: вы являетесь лидером класса, ответственным за организацию двухдневного похода. Вы обсуждаете расписание с вашими коллегами из других классов, и их идеи сильно отличаются от ваших.

Ваша BATNA: ваш класс отправляется в путешествие самостоятельно, без ваших сверстников из других классов. Ваша позиция в группе возрастает, и теперь молодые люди уважают вас больше. Во время поездки вам всем весело, но вы скучаете по своим сверстникам из других классов.

ВАША WATNA: Никто не едет в школьную поездку, потому что ученики не могут договориться о плане. Ваша позиция лидера становится слабее, ослабляется, и вы теряете уважение своих одноклассников.

ZOPA (англ. Zone of Possible Agreement) – **ЗВС** – зона возможного соглашения – золотая середина. Этот термин объясняет пространство, в котором все стороны в конфликте могут найти некоторые приемлемые основания. Поиск вашего места в ZOPA требует отступления от некоторых ожиданий и уступки в некоторых аспектах для того, чтобы выиграть в других. Зона возможного соглашения охватывает только те уступки, которые стороны готовы сделать, оставаясь при этом удовлетворенными результатом.



Подготовка и материалы

- энергичная музыка в стиле тяжелый рок, например, Thunderstruck;
- саундтрек фильма Battleship – тонущие корабли, выстрелы из пушек;
- лента для того, чтобы разделить пространство на 2 части (или больше, если команд более двух);
- описание конфликта, который должен иметь отношение к целевой группе (описание ситуации и позиций одной из сторон для каждой команды). Важно: описание конфликта должно быть понятным;
- лидер/фасилитатор мастер-класса должен знать концепцию ЗВС.



Атмосфера

Мастер-класс будет более эффективным, если вы создадите театральную обстановку. Это поможет участникам проникнуться ситуацией и лучше изучить ее. Таким образом участники смогут найти конструктивные решения конфликта. Критерии, описанные ниже, могут помочь создать нужную атмосферу:

- Подготовьте для участников две отдельные зоны друг напротив друга. Если команд больше, убедитесь, что зоны подготовлены для всех.
- В начале участники должны испытывать желание к соперничеству. В этом поможет музыкальное сопровождение (тяжелый рок или энергичная музыка), разделение аудитории на зоны и описание позиций соревнующихся друг с другом команд поможет участникам почувствовать мотивацию и «гордость».
- Каждая команда должна выражать свои эмоции, повышать голос на другую команду, доказывать свою позицию и точку зрения. Главная задача – дать участникам почувствовать себя потерянными, злыми и огорченными. Опять же, музыкальное сопровождение поможет добиться данного результата.
- Во время игры участники смогут более рационально

проанализировать свои интересы и потребности. Напряжение будет спадать, музыка становится тише. Участники будут чувствовать себя спокойнее, и команды осознают необходимость слушать и воспринимать нужды других команд рационально, без крика. После упражнения участники почувствуют себя спокойно и в безопасности, они будут готовы принимать другие точки зрения и изучить ЗВС.

Введение (5 минут)

Приветствие участников. Объяснение структуры и целей мастер-класса. Знакомство участников с понятием «конфликт» и его значением, представление главных упражнений.

Лучше всего можно начать с энерджайзера, который поможет участникам узнать друг друга и создаст рабочую атмосферу. Всегда помните, что упражнения надо объяснять просто и понятно.

УПРАЖНЕНИЕ 1. «КОНКУРС КРИКУНОВ»

Существует некий конфликт, связанный с опытом группы и каждая команда должна получить карточку, объясняющую их позицию во время конфликта. Объясните причину конфликта и позицию команды очень четко. Каждая команда должна проанализировать свою позицию. Для того, чтобы помочь командам это сделать, дайте им карточки с вопросами «Как вы себя чувствуете?» и «Чего вы желаете больше всего?». Объясните командам, что у них 8 - 10 минут на выполнение этого задания, потом у них будет 5 минут на то, чтобы донести до другой команды свои чувства и позицию. Во время этого процесса будет очень шумно, так, как будто неподалеку репетировала рок-группа. Поэтому участникам придется кричать.

У каждой команды 5 минут на то, чтобы, перекрикивая громкую музыку, объяснить свою позицию и чувства.

В результате обе команды будут кричать друг на друга, создавая тем

самым хаос с высоким уровнем стресса и рассеянности. Если это необходимо, дайте командам больше времени, чтобы прочувствовать конфликт и высказать свои позиции. Фасилитатор должен учитывать рабочий темп группы и поддерживать процесс, не мешая участникам.

Обсудите с участниками их эмоции во время упражнения. Проведите глубокий анализ интересов и нужд, которые являются результатом СВОИХ позиций (не объясняйте участникам, что они будут анализировать также позиции второй команды).

УПРАЖНЕНИЕ 2. «МОРСКОЙ БОЙ»

Каждая команда отвечает на вопросы об своей стороне конфликта:

- С чем бы вы согласились? Чтобы вы приняли?
- Чего вы желаете больше всего?
- С чем бы вы никогда не согласились? Чего бы вы никогда не приняли?

Когда на все вопросы получены ответы, время поиграть в «Морской бой». Схема игры описана в приложении.

ЗВС – ЗОНА ВОЗМОЖНОГО СОГЛАШЕНИЯ (ЗОРА)

После игры у каждой команды четкая структурапредставляет конфликта. Объясните участникам, что задавая вопросы, можно прийти до сути и узнать интересы и потребности других собеседников. Соедините все символы ЗВС на большом листе бумаге (заранее подготовленном). Объясните участникам, основываясь на их интересах и приоритетах, что входит в Зону возможного соглашения, а что нет. Пример схемы ниже:

А		Б
WATNA То, с чем «А» никогда не согласится		BATNA То, с чем «Б» никогда не согласится
	То, с чем «А» может согласиться ЗОРА (ЗВС) То, с чем «Б» может согласиться	
BATNA То, что «А» хочет больше всего		WATNA То, что «Б» хочет больше всего

Подведение итогов



Каждый участник получает два стикера разных цветов. На одном стикере участники должны написать слово или предложение, характеризующее их эмоции в конце мастер-класса, на втором то, какие знания они получили во время упражнений.

Всё зависит от группы и динамики, если например, участники более открыты, вы можете попросить их поделиться своими заметками с группой.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ «МОРСКОЙ БОЙ»



Подготовка

Создайте поле для игры (2 поля для каждой команды). Если у вас очень активная группа, поле может быть длиннее, время игры также можно увеличить. Для менее активных групп можно сделать поле поменьше.

МОРСКОЙ БОЙ

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
А										
Б										
В										
Г										
Д										
Ж										

У вас может быть 2 или 4 команды, каждая команда должна играть одна против другой.

Каждая команда получает одну схему «Морского боя», как показано ниже. Каждая команда должна поставить 3 корабля, 1 сердце и 1 вихрь:

1. 3 корабля (3 квадрата каждый), определяющие то, с чем вы можете согласиться.

С чем вы можете согласиться?

1. _____
2. _____
3. _____



2. 1 сердце (1 квадрат) то, что вы хотите больше всего.

Что вы хотите больше всего?

- _____



3. 1 вихрь (2 квадрата) характеризующий то, с чем вы никогда не согласитесь.

С чем вы никогда не согласитесь?

- _____



Играем в игру

Объясните правила «Морского боя» четко и ясно. Сначала обе команды должны ответить на вопросы, связанные с каждым элементом. Затем должны разместить фишки, символизирующие ответы на поле боя.

Затем каждая команда получит еще один лист с полем для битвы. Его участники будут использовать для того, чтобы узнать, где размещены фишки другой команды и получить ответы на вопросы.

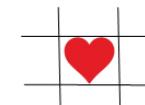
Теперь команды по очереди называют комбинацию из буквы и цифры. Когда они находят и уничтожают корабль, сердце или вихрь, они должны задать вопрос, опираясь на значение элемента: «То, с чем вы можете согласиться?», «Что вы хотите больше всего?», «С чем вы никогда не согласитесь?».

МОРСКОЙ БОЙ

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
А										
Б										
В										
Г										
Д										
Ж										

Что вы хотите больше всего?

