



Игротехника и взаимодействие с игроками.

Игротехнические и педагогические задачи.

Ход игры.

Достижение целей игры обуславливается не только совмещением участия в действии, рефлексии, рефлексивном обсуждении, обсуждениях по теме, в консультациях, но и наблюдением, выработкой отношения, подражанием, вхождением во взаимодействие, рефлексией педагогических действий, поскольку именно они в рамках архитектуры игры являются наглядной моделью управленческого мышления.

Формулировка педагогических задач определяется устройством самой игры и игротехнической работы в ней. Перечислим основные задачи проведения и управления игрой на примере игры „Проектирование учебного процесса“:

1. В установочном докладе руководителя игры необходимо ввести представление о ситуации в управленческом образовании, в школе управления, в управленческой практике; о типовой индивидуальной ситуации участника игры; о типовой ситуации участника игротехнической группы преподавателей, об условиях, в которых оказались все участники игры с точки зрения их организационно-технического и жизненного обеспечения, как условиях ситуационного самоопределения участников игры.
2. В установочном докладе сформулировать ценности управленческого образования, ценности, которых придерживается школа управления и игротехническая группа, относительно которых должно осуществляться ценностное самоопределение участников игры.
3. В установочном докладе ввести цели игры для перехода участников игры к целевому самоопределению.
4. В установочном докладе ввести предварительные представления сущности игры как театра, организационно-процессуальную схему театра, ее конкретизации как схемы „делового“ театра и организационно-деятельного театра с показом места игрока в схеме театра для театрально-игрового самоопределения. При этом подчеркивать организационно-деятельностный характер схем, предлагая их использование как нормативных представлений об игровой деятельности.
5. В установочном докладе ввести представление об основных „персонаже“ сценария, на основе которых производится группообразование и его подготавливающее, групповое самоопределение игроков. В данной игре предполагается введение следующих персонажей: заказчик на подготовку резерва, проектировщик учебного процесса, критик проектировочной деятельности, исследователь управленческой деятельности, исследователь учебного процесса. Количество „одно персонажных“ групп может быть доопределено в зависимости от числа игроков и игротехников. Как правило, игровая группа не должна превышать 10 человек.
6. Групповой работе в первый день темой обсуждений должно быть самоопределение. Игротехник группы дает установку на самоопределение, показывает образец самоопределения или сопоставления индивидуально желаемого от игры с принятым в ходе установочного доклада, предлагает всем игрокам повторить образец на своем материале индивидуальной ситуации.
7. В групповой работе по теме самоопределения игротехнике нужно заметить выход игроков за пределы индивидуального самоопределения и характер вхождения в

- отношения между игроками с целью прогноза процессов групповой консолидации, согласования индии в индивидуальных целях, ценностей, идеалов.
8. В групповой работе по теме самоопределения игротехнику необходимо заметить выход игроков в рефлексию самоопределения взаимодействий по поводу самоопределения, коммуникации, содержанием которой является процесс самоопределения с целью прогноза хода развертывания рефлексивного слоя в групповой работе, рефлексивных склонностей и способностей у игроков, индивидуальных особенностей рефлексии.
 9. В групповой работе по теме „Самоопределение“ игротехнику следует воздействовать на ход самоопределения с целью стимулирования возникновения затруднений в самоопределении и потребности в рефлексивном анализе этих процессов.
 10. В групповой работе по самоопределению игротехник должен ввести ситуацию выбора представителя группы для доклада результатов групповой работы на пленарной дискуссии. Одним из вариантов выбора является самовыдвижение и его утверждение всеми игроками.
 11. В групповой работе по самоопределению игротехник создает условия для консолидации группы в связи с подготовкой группового мнения о том, как самоопределяется группа относительно игры.
 12. В пленарном обсуждении руководитель пленарной дискуссии предоставляет возможность каждому представителю группы изложить содержание групповой точки зрения относительно самоопределения в игре.
 13. В пленарной дискуссии руководитель стимулирует докладчиков к такой самоорганизации, в которой они укладывались бы в отведенные временные рамки выступления.
 14. В первый день руководитель пленарной дискуссии дает ограниченное время на доклады группы и после каждого выступления стимулирует возникновение альтернативных точек зрения, вариантов сомнения в правильности самоопределения выступающей группы с целью создания препятствий в понимании и принятии точек зрения на основе имеющих основание возражений для подготовки всех групп к необходимости рефлексивного анализа затруднений и многообразия точек зрения.
 15. Руководитель пленарной дискуссии стимулирует обращение докладчиков за помощью к другим членам группы с целью усиления групповой сплоченности, а также групповое реагирование на доклады других групп.
 16. Руководитель дискуссии должен поощрять все попытки связывать самоопределение групп с типом персонажа (типом деятельности, которую представляет группа на сцене), а также ставить препятствия тем вариантам самоопределения, которые не связывают его с типом персонажа.
 17. Для создания общего затруднения в ходе пленарного обсуждения руководитель не пользуется удачными и рефлексивно осознанными вариантами самоопределения, не подчеркивает их „верность“ для остальных участников.
 18. В групповой рефлексивной работе по теме „Самоопределение“ игротехник обращает внимание игроков на необходимость перехода от размышлений по теме и самоопределения к рефлексии; ставит препятствия к продолжению содержательных дискуссий. При этом ему необходимо выявлять и поддерживать тех игроков, у которых быстрее и отчетливее выступает собственно рефлексивная направленность, стимулируя дискуссию последних с теми, кто удерживается на содержательных размышлениях.
 19. Игротехник в групповой рефлексивной работе по теме самоопределения выявляет и способствует разделению рефлексивных поисков на звенья, соответствующих функциям рефлексивного исследования, критики и нормирования. Он добивается

