



ДЕБРИФИНГ

2015

Английский термин «*debriefing*» происходит от глагола «*debrief*» - опрашивать о выполнении задания, **выслушивать доклад**

Первым эту методику предложил **Джеффри Митчел**.

Под понятием дебрифинга подразумевается процесс, обратный инструктажу, его цель — извлечь информацию из анализа игрового занятия.

Дебрифинг - это обучающий процесс, помогающий участникам размышлять о пережитом опыте, обнаруживать новые интересные идеи, делать полезные для себя открытия и делиться друг с другом.

Хорошо подготовленное игровое занятие стимулирует глубокое погружение игрока в процесс анализа и взаимодействия с другими; подобная включенность фактически является одним из показателей успеха внедрения новой технологии, и для того, чтобы вывести играющих из действия, также нужно использовать игротехнические приемы.

Достоинством дебрифинга является подчеркнутая связь первоначальных целей с обзором окончательных результатов.

Функции дебрифинга

- вывести участников занятия из разыгранных или анализируемых ролей;
- внести ясность в происходящие события (на уровне фактов);
- устранить возникшие недоразумения и исправить ошибки;
- снять напряжение (тревогу, беспокойство) у тех обучаемых, которые находятся в таком состоянии;
- выявить возникшие установки, чувства и перемены, произошедшие с обучаемыми в ходе, например, ситуационно-ролевых игр;
- дать возможность участникам занятия развить в себе способности к самонаблюдению и самоанализу и продемонстрировать их;
- усовершенствовать навыки ведения включенного наблюдения;
- соотнести итоговый результат с первоначально поставленными целями;
- проанализировать, почему события происходили именно так, а не иначе;
- сделать выводы по итогам анализа поведения и действий студентов;
- закрепить или откорректировать усвоение новой информации;
- наметить новые темы для размышления и подготовки к следующему занятию;
- установить связь с предыдущими и последующими занятиями и т. д.

Функции дебрифинга

По окончании игрового занятия у участников, как правило, появляется потребность обсудить его и поспорить о происходившем. Многие хотели бы проиграть ситуацию заново, чтобы опробовать иные подходы, которые пришли в голову, но занятие уже окончилось. Если обучаемые недовольны исходом игры, то в глубине души будут продолжать придираться к ней. Чтобы не было негативного послеигрового действия, нужен **дебрифинг**, который осуществит логический процесс постепенного выхода из игрового взаимодействия, когда к его участникам сначала обращаются как к персонажам и только потом - как к студентам.

Происходит плавный переход от обсуждения чувств и эмоций, проявленных обучаемыми в конкретных ролях, которые они исполняли, к более объективному обсуждению проблем.



Важно, чтобы обучаемые на стадии дебрифинга абстрагировались от содержания ситуаций и проанализировали происходившее; такая деятельность требует понимания, что предыдущий процесс завершен.

Кроме того, дебрифинг позволяет:

- проверить свои наблюдательные и аналитические возможности;
- закрепить рефлексивные навыки;
- при необходимости исправить ошибки

Преподавателю, ведущему занятие с помощью МАО, **не рекомендуется делать большую паузу между окончанием основной части занятия и дебрифингом.** Студентам нужно оживить установки, чувства и реакции, поэтому дебрифингу надо не просто уделить время - он должен занимать **не менее трети времени** от групповой работы, а после ролевой игры и **до двух третей.**

ПРИМЕРЫ КЛЮЧЕВЫХ ВОПРОСОВ ДЛЯ ДЕБРИФИНГА ПО КАЖДОЙ ИЗ ПРИВЕДЕННЫХ НИЖЕ ФАЗ ОБУЧЕНИЯ НА ОСНОВЕ ПЕРЕЖИТОГО ОПЫТА (Gaw, 1979)

1. Фаза проживания опыта (например: *“Что происходит?”*)

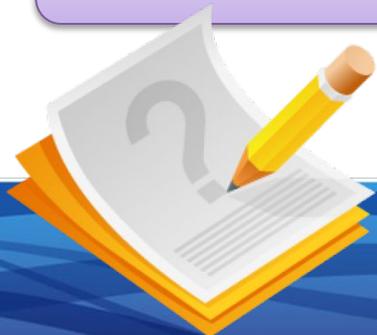
2. Фаза разделения опыта (например: *“Какие чувства у вас возникли при этом?”*)

3. Фаза интерпретации (например: *“Как вы объясняете это?”*)

4. Фаза обобщения (например: *“Чему вас это научило?”*)

5. Фаза приложения (например: *“Что бы вы хотели сделать с этим?”*)

6. Процессуальная фаза (например: *“Что в этом плохого/хорошего?”*)

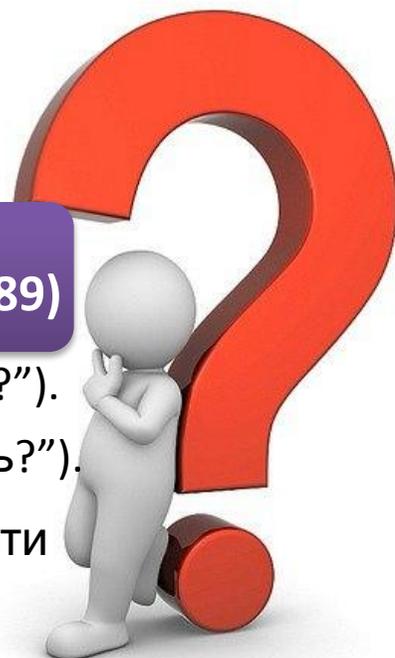


Структурирующие вопросы для анализа пережитого опыта (Lederman и Stewart, 1986)

1. Вопросы обоснованности (например: “О чем все это было?”).
2. Вопросы достоверности (“Почему это произошло?”)
3. Вопросы выгоды (например: “Чем вы за это заплатили?”).