• _____

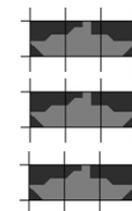


С чем вы можете согласиться?

1. _____

2. _____

3. _____



С чем вы никогда не согласитесь?

• _____



ЧАСТЬ

5 ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ

Разрешение конфликта – это широкая и вдохновляющая тема. Предлагаем читателям еще один способ обучения – игру. Ниже вы найдете две идеи игр, которые можно использовать в работе с молодежью. Обратите внимание, что мы представляем лишь концепции для использования в работе с молодежью, а не полностью разработанные материалы. Мы надеемся, что эти игры вдохновят вас и помогут найти новые креативные методы обучения молодежи.

АРС «КОМНАТА ДЛЯ ПОБЕГА»

Количество: До 12 человек, разделены на две группы по 3 - 6 участников:
участников: игроков в каждой.

Возраст: Молодежь старше 13 лет, или взрослые любители игр.

Длительность: До 45 минут для нахождения выхода.

Сложности: ★★★★★

Мультиплеер: Ограниченно (большинство головоломок может быть использованы один раз).

Тема: Средневековый замок с подземельем.

Цель

Понять, что найти и использовать подсказки возможно только благодаря сотрудничеству между двумя разделенными командами, которые не могут видеть друг друга.

Учебные задачи

- изучение того, что сотрудничество в трудных ситуациях более выгодно, чем конкуренция.
- понимание причин конкуренции.
- практика активного слушания.

Сюжет игры:

Группа 1: Вы оказались в закрытой комнате на вершине башни. Как выбраться оттуда, никому не известно. В комнате есть закрытая дверь, через которую вы скорее всего можете пройти. У вас только 45 минут, чтобы выяснить, как открыть дверь. Есть целый ряд предметов, разбросанных по комнате, картинки на стенах и другие потенциальные подсказки, которые помогут вам. Ваша задача – изучить свое окружение в комнате, находя ключевые слова, шаблоны, коды или что-то другое, что поможет вам приблизиться к побегу. Внимание! Вы здесь одни!

У вас возможность пообщаться с другой командой, которая, кажется, застряла где-то в другом месте. Общение с другой группой может свободно проходить в зоне для переговоров. Обратите внимание, на то, что во время общения только один человек из группы может вести диалог. Комнаты не находятся напротив друг друга, поэтому объекты передавать нельзя. Вы можете передавать информацию только словесно.

Группа 2: Вы оказались в подземелье. Как это случилось неизвестно. В подвале вы видите закрытую дверь. За 45 минут вы должны узнать, как ее открыть. Есть целый ряд предметов, разбросанных по комнате: картинки на стенах и другие потенциальные подсказки, которые помогут вам. Ваша задача – изучить свое окружение в комнате, находя ключевые слова, шаблоны, коды или что-то другое, что поможет вам приблизиться к побегу. Внимание! Вы здесь не одни! У вас есть возможность пообщаться с другой командой, которая, кажется, застряла где-то в другом месте. Общение с другой группой может свободно проходить в зоне для переговоров. Обратите внимание, на то, что во время общения только один человек из группы может вести диалог. Комнаты не находятся напротив друг друга, поэтому предметы передавать нельзя. Вы можете передавать информацию только словесно.

Окружение

Участники делятся на две команды по 3 - 6 человек в каждой. У каждой команды отдельная рабочая зона – импровизированная комната или другое пространство.

Примечание: Выделите два отдельных пространства, в которых будут работать группы. Вы можете организовать это в одном помещении. Используйте коробки, большие листы бумаги, мебель и другие предметы – все что угодно. Даже последнее препятствие, может быть символическим. На самом деле вам нужно только где-то прикрепить кодовый замок.

Комнаты

Две отдельные комнаты. Главное чтобы было наличие отдельного рабочего пространства для каждой группы. Вы можете использовать любой реквизит, который у вас под рукой, чтобы создать атмосферу и украсить пространство так, чтобы оно соответствовало предыстории. Обратите внимание, на то, что вы не привязаны к конкретной истории средневековой башни и подземелья, вы можете выбрать любую тему, которую предпочитаете. Основная цель упражнения – развитие навыков, необходимых для альтернативного разрешения конфликтов, как было упомянуто выше. Если вы придерживаетесь средневековой темы, то можете использовать свечи, деревянные мечи, сундук, тусклое освещение, картон с рисунками кирпича, окон и многое другое.

В идеале, комнаты должны быть немного отделены друг от друга, так чтобы члены разных команд не могли постоянно разговаривать друг с другом. Между комнатами будет «точка связи», например – жестяная банка.

Головоломка

Решение каждой головоломки приводит к следующей загадке. Шаг за шагом участники узнают почему находятся в замке. Головоломки описаны более подробно ниже.

Выход

У каждой команды есть только один способ для побега. Как только они выйдут из комнаты, то поймут, что их ждет последний шаг, отделяющий их от свободы. Финальное задание должно быть выполнено обеими командами вместе.

Мониторинг игры

Фасилитатор может присутствовать постоянно, так как «комнаты», фактически, не закрыты. Ведущий может отвечать на вопросы, если это необходимо, и наблюдать за процессом игры.

Образовательные ключевые моменты: упражнение призвано содействовать изучению некоторых ключевых навыков альтернативного разрешения споров, в том числе:

- общение между сторонами;
- подготовка правильных вопросов, продолжение изучения информации, которая часто скрыта;
- сотрудничество для решения задач и осознание того, что лучшее или единственное решение иногда требует включения обеих сторон.

Ход игры

У каждой команды есть по три основных головоломки. В общей сложности 6 загадок, которые должны быть решены последовательно, только тогда появится возможность открыть входную дверь и сбежать. Входную дверь можно открыть только если обе команды правильно решили свои три загадки.

Головоломки решаются последовательно: сначала можно решить только одну загадку. Каждая головоломка нуждается в ключевой подсказке от другой команды (например, ключевое слово, код и т. д.). Ни одна головоломка не будет решена без сотрудничества.

Вероятно, участники сразу начнут искать спрятанные предметы и, найдя их, попытаются разгадать их смысл. Не сумев решить ни одну из головоломок, они догадаются, что пора выходить из тупика, и начнут сотрудничество со второй командой.

Первой разрешаемой головоломкой будет «1А» (головоломка в комнате А). Тем не менее, ее можно решить только с помощью подсказки,

найденной в комнате. Головоломка «1А» затем приведет к подсказке, необходимой для разгадки головоломки «1Б». Так будет продолжаться, пока все шесть головоломок не будут разгаданы. Тогда коды для обеих входных дверей будут подобраны, и двери откроются.

Первая подсказка: группа Б найдет 5-значный код в комнате Б, где-то в достаточно доступном месте. Этот код не подходит ни к одной из дверей. Но код будет информировать группу А о том, какие буквы необходимы, чтобы собрать правильное ключевое слово из головоломки «1А».

Головоломка «1А»: «Кроссворд». Его нужно разгадать, чтобы узнать ключевое слово. Десять квадратов кроссворда пронумерованы от 0 до 9. Группа должна решить довольно простой кроссворд, чтобы все буквы были на месте. Чтобы узнать, какие буквы будут формировать ключевое слово, и разгадать 5-значный код, группа А должна получить подсказку от группы Б. Соединив все это, у группы А появится слово из пяти букв, которое потребуется группе Б для решения головоломки «1Б».

Головоломка «1Б»: «Лабиринт на полу». Найдите правильный путь через лабиринт, который выведет вас к нужному квадрату. С помощью карты следуйте по правильному пути. В комнате Б есть несколько карт, отмеченных заголовками. Решающая подсказка из комнаты А: ключевое слово из головоломки «1А» покажет, какая карта является правильной. Заключительный квадрат лабиринта дает символ.

Головоломка «2А»: в комнате А есть целый ряд предметов с символами. Один из этих предметов должен быть передан фасилитатору. За это группа получает одну часть пазла. На его обратной стороне будет часть стихотворения.

Головоломка «2Б»: «Пазлы». Все пазлы находятся в комнате Б, за исключением одного. На обратной стороне пазла написано несколько строк стихотворения. В нем будет несколько подчеркнутых слов. Эти слова указывают на историю, рассказанную сюжетными картами, которые также были спрятаны в обеих комнатах, как описано

в головоломках «3А» и «3Б». Целостное стихотворение состоит из двух частей. В первой подчеркнута четыре слова.

Головоломка «3А»: В комнате А было спрятано несколько карт. 7 из них имеют особое буквенное обозначение в верхнем правом углу. Пересматривая сетку (см. ниже), группа может найти, в какой столбец каждая карта входит. Строка, на которой должна быть установлена каждая карта, зависит от порядка, в котором изображение каждой карты фигурирует в сюжетной линии стихотворения головоломки «2Б».

Стихотворение позволит группе А разместить их карты на своих местах в сетке. После того, как они будут размещены, группа получит 4-значный код, который разблокирует кодовый замок на их двери. Второй стих даст 3-значный код, который откроет сундук в комнате Б.

Когда группа А разблокирует замок в своей комнате, под ним они найдут два сложенных куска бумаги. Там написано два сообщения:

1. «Будьте осторожны с группой Б!»*
2. «Поздравляем, ваша входная дверь теперь открыта. Пожалуйста, выйдите и следуйте заключительным инструкциям, чтобы совершить побег».

* Это была попытка сбить с толку группу А, чтобы участники стали сомневаться и не доверяли полностью группе Б. Это может привести к тому, что они не дадут 3-значный код группе Б, а вместо этого попытаются убежать сами, чтобы, возможно, выиграть. Как только участники группы пройдут через свою дверь, они увидят, что для пересечения разводного моста им в конце концов понадобится группа Б, поэтому им придется вернуться к сотрудничеству с ней.

Головоломка «3Б»: группа Б должна в конечном итоге получить 3-значный код от группы А. Этот код разблокирует сундук, который находится в комнате Б. Внутри сундука будет ключ, который открывает входную дверь комнаты Б.

Внимание! Некоторые из головоломок можно начать решать параллельно, но закончить процесс можно только в порядке, описанном

выше, поскольку каждая головоломка требует ключевой подсказки от другой команды.

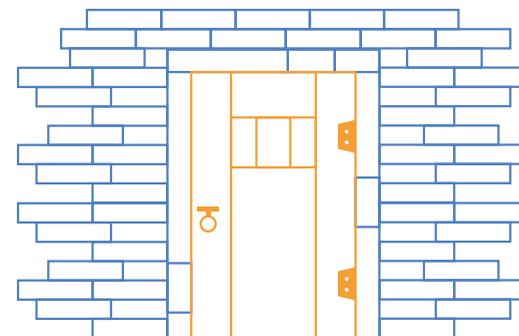
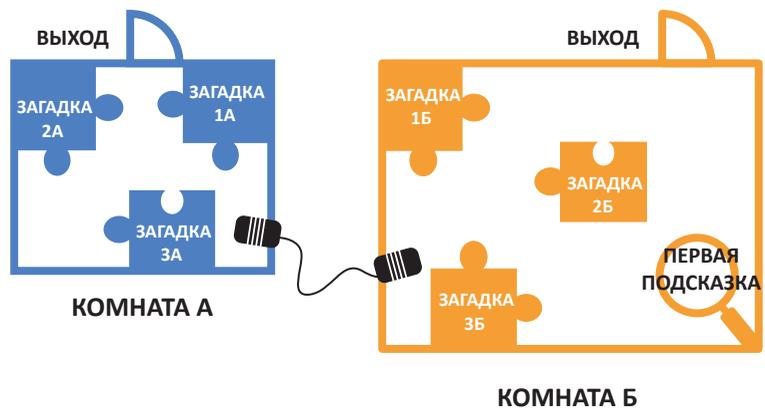
t: когда группе Б удастся найти правильный 3-значный код, чтобы открыть последнюю дверь, они выйдут из комнаты и, попадут в открытое пространство. Здесь они столкнутся с кратким рассказом, написанным на стене: «Чтобы убежать из помещения, нужно перебраться через глубокий и широкий ров с водой. Вы не сможете переплыть. Перед вами разводной мост, но он поднят, и должен быть опущен, чтобы вы смогли выбраться. Чтобы опустить мост, вам не хватает двух объектов: зубца (механизм для работы моста) и ключа, который подходит к чертежу на стене. Найдите эти два предмета. Используйте их, чтобы опустить разводной мост. Таким образом вы справитесь с последними препятствиями.

Зубец находится в комнате А. Ключ находится в комнате Б.

Клетка (пазл 3А)

На одной из стен комнаты А расположена головоломка. Когда вы найдёте правильный порядок, расположите карту с обозначением А в соответствии с порядком появления в истории. Расположите её в головоломке и прочитайте цифру под ней. Теперь вы получили 4-значный код из первой части стихотворения и 3-значный из второй части. 4-значный код откроет висячий замок на двери комнаты А. 3-значный код откроет чемодан в комнате Б. Цвета головоломки должны быть именно такими, как на примере снизу, так как зелёный выглядит привлекательно, а красный – запрещающе.

v	1	2	3	4	5	6	7
А	8	6	1	5	9	4	8
Б	2	4	9	0	4	5	6
В	1	8	8	6	8	0	1
Г	6	2	7	7	0	6	2
Д	4	2	5	9	0	5	1
Ж	9	4	3	0	7	8	4
З	7	6	3	6	5	9	0



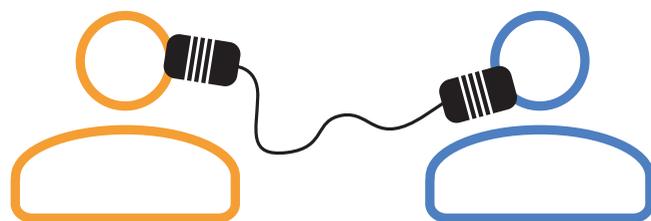
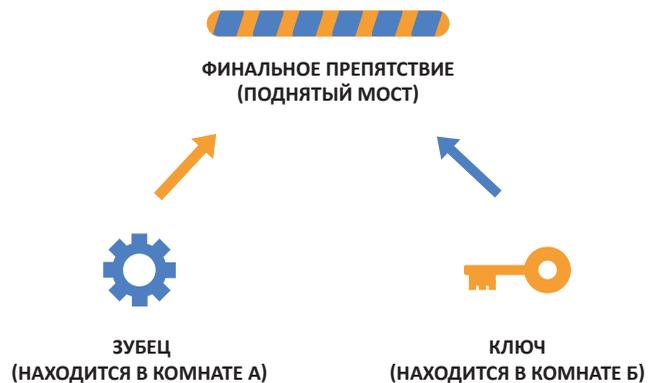
ДВЕРЬ ДЛЯ ПОБЕГА

ЗАГАДКА 1А

ТРЕХБУКВЕННОЕ СЛОВО - 3 ↓		ДВУХБУКВЕННОЕ СЛОВО - 2 →	8	11
1	ТРЕХБУКВЕННОЕ СЛОВО - 3 →	5	9	12
2		6		13
3	4	7	10	14

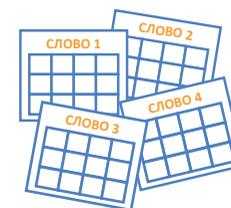
ПЕРВАЯ ПОДСКАЗКА
ЕГ. 46927

ПАРОЛЬ СОСТОИТ
ИЗ БУКВ В ЭТОМ КВАДРАТЕ



КОНСЕРВНЫЙ ТЕЛЕФОН

ЗАГАДКА 1Б



КАРТЫ НАХОДЯТСЯ
В КОМНАТЕ 1Б

ИДИ ПО КАРТЕ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ
ПРАВИЛЬНЫХ СИМВОЛОВ

●	↑	↓	#
▲	∞	∞	&
■	s	中	■

ЗВС (ЗОРА)-ТОПИЯ: ТОРГОВЛЯ В ЗОНЕ ЗОРА (ЗВС = ЗОНА ВОЗМОЖНОГО СОГЛАШЕНИЯ)

- Количество участников:** 8-24, разделены на 4 группы по 2-6 человек.
- Возраст:** Молодые люди старше 13 лет или взрослые любители игр.
- Длительность:** От 30 до 45 минут, или дольше, если вы проявите творческий подход.
- Сложность:** Сложность игры можно адаптировать под ваши потребности и возможности.
- Тема:** Тему игры можно адаптировать в соответствии с вашими потребностями и местом ее проведения.
- Ресурсы:** Ручки, флипчарт, 8 разных цветных листов или других предметов.