Три группы вопросов для анализа пережитого опыта ролевой игры (Morry van Ments, 1989)

1. Установление фактов (например: “Как вы думаете, что произошло?”).
2. Анализ причин поведения (например: “Есть ли другая возможность?”).
3. Планирование действия (например: “Как вы могли бы применить эти стратегии в реальной жизни?”).



Шесть шагов дебрифинга (Тиаги, 1980)

1. Как вы себя чувствуете?

Эти вопросы обращают внимание на чувства участников, помогают им эмоционально разрядиться и облегчают более объективный анализ пережитого опыта в последующих фазах.

2. Что произошло?

Функция этих вопросов - сбор информации. Участники группы вспоминают и сообщают о своих решениях, действиях и пережитом опыте, отыскивая сходное, различное или повторяющееся в своем поведении.

3. Согласны ли вы?

(чему научились) Эти вопросы усиливают генерацию гипотез и сопоставление их с реально произошедшими событиями. [...] Они побуждают участников поддерживать или отвергать гипотезы на основании пережитого ими опыта. Эти гипотезы сформулированы в форме вопросов, которые начинаются словами: “Согласны ли вы, что...” либо “Что вы думаете о том, что...”



Шесть шагов дебрифинга (Тиаги, 1980)

4. Как это соотносится с реальной жизнью?

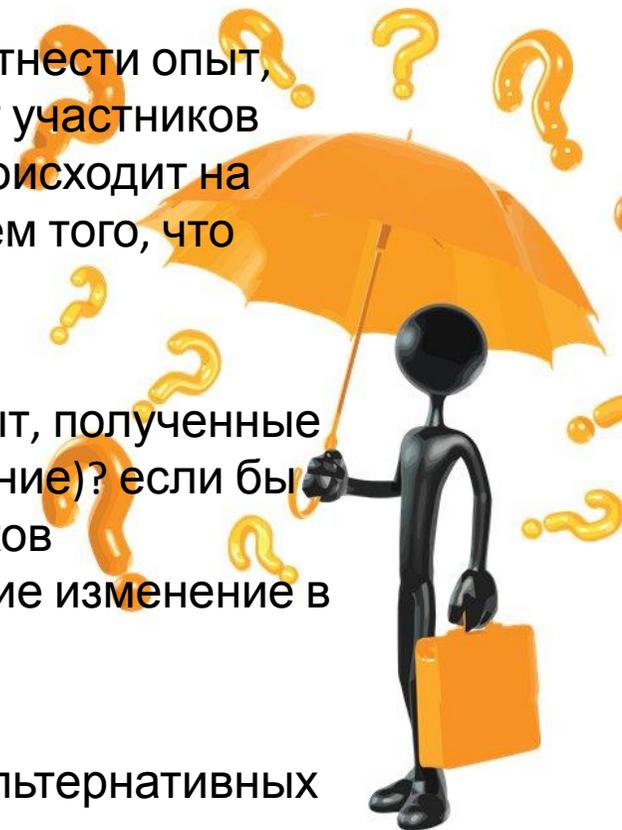
(эффект уже виденного ранее) Эти вопросы помогают соотнести опыт, полученные в игре, с опытом реальной жизни. Они побуждают участников обсуждать аналогии того, что произошло в игре, и того, что происходит на рабочем месте. Они также подкрепляют применение в будущем того, что было открыто сейчас.

5. Что если..?

Эти вопросы побуждают участников экстраполировать опыт, полученные в игре, на то, что бы произошло (как бы изменилось их поведение)? если бы изменились условия и правила игры. Они требуют от участников размышления о том, какое действие оказывает на их поведение изменение в контексте.

6. Что бы вы сделали по-другому?

Эти вопросы направлены на формулировку и осознание альтернативных стратегий.



Модифицированная техника (дебрифинга) «карта пути»

Как работать

- в этой технике группе задаются не вопросы, а даются задания.
- сначала, только что полученный опыт условно разбивается на этапы и они обозначаются.
- затем большая группа разбивается на несколько малых, каждой группе дается по листу флипчарта и предлагается составить некое подобие «карты», отражающей движение группы по этим этапам.



Для удобства предлагается метафора пиратской карты, которая содержит:

а) основные вехи пути (острова, пункты стоянок, символизирующие этапы деятельности);

б) подводные камни, препятствия (в процессе творчества каждая малая группа обсуждает, какие «подводные камни» они не увидели или увидели);

в) местоположение «клада» (т.е. основных извлеченных уроков).