Цель

Цель игры состоит в следующем: собрать все 8 предметов/фруктов, торгуясь с другими командами, выясняя то, что есть у них и что им нужно.

Учебные задачи

- Открытие ЗОРА (ЗВС = Зона возможного соглашения) в процессе сотрудничества.
- Улучшение коммуникации между сторонами.
- Умение задавать правильные вопросы и узнавать четкую информацию.
- Сотрудничество в решении задач и осознание того, что наилучшее решение часто приходит от совместной работы.

Окружение

Участники разделены на 4 группы и размещены на отдельных рабочих местах по комнате. Они могут создать свою собственную «деревенскую» среду, если у них есть время и желание. Должно быть и «центральное место» в помещении, где будет возможность задавать вопросы и торговаться.

Мониторинг игры

В игре всегда должен присутствовать фасилитатор, чтобы убедиться в том, что игроки правильно задают вопросы и отвечают на них. Фасилитатор может помогать командам, если это необходимо, и наблюдать за процессом с целью дальнейшего подведения итогов.

Предыстория

Жизнь хороша. У вас есть все, что вам нужно. Вы – счастливые люди, которые любят петь, танцевать и есть сладости. Иногда вы думаете, что было бы неплохо кое-что изменить, но старейшины говорят вам, что лучше оставаться счастливыми, придерживаться того, к чему вы привыкли, и держаться подальше от ваших несчастливых соперников из других деревень. Каждый год проходит фестиваль десертов, во время которого вы соревнуетесь с другими деревнями, чтобы узнать, чья выпечка лучше всех. Старейшины позволяют вам сочинять новые песни, танцы и рецепты, чтобы проявить вашу любовь к десертам. Это ваше любимое время года, потому что это ваш шанс сделать что-то другое. Начните работать над идеями песен, танцев или рецептов на этот год.

Конкретные детали для каждой деревни (держите в тайне от других деревень):

- **Деревня А:** Вы лучше всего делаете вишневый и кокосовый пирог, а также апельсиновый и черничный штрудель. Кроме того, вы готовите другие десерты, используя 4 остальных ингредиента.

- **Деревня Б:** Вы лучше всего делаете пирог из черники и ежевики, апельсиновый и лимонный пирог, но вы также делаете другие десерты, используя 4 остальных ингредиента.
- **Деревня В:** Вы лучше всего делаете кокосовый сливочный торт и пирог с лимоном и яблоком, но также делаете другие десерты, используя 4 остальных ингредиента.
- **Деревня Г:** Вы лучше всего делаете яблочный и ежевичный пирог, апельсиновый и вишневый штрудель, но также делаете другие десерты, используя 4 остальных ингредиента.

Сюжет

Однажды ночью прошел сильный шторм. Деревенские старейшины никогда не видели такой бури и говорят, что она даже сильнее, чем «Великая буря», о которой часто говорят, когда думают, что происходит что-то плохое: «Я бы этого не сделал, Великая буря опустила на твою голову», «Убирай свою комнату! Похоже, здесь пронеслась Великая буря!». Вы смотрите на беспорядок. Вы считаете, что все выглядит не так уж плохо и начинаете сомневаться в том, что «Великая буря» была такой большой проблемой.

Тогда вы понимаете, что половина ваших любимых ингредиентов была смыта. У вас обычно есть:

- яблоки
- ежевика
- черника
- вишня
- кокосовые орехи
- лимоны
- апельсины
- сливы

Теперь у вас есть только половина этих ингредиентов, а вам нужны все, чтобы участвовать в Фестивале десертов. Вы решаете бросить вызов старейшине и обращаетесь за помощью к трем другим деревням.

Играем в игру:

Дайте игрокам ручки и, бумагу для заметок и флипчарт, чтобы помочь в представлении идей песни. Попросите каждую команду придумать

название для своей деревни. Возможно, группы смогут изобразить на флипчарте, как выглядят их деревни. Вы можете попросить команды подумать о песне/рэпе про их любимый десерт. Возможно, придумают даже небольшой танец.

Теперь каждая команда должна получить цветную бумагу, карты, изображения, чтобы обозначить различные ингредиенты, как в приведенной ниже таблице. Каждая деревня должна знать только свой список ингредиентов.

После «Великой бури»				
Деревня А	2 яблока 	2 ежевики 	2 черники 	2 вишни 
Деревня Б	2 черники 	2 вишни 	2 кокосовых ореха 	2 лимона 
Деревня В	2 кокосовых ореха 	2 лимона 	2 апельсина 	2 сливы 
Деревня Г	2 апельсина 	2 сливы 	2 яблока 	2 ежевики 

Цель игры – раньше другой команды собрать каждый из ингредиентов.

Шаг за шагом

Решите, кто в вашей команде будет переговорщиком. Это тот человек, который отправится в центральное место, чтобы задавать вопросы другой команде. Вы должны решить всей командой, какие вопросы и какой команде задавать, но только переговорщик может присутствовать на переговорах в центре. Другие игроки могут продолжать работать над своей песней/рэпом/танцем/рисунком, а также над возможностью получить другие ингредиенты.

1. Каждая деревня получает по 10 листов бумаги с различными типами вопросов на каждом из них. Совместно они должны принять решение о стратегии использования своих вопросов.
2. В начале каждого раунда каждая команда может задать только один вопрос другой команде. Все участники переговоров услышат все ответы и смогут передать их своим товарищам по команде (если конечно они их запомнят).
3. После каждого раунда вопросов участники переговоров возвращаются в свою «деревню», чтобы оценить стратегию и изменить ее, если это необходимо.
4. Команды должны решить, какой продукт они хотят заменить, на что или за что и с какой конкретной командой они будут торговаться.
5. После первых 4 раундов вопросов команды могут попытаться совершить первую торговлю (см. «Правила торговли»).
6. После следующих 3 раундов команды могут попытаться совершить вторую торговлю.
7. После следующих 2 раундов командам дается еще одна попытка обменяться ингредиентами.
8. Игра продолжается до тех пор, пока одна из команд не получит все необходимые ей ингредиенты.

Правила торгов

- Одновременно в торговую комнату (специальное пространство для торговли) входят только две команды.
- «Деревни» решают, какой ингредиент они хотят попробовать купить и у какой команды они могут его приобрести.
- В первом раунде торговли «Деревня А» выбирает своего торгового партнера и отправляет трейдера торговаться. Затем две другие «деревни» могут попытаться совершить сделку.
- Во 2-ом раунде торговли «Деревня Б» сначала выбирает своего торгового партнера и отправляет трейдера торговаться. Затем две другие «деревни» могут попытаться совершить сделку.
- В 3-ем раунде торговли «Деревня В» сначала выбирает своего торгового партнера и отправляет трейдера торговаться.
- В 4-ом раунде торговли «Деревня Г» сначала выбирает своего торгового партнера и отправляет трейдера торговаться. Затем две другие «деревни» могут попытаться совершить сделку.
- Трейдеры могут принести только 1 ингредиент в торговую зону и могут решить, следует ли его продавать или сохранить.

Когда все 10 вопросов и 4 раунда торговли завершены, вы можете просто продолжать торговлю, пока кто-то не получит все 8 ингредиентов, или вы можете остановить игру и провести разбор происходящего.

Было бы хорошо создать праздничную атмосферу, когда одна из команд выигрывает. Вы могли бы включить фанфары, устроить небольшой фейерверк или подарить ей праздничный торт.

Обсуждение

После игры надо собрать всех участников, чтобы поделиться рисунками, песнями, рэпом, идеями, которые были созданы во время игры в «деревнях».

После обсуждения каждой «деревни», хорошо бы поговорить о том, как разные вопросы были полезны для разных случаев во время

игры. Спросите, какие стратегии были использованы во время игры и обсудите, пришли ли команды к компромиссу, чтобы достичь ZOPA (ЗВС = Зона возможного соглашения).

Типы вопросов

Лучше всего начать с простых закрытых вопросов, а затем дать участникам немного больше свободы. Вы можете выбрать несколько разных типов вопросов из этого списка:

Закрытые вопросы с ответами «да» или «нет»:	У вас есть XX? Вы хотите XX?
Закрытые вопросы во время торговли:	Будете ли вы торговать XX за XX? Да или нет?
Открытые вопросы:	Что вам больше всего нужно? Можно назвать только один ингредиент или цвет.
Открытые вопросы о торговле:	Что вы готовы продать? Можно перечислить все доступные ингредиенты.
Любой вопрос...	На который можно ответить одним словом.
Любой вопрос одному трейдеру:	Любой ответ.
Любой вопрос для всех трейдеров:	Все трейдеры могут ответить.

Альтернативы и разнообразие

Вот несколько идей, чтобы сделать игру разнообразнее или более подходящей для вашей группы:

- у вас есть подготовленные вопросы, и вы выбираете, в каком порядке их задавать;

- участники выбирают вопросы из определенного списка;
- вопросы касаются только двух команд, а другие команды не могут их слышать;
- 2 вопроса в каждом раунде – оба могут быть адресованы как одной команде, так и двум разным командам;
- изменить тему игры на «футбольную» или «музыкальную», например, игра на «музыкальном фестивале», или во время «идеального отдыха».

Вы можете разнообразить игру и сыграть в нее несколько раз. Самое главное – это весело и с пользой провести время в процессе обучения.

ЧАСТЬ

МЕДИАЦИЯ В МОЛОДЁЖНОМ МИРЕ

Посредничество (медиация) и APC (ADR) – это темы, которые очень востребованы, но пока еще не полностью представлены в системе молодежного образования в Европе. В 2016 году мы провели локальные исследования в Эстонии, Италии, Норвегии, Польше и Великобритании, чтобы узнать позицию APC в системе образования этих стран, изучить возможности молодежи в получении знаний на эту тему, а также развить навыки и способности разрешения конфликтов. Чтобы создать полезные и эффективные мастер-классы и опробовать метод APC, важно понять, какие возможности уже предоставлены, а какие отсутствуют в системах образования.

Мы изучили две области образования: государственную (в том числе школы и университеты) и некоммерческую (деятельность различных ассоциаций и НКО). Во-первых, возможность для молодых людей участвовать в обучении разрешения конфликтов предоставляют школы (возраст школьников всех стран – 5/7-18 лет) и университеты.

Во-вторых, молодые люди могут познакомиться с методом APC через НКО или другие негосударственные учреждения, предлагающие тренинги или различные учебные курсы.

Государственный сектор (система образования)

1. Начальная школа

В начальной школе образование по вопросам медиации и APC в основном отсутствует. В Италии и Эстонии нет учета предметов, непосредственно связанных с медиацией в учебных программах, установленных Министерством образования. Несмотря на то, что APC официально не входит в систему школьного образования, школы могут, на свое усмотрение, вводить элементы APC в некоторые интерактивные уроки и мероприятия.

Тем не менее, было интересно узнать, что в Эстонии APC в основном организовано используется в школах ее сотрудниками во время развивающих бесед для разрешения конфликтов и сложных ситуаций.

Ситуация немного другая в Норвегии, Польше и Великобритании. В Норвежской школьной системе существует обязательный общий предмет – обществоведение, включающий элементы образования по разрешению конфликтов. Предмет преподается начиная с 1 класса. С 1-го по 4-й класс цель обществоведения – рассмотреть такие темы, как международное сотрудничество, терроризм, разрешение конфликтов, мирная работа. К окончанию 4 класса ученики имеют представление о том, что у людей может быть разное мнение по одному вопросу, о пользе встреч представителей разных национальностей, о возможных противоречиях и эмоциях, человеческом достоинстве³. В Польше ученики знакомятся с определением конфликта на уроке обществознания. Тем не менее, в школах обеих стран не учат тому, как посредничать или разрешать конфликты между людьми, достигать определенных целей и развиваться в этом.

В Великобритании ситуация сложнее, так как страна состоит из четырех отдельных регионов: Англии, Уэльса, Шотландии и Северной Ирландии,

³ <http://www.udir.no/Stottemeny/English/Curriculum-in-English/Curricula-in-English/> (Дата последнего просмотра 28.04.2016)

которым было предоставлено право самостоятельно регулировать сферы здравоохранения, культуры, транспорта, окружающей среды и образования. В Англии и Уэльсе школьники на 3-4 ступени обучения, то есть в возрасте 11-16 лет, знакомятся с основами гражданского образования. Школьники Шотландии и Северной Ирландии начинают знакомиться с этой тематикой раньше, когда им 5-7 лет.

В Шотландии в учебный план входит 8 социально-образовательных предметов, доступных школьникам 3-18 лет и обществоведение один из них. В целом его принципы обществоведения направлены на укрепление активной гражданской позиции, расширение кругозора и возможностей учеников. Это необходимо для развития ключевых компетенций и обучения тому, как стать активным и информированным гражданином⁴. В рамках обществоведения, учащиеся должны узнать о достижениях человечества и о том, как осознанно принимать решения, разрешать конфликты и влиять на экологию.

В Северной Ирландии учебный план контролируется Советом по учебной программе, экзаменаторами и оценщиками. Благодаря ему школьники с самого раннего возраста знакомятся с принципами гражданского образования и смежными темами.

С самого начала школы дети узнают о своих правах и гражданских обязанностях, учатся выявлять и понимать проблемы общества, принимать культурное разнообразие, взаимодействовать с окружающим миром⁵. Все эти темы напрямую связаны с APC и управлением конфликтами.

В рамках программы обучения 1-4 этапов, учеников поддерживается в развитии стратегии избегания конфликтов например – активное слушание, уверенность в себе, переговоры, посредничество.

⁴ Учебная программа для совершенствования: социальные науки. Источник: http://www.educationscotland.gov.uk/Images/social_studies_principles_practice_tcm4-540398.pdf (Дата последнего просмотра: 28.04.2016).

⁵ Программа Северной Ирландии, стр.4. Источник: http://ccea.org.uk/sites/default/files/docs/curriculum/area_of_learning/fs_northern_ireland_curriculum_primary.pdf (Дата последнего просмотра: 29.04.2016)

2. Средняя школа

Как правило, в каждой из стран-партнеров ученики сталкиваются с APC в средней школе, хотя полноценного обучения не проводится нигде. В Италии средние школы имеют право самостоятельно организовывать дополнительные курсы, учебные и внеклассные мероприятия, в том числе связанные с APC. Фактически же, во всех выбранных для исследования школах, знакомство с APC происходит только во время внеклассных занятий. Такие проекты были посвящены темам активного гражданства, межкультурного образования, построения отношений. В проектах часто принимали участие местные специалисты, посредники и медиаторы в области культуры. Однако полноценного тренинга, посвященного именно подготовке к медиации или APC, в целом не проводилось.

В Англии с APC сталкиваются, в основном, школьники в возрасте 11 - 16 лет. Они знакомятся с понятиями демократии, государственного строя, прав и обязанностей граждан. Учащиеся должны применять и использовать свои знания, уметь исследовать и взвешивать доказательства, обсуждать и оценивать разные точки зрения, предоставлять аргументированные факты, принимать обоснованные мысли и действия других. Они должны опробовать и оценить различные способы взаимодействия в гражданском обществе, позволяющие решать проблемы и помогать обществу⁶.

Интересно, что в Уэльсе существует образовательная программа для школьников 14-19 лет «Уэльс, Европа и мир»⁷. В процессе обучения школьники должны научиться четко определять и формулировать проблему, которую они рассматривают, а также методы ее решения. Например, если рассматриваются такие темы как экономика, культура,

обществознание, учащиеся должны исследовать имеющуюся проблему и определить наилучшее или менее затратное решение. Пересмотрев свои методы, школьники могут оценить, насколько они эффективны в качестве решения проблемы.

В Норвегии, напротив, после 4 класса обязательных предметов, на которых школьники учатся решать конфликты, не преподаются. Тем не менее, ученики имеют право выбрать 7 предметов на свое усмотрение. В числе этих предметов могут быть и те, в программу которых включается обучение методам решения конфликтов, посредничеству и медиации.

В Польше ученики, желающие изучать предметы, связанные с APC, должны выбрать их самостоятельно. В случае, если школьником выбрана расширенная программа «Знание об обществе», медиация преподается только на втором году обучения в средней школе (17 - 18 лет). Таким образом, большинство молодых людей заканчивают средние школы в возрасте 18 или 19 лет и поступают в университеты, не узнав даже термина «медиация».

В системе школьного образования Эстонии не существует никакого официального обучения в области APC. Однако по инициативе самих школ теория и практика по разрешению конфликтов вносятся в программу таких предметов как человековедение, обществоведение, здоровье и безопасность.

3. Университет

Прояснить статус APC в университетах было намного проще: многие университеты в странах-партнерах предлагают курсы, основными темами которых являются APC и медиация. Обычно лекции и семинары по APC преподаются на факультетах права, психологии, международных отношений и социологии.

В Эстонии APC можно найти в трех основных государственных университетах. Например, в Тартуском университете на юридическом факультете преподается предмет под названием «Медиация как

⁶ Гражданские программы обучения: ключевые программы 3 и 4 национальной учебной программы в Англии. Источник: https://www.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/239060/SECONDARY_national_curriculum_-_Citizenship.pdf. (Дата последнего просмотра: 27.04.2016).

⁷ Уэльс, Европа и мир: основы для 14-19-летних учеников в Уэльсе, стр.34. Источник: <http://learning.gov.wales/docs/learningwales/publications/130425-wales-europe-and-the-world-en.pdf> (Дата последнего просмотра: 28.04.2016).

форма альтернативного разрешения споров». Его цель – помочь учащимся ознакомиться с общими понятиями, связанными с АРС, с разными видами альтернативного разрешения конфликтов. Медиация представляется в рамках предмета полностью: история медиации, ее общие принципы, преимущества и недостатки, конфликт как предмет посредничества/медиации.

В университетах Польши существует несколько курсов по АРС и медиации. В основном медиация преподается на курсах повышения квалификации для выпускников вузов.

У студентов бакалавриата и магистратуры существует только несколько возможностей узнать о медиации, в основном они предоставляются юристам. В некоторых случаях студенты психологии также могут посещать занятия, связанные с разрешением конфликтов. Иногда им предоставляется возможность быть медиатором. Однако студенты педагогического и социологического отделения в большинстве университетов Польши сталкиваются с этой темой на недостаточном уровне.

В Норвегии АРС связана с исследованиями законодательства. В Италии можно найти различные варианты изучения АРС и медиации. АРС преподается в основном на юридическом факультете, в меньшей степени АРС встречается в психологии, международных отношениях и экономических науках. В учебных программах основное внимание уделяется национальным и международным законам о медиации, различиям между посредничеством и другими альтернативными методами разрешения споров, такими как арбитраж и переговоры. Программы АРС в итальянских университетах показывают, что существует возможность применения методов, чьи корни уходят в неформальное использование закона, для управления трудностями, связанными с повседневной жизнью.

Великобритания предлагает еще один пример использования АРС в университетах. Помимо курсов как для студентов и аспирантов, которые

можно найти во многих университетах, некоторые университеты также содействуют Центрам медиации или Клиникам медиации, где услуги и курсы АРС предлагаются студентам, сотрудникам, местным сообществам и предприятиям. Одним из примеров является Центр медиации, созданный при юридической школе Ланкашира.

Неформальное обучение

С принципами АРС можно познакомиться вне школ и образовательной системы благодаря работе НКО и центров по медиации. Тем не менее, найти возможность ознакомиться с этой темой оказалось труднее, чем ожидалось. Большинство из, как правило, действует в правовом секторе и направлено на профессиональных медиаторов. Однако в каждой стране-партнере как в некоммерческом, так и коммерческом секторе все более активно начинают привлекать для участия в такого рода проектах молодежь и студентов.

В Польше насчитывается около 115 центров медиации и некоммерческих организаций, занимающихся АРС. Многие из них проводят семинары для молодежи. Они организуют различные интересные проекты по медиации и поддерживают программы против насилия и конфликтов в школах. Инициативы в школах направлены на то, чтобы ученики, учителя и родители были более осведомлены о концепции школьной медиации.

В Норвегии этой деятельностью занимается муниципалитет, который в некоторых случаях предлагает молодым людям обучение в области медиации и разрешения конфликтов. Кроме того, некоторые организации предлагают обучение, направленное на молодых людей, которые проводят много времени на улицах. Одним из примеров является норвежский Красный Крест, который обучает молодых людей в качестве уличных медиаторов. Молодые люди учатся справляться со своими собственными конфликтами, использовать ненасильственное общение, медиацию в конфликтах с другими людьми и многое другое. Они сертифицированы Красным Крестом как уличные медиаторы. Этот вид уличного посредничества распространен в 25 центрах 8 районах Норвегии.

В Эстонии возможностей для молодежи не так уж много. Компаниям и юристам предоставляется достаточно информации о том, где найти медиаторов или как работать с АРС, но мало что происходит в молодежной сфере. Некоторые возможности предоставляются

благодаря учебным курсам, организованным НКО в рамках программы «Эрасмус +». В Министерстве образования и спорта также существуют специальные программы по АРС для молодежи и молодежных работников.

Как и в других странах-партнерах, в Италии молодые люди могут найти информацию об АРС на веб-сайте правительства. Многие из возможностей, предоставляемых частными организациями, адресованы только напрямую медиаторам или людям со степенью в области права, зарегистрированным в реестре медиаторов или адвокатов. У молодежи зачастую вообще нет возможности принять участие в таких программах.

В Великобритании тоже не хватает государственных ресурсов, предоставляющих информацию об АРС и ее потенциальном использовании гражданами. Информация представляется множеством коммерческих и некоммерческих организаций, продвигающих этот предмет самостоятельно. Ими проводится множество проектов внутри школ, чтобы начать обучать молодых людей вопросам разрешения конфликтов.

Заклучение

Благодаря исследованиям, проведенными в странах-партнерах, была выяснена позиция APC в рамках системы образования и в сфере молодежи. Если бы нам прямо сейчас задали вопрос «Знакомы ли наши молодые люди с медиацией и Альтернативным разрешением споров?», мы бы ответили, что у них недостаточно возможностей для этого.

Везде, начиная со школы, преподаватели и профессора самостоятельно решают, как и в каком объеме знакомить учеников с темой APC. В связи с этим, конечно, затруднительно сказать, что именно знают молодые люди о способах разрешения конфликтов и медиации. В начальной школе ученики имеют возможность узнать о методах разрешения конфликтов во время занятий по обществоведению, даже если знания и время, проведенное на эту тему, незначительны. Преподаваемый материал, как правило, зависит от выбора учителя.

В средней школе возможность изучения предметов, связанных с APC, возрастает, поскольку появляется больше возможностей для организации внеклассных занятий. Фактически, в этом контексте организованы проекты, связанные с APC и медиацией. Шаг в сторону реализации проектов и семинаров в школах можно заметить в Великобритании, где многие некоммерческие и коммерческие организации все больше и больше сотрудничают со школами для обучения молодежи этой теме. Интересно также, что даже если APC не преподается в школах, как, например, в Эстонии, он используется сотрудниками для разрешения внутренних конфликтов.

Незначительное присутствие APC в школах объясняется тем, что эта тема по-прежнему ассоциируется и связана в основном с законодательством. Даже в университетах, где предоставляется больше возможностей, чем в начальной и средней школе, больше всего в эту тему углубляются студенты юридического факультета, в некоторых случаях – на факультетах психологии, социологии и международных отношений. Экзамены обычно не являются обязательными, студенты могут сдавать их по желанию. Больше всего возможностей предоставляется

студентам магистратуры и на курсах повышения квалификации для выпускников вузов, ни в одной из стран у студентов бакалавриата не было возможности выбрать этот предмет.

Именно поэтому трудно найти возможности для изучения темы медиация молодежью, а небольшое количество проектов в настоящее время ограничивает потенциал APC. Мероприятий, связанных с APC и адресованных молодым людям, недостаточно, даже если эта тема известна в каждой из стран-партнеров. Все еще вызывает трудности понимание того, что методы APC могут применяться во многих областях жизни, а сам предмет может быть частью школьной программы с первых лет обучения. Несмотря на некоторые различия, результаты исследований очень схожи во всех странах. Вывод следующий: у молодежи нет достаточно возможностей для изучения темы медиации.

Выше приводится краткое изложение исследования по APC в странах-партнерах. Чтобы прочитать полный текст, зайдите по ссылке: www.firstadkit.org/intellectual-outputs/.

ЧАСТЬ 7 КТО МЫ ТАКИЕ?

Описание партнерских организаций

**Ассоциация по развитию
и интеграции молодежи STRIM
Польша**



Ассоциация по развитию и интеграции и интеграции молодежи STRIM является одной из самых активных молодежных организаций в Малопольском воеводстве. На протяжении 17 лет существования, STRIM осуществил около 600 молодежных проектов. Ассоциации была создана в 2001 году в городе Кракове (Польша) как неправительственная организация с целью объединения людей, интересующихся социальными проблемами современного общества. Членами организации являются активные люди, которые желают действовать, способствовать созданию открытого общества и которые интересуются молодежными проблемами, международным образованием и культурой.

Организация STRIM реализует множество местных и международных проектов в области культуры и обучения. Цель этих проектов – повышение информированности на национальном, международном и местном уровне. Ассоциация занимается продвижением всех форм молодежной деятельности, организует тренинги, семинары, конференции, общественные мероприятия, молодежные встречи и обмены, а также другие мобильные события. STRIM – одна из крупнейших организаций, работающих с Европейской Волонтерской Службой в Польше.

Consilium Development and Training Великобритания



Consilium DT является некоммерческой, неправительственной организацией, основанной в 2009 году. Задача организации – предоставить возможности для обучения, которые помогают развивать навыки трудоустройства.

У членов Consilium DT имеется опыт работы в общественных программах и проектах, таких как курсы обучения молодежи, «Леонардо» (хостинг и отправка), семинары Grundtvig и добровольчество людей старшего поколения. Опытные сотрудники более 10 лет управляют проектами Европейской Молодежной Службы в рамках «Молодежь в действии», обеспечивают профессиональную подготовку студентов колледжей, а также непрерывную профессиональную подготовку учителей и молодежных работников.

Центр войны и мира в Нарвике Narviksenteret Норвегия



Центр войны и мира в Нарвике Narviksenteret (англ. Narvik War and Peace Centre) – это организация на севере Норвегии, основные приоритеты которой – история, права человека и миростроительство. Девиз организации – «Основа миростроительства – знания о войне». Мы являемся одним из 7 центров демократии и прав человека в Норвегии. Организация ориентируется на развитие понимания о мире и работает в области международного и гуманитарного права и прав человека. Особое внимание уделяется исследованиям, документации и распространению знаний о Второй мировой войне в истории Северной Норвегии. Музей войны в Нарвике и наши образовательные программы вносят большой вклад в достижение этой цели.

Наша цель – пропаганда мира, международного взаимодействия и взаимопонимания и сохранение прав человека, поэтому мы являемся активными участниками программы «Эрасмус +». Среди наших приоритетов – развитие толерантности и солидарности, повышение качества международных молодежных обменов. Мы являемся крупнейшим партнером и участником программ неформального обучения «Эрасмус +» в Северной Норвегии и принимали участие во многих международных проектах.

Целевая группа организации – молодежь и дети с раннего школьного возраста. На базе нашего Музея войны и других объектов мы регулярно предлагаем образовательные программы для школьников 6-19 лет, а также посещаем школы на регулярной основе.

Центр войны и мира в Нарвике Narviksenteret является региональным промоутером Норвежского национального агентства «Эрасмус +»: «Молодежь в действии», поэтому мы регулярно проводим встречи со школьниками и студентами на тему возможностей, которые предлагает эта программа.

Мы также проводим лекции и тренинги для военных ведомств, связанные с правами человека и международными конвенциями. Нашей целевой группой являются студенты, исследователи, журналисты, авторы и все те, кого интересует история нашего региона.

Vicolocorto Италия



Vicolocorto – это неполитическая некоммерческая молодежная ассоциация, основанная в городе Пезаро, (Италия). Ассоциация специализируется в молодежной деятельности и работает в области неформального и внеклассного обучения, межкультурного обучения, содействует мобильности молодежи, участию молодежи и исследованию

молодежной политики. Деятельность Vicolocorto сфокусирована на расширении прав и возможностей молодежи для укрепления своей роли в построении гражданского европейского общества. Ассоциация пропагандирует и распространяет художественную культуру и экологию.

Vicolocorto поощряет сотрудничество с учреждениями, НКО, общественными организациями, местными органами власти и художественными группами. Кроме того, сотрудники организации регулярно участвуют в совещаниях и мероприятиях, организуемых Национальным агентством, что способствует повышению качества работы, инновации и развитию организации. В Vicolocorto работают 2 опытных тренера, благодаря которым проекты ассоциации всегда на высоком уровне.

NGO Youth Club Active
Эстония



НКО «Молодежный Клуб Актив» – это молодежная организация, которая была создана на базе молодежного центра Vihasoo, работающего с молодежью в Таллине (Эстонии) с 1994 года. Члены ассоциации – молодежь в возрасте от 11 лет и старше. Членам ассоциации предлагаются различные виды деятельности и саморазвития. Роль «Молодежного Клуба Актив» заключается в продвижении неформального обучения, в привлечении молодежи к деятельности, развивающей активную гражданскую позицию как на местном, так и на международном уровне. Главная задача клуба заключается в поддержке молодежной инициативы, в помощи и реализации идей, саморазвитии молодых людей, а также в привлечении молодых людей к участию в программе «Эрасмус +».

«Молодежный Клуб Актив» координирует деятельность в области добровольчества, обучения, рынка труда для молодежи, развития молодежи. Основными видами деятельности являются детские

лагеря, культурные мероприятия, мастер-классы и международные учебные мероприятия, такие как молодежные обмены, Европейская Волонтерская Служба и тренинги.

Участники



Публикация является результатом усердной работы воспитательной команды участников из Эстонии, Италии, Норвегии, Польши и Великобритании. Большое спасибо за приложенные усилия!

Если вы хотите больше узнать о них и их мотивации, посетите страницу:
<http://firstadrkit.org/participant-space/>

Навыки медиации в обществе и молодежной работе

Грег Бонд

Мы сталкиваемся с разногласиями и конфликтами каждый день – дома, на работе, в школе. Всегда, когда люди собираются вместе, появляется возможность учиться друг у друга и развиваться вместе, и конфликт это неотъемлемая часть этого обучения.

Проблема не в самом конфликте. Сообщество или группа людей без разногласий были бы странным и редким явлением, и не обязательно хорошим. Конфликт может быть «задушен» – это происходит за счет самостоятельности отдельных лиц. Нам же нужны сообщества и организации, которые хорошо справляются с внешними различиями и конфликтами.

Правильная коммуникация во время возникновения конфликта – это приобретаемый навык. Он включает в себя методы слушания и сопереживания. Предполагает ясное понимание собственных способов борьбы с конфликтом. Включает в себя способность направлять других людей в конфликтных ситуациях и помогать им находить свои собственные пути. Сегодня в наших разнообразных обществах с более плоскими иерархиями, где люди ожидают быть услышанными и принимать участие, управление конфликтом является ключевым навыком для работы с людьми. Для нас всех. И особенно для тех, кто занимает позицию лидера.

Навыкам разрешения конфликтов могут обучать в школе. Именно там мы проводим огромное количество времени, учась представлять

свои перспективы и разрабатывать аргументы. Всё бы хорошо, однако слушать других нас не учат. Умение слушать должно стать обязательным предметом в школах.

Во всех областях нашего общества медиация и система разрешения конфликтов развиваются. Я вижу медиацию не второстепенной дисциплиной в юриспруденции, а отдельным социальным навыком. Это не формальная квалификация специалиста, а неофициальный инструмент, который можно использовать в многочисленных контекстах. Эта дисциплина может применяться внутри компании и между организациями, в частных и государственных секторах, семьях, группах друзей, а также в сфере образования в школах всех видов. Способ мышления о медиации заключается в работе с различиями, позволении людям говорить и находить решения вместе. Речь идет о том, чтобы быть способным вести разговор, когда это так нелегко.

Обучение людей этим навыкам является благим делом. Чем больше обученных в этой отрасли людей, которые предлагают неавторитарные подходы с эмпатией для разрешения проблем, тем лучше социальное взаимодействие.

Этот справочник включает в себя введение в медиацию конфликтов и разнообразные варианты творческих симуляций и игр, которые могут быть использованы в неформальных условиях для обучения методам разрешения конфликтов, управления ими, а также улучшения навыков коммуникации. Справочник был разработан международной командой молодежных работников, обученных методам медиации. Я горячо рекомендую всем пользователям описанные здесь задания. Обучение молодежных работников медиации имеет огромный потенциал. Молодежные работники – это лидеры и им часто приходится управлять сложными беседами и ситуациями. В международном контексте особенно важно быть бдительным в этом процессе. Молодежные работники: должны уметь проявлять эмпатию, понимание и наставничество. Способы, которыми они разрешают конфликты, становятся моделями поведения для молодых людей, с которыми они непосредственно работают.

Я очень рекомендую First ADR Kit как учебный проект. Мне выпала честь быть маленькой частью рабочего процесса и засвидетельствовать энтузиазм и важность работы над умением медиировать в группе творческих молодых лидеров. Приверженность добросовестному разрешению конфликтов, отраженная в этом справочнике, может вдохновить читателей и пользователей на разработку материалов для их собственных потребностей и групп.

Грег Бонд, медиатор, тренер и наставник, кандидат наук, лектор по медиации и координатор консультационной службы по разрешению конфликтов в университете ТХ Вилдау, Германия.

www.th-wildau.de/bond, www.bond-bond.de



First ADR Kit – Рекомендация

Малгожата Кожух

«Пособие по обучению молодежи в сфере разрешения конфликтов» – является книгой, подготовленной Молодежью для Молодежи. Книга является практическим инструментом, приспособленным к потребностям и нуждам молодежи в возрасте от 13 до 30 лет. Она объясняет всевозможные пути к приобретению навыков, необходимых для разрешения конфликтов. Учебные материалы тщательно продуманы, подготовлены и составлены в соответствии с проведенными авторами проекта исследованиями. Они позволяют читателю погрузиться в мир фундаментальных и незаменимых знаний для каждого человека: как бороться с конфликтами в повседневной жизни; как понять их причины, как понять происхождение эмоций – наших и тех, которые испытывают другие, и разрешить спор; как задавать вопросы так, чтобы получить интересующие вас ответы; как спрашивать, чтобы узнать; почему иногда лучше решить спор друг с другом без помощи посторонних, а иногда стоит обратиться к медиатору, который нейтрален и беспристрастен, и проведет нас через процесс решения конфликта.

В этом справочнике вы найдете фундаментальные знания в сфере медитации, выраженные не в теории, а в виде различных игр, как интеллектуальных, так и физических, которые помогут пользователям получить представление о каждой теме и более глубокое понимание, при использовании практичных элементов во время разрешения конфликтов. Методы соединяют получение знаний с практикой

и проводятся в форме игр, длительность которых составляет около 60-90 минут. Они способствуют построению отношения между участниками, диалогу, вдохновлению индивидуумов в группе, которые приобретают практические навыки общения и начинают лучше понимать других людей.

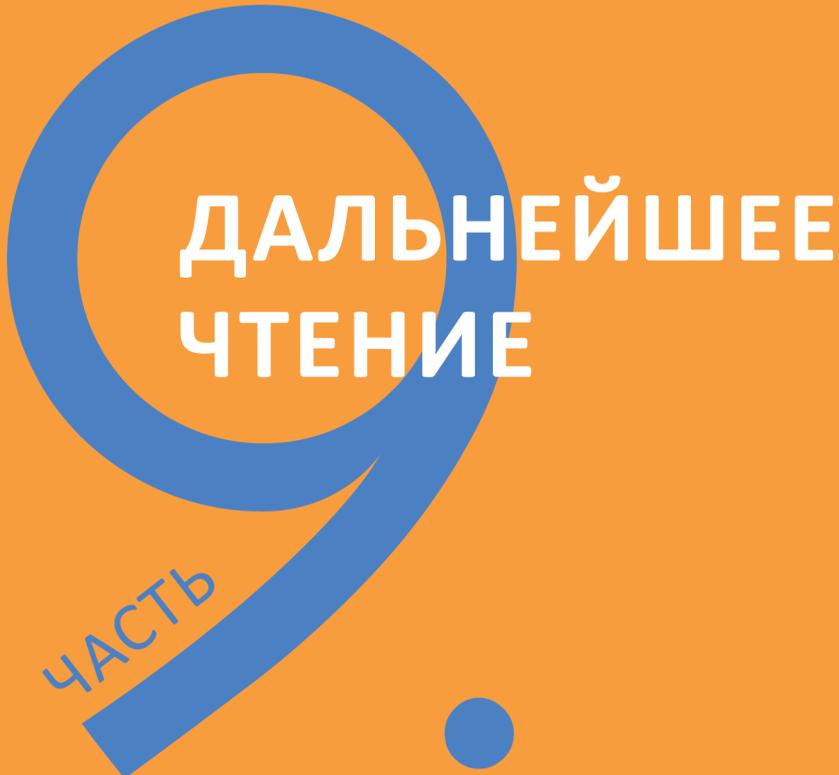
Идея авторов заключается в создании материалов и инструментов, которые могут быть использованы в неформальном обучении. Результаты работы могут быть применены не только в этой сфере, но также пользоваться популярностью в формальных институтах и школах. Сценарии игр основаны на классике литературы, современных фильмах и историях, которые в свою очередь могут быть адаптированы под разрешение конфликтов и требуют работы в команде.

Данная публикация сопровождается кратким описанием систем образования в разных странах, а именно тех, которые представляют авторы. Взгляд «снизу», глазами молодых представителей системы образования, – это ценная информация и повод для размышлений на тему, являются ли существующие программы плодотворными в жизни зрелых демократических обществ.

Настоятельно рекомендую данный справочник всем, кто работает с детьми и молодежью, учителям, тренерам, инструкторам, менторам или кураторам религиозной группы. Примеры мастер-классов заполнят время ценными навыками и практическими знаниями, которые молодые люди могут использовать для разрешения конфликтов дружеским путем.

Малгожата Кожух, адвокат, кандидат юридических наук в области международного и европейского права на кафедре европейского права Ягеллонского университета в Кракове, практикующий медиатор.





ДАЛЬНЕЙШЕЕ ЧТЕНИЕ

ЧАСТЬ

Nadja Alexander and Laurence Boulle, *Mediation Skills and Techniques* (LexisNexis, 2011)

Greg Bond, *Mediation Practice. 8 Cultures, 16 Cases, 128 Creative Solutions* (Paris: ICC, 2016.) Available from the International Chamber of Commerce: www.cnvc.org

Roger Fisher, William Ury, Bruce Patton, *Getting to Yes. How to Reach Agreement without Giving In* (any edition, first published 1981)

Roger Fisher and Daniel Shapiro, *Beyond Reason: Using Emotions as You Negotiate* (New York, 2005)

Gary Friedman and Jack Himmelstein, *Challenging Conflict. Mediation Through Understanding* (American Bar Association, 2008)

Friedrich Glasl, *Confronting Conflict* (Bristol: Hawthorne Press, 1999)

Marshall B. Rosenberg, *Nonviolent Communication. A Language of Life, 3rd Edition: Life-Changing Tools for Healthy Relationships* (3rd edition, 2015)

Douglas Stone, Bruce Patten, Sheila Heen, *Difficult Conversations: How to Discuss What Matters Most* (1999)

Steve de Shazer, *Keys to Solution in Brief Therapy* (1995)