- первичных различий в рефлексивных действиях, их отдельного осуществления и осознания.
20. Игротехник должен поощрять дискуссии, связанные с различным пониманием рефлексивной функции, процессов, их связи с содержательными дискуссиями. Поскольку качество и масштаб рефлексии зависят от понимания и природы рефлексии, и специфики самоопределения как содержания групповой рефлексии, то игротехник стимулирует споры; связанные с вовлечением различных понятий „самоопределение“ в качестве средств организации рефлексии процессов самоопределения. Создает проблемную ситуацию, подготавливающую методологическую консультацию.
 21. Большое внимание игротехник должен обращать на соотношение процессов самоопределения с теми рамками, которые введены в установочном докладе, Одни рамки касаются перехода из практической деятельности в „театральное“ моделирование деятельности; другие -из целого сценической площадки к целому взаимодействию персонажей; третьи — целостности взаимодействия персонажей к определенности персонажа; четвертые — от персонажа к конкретности группы, его воплощающей, от группы к своему месту в ней.
 22. На методологической консультации методолог должен ввести понятийное представление о „театре“, „самоопределении“ и „рефлексии“. При этом сначала необходимо зафиксировать сложившееся у игроков понимание этих явлений, а после введения понятий осуществить соотношение тех и других представлений, поощряя попытки игроков самостоятельно соотнести свои и методологические представления.
 23. Если игроки не меняют своих представлений об указанных явлениях и в ходе консультирования, методолог подчеркивает право иметь каждому свои представления, общую относительность понятийных схем, необходимость проверки в игровом или любом ином действии. Стимулируется само заказ игроков на более тщательное рефлексирование в последующих фазах игры, на проверку той или иной понятийной схемы.
 24. В групповой работе второго дня по теме „Заказ на подготовку резерва руководителей“ игротехник вводит установку на тип работы, связанной с формулированием заказа. Все игроки в группе становятся заказчиками, и этим предупреждаются отходы от персонажной деятельности.
 25. Игротехник стимулирует любые представления о том, чему должна быть посвящена подготовка резерва руководителей, какой должен быть получен конечный результат в этой подготовке. Он помогает оформлять точки зрения, придавая им максимально возможную определенность.
 26. В зависимости от типа группы, представления, которые первоначально выдвигают игроки, должны быть проблематизированы на соответствие типу группы, демонстрируемому персонажу (может ли так проявляться „заказчик“ в отличие от „проектировщика“, „исследователя“ и т.д.).
 27. Игротехник в групповой работе стимулирует выступления игроков, выделяющих законность выступления с точки зрения персонажа группы, но главное внимание обращает на постановку препятствий для тех игроков, у которых нет связи содержания и формы выступления с персонажем группы.
 28. Игротехник должен поощрять вторичные выходы игроков в самоопределение в игре как реакции на препятствования игротехника „говорению просто так...“ Однако рефлексивные фрагменты не должны быть объемными, и при их увеличении игроки ориентируются на более подробное обсуждение в рефлексивной фазе дня.
 29. Игротехнику следует неявно поощрять вхождение игроков в соотношения друг с другом, создание микро групповых точек зрения и полемику между ними. С

- учетом общей стадии игры (второй день) можно не обращать внимания на количество альтернативных версий.
30. Игротехнику необходимо способствовать появлению развернутых вариантов версий и явного показа генезиса того или иного заказа. Он следит за тем, чтобы игровой заказчик был достаточно демонстративен, мог показать свой переход от решения профессиональных управленческих задач к фиксации затруднений в их решении, обращению внимания на неподготовленность управленцев в том или ином звене способности к управлению и формулированию потребности в учебном процессе.
 31. Игротехник должен следить за мерой вовлеченности игроков в актерскую позицию, характером различия и совмещения между своим индивидуальным, „обычным“ профессиональным и персонажным существованием. Он стимулирует идентификацию с персонажами ставит препятствия к действию и речи „от себя лично“.
 32. Игротехник в групповом обсуждении содержания заказа создает ситуацию самоорганизации для выделения игрокам своего представителя на пленарную дискуссию. При этом представитель подготавливает либо обще групповую точку зрения, либо основные содержательные версии и их обоснование.
 33. Руководитель пленарного заседания по теме „Заказ на подготовку резерва руководителей“ предоставляет возможность развернутого доклада группе заказчиков. При этом он предлагает докладчику разделить содержание доклада на части и фиксировать окончание каждой части.
 34. Руководитель пленарной дискуссии стимулирует введение вопросов на понимание после каждой содержательной части доклада группы заказчиков, а после этого — введение критических реплик и кратких (до уровня тезисов) противопоставлений. Развернутое, противопоставление дается после окончания доклада. Основное внимание должно уделяться созданию поля точек зрения с возможно более полными противопоставлениями.
 35. При наличии оппозиционных замечаний, реплик руководитель пленарного обсуждения должен требовать соотнесения содержания альтернативных замечаний и противопоставлений с соответствующим типом персонажа („проектировщик“, „исследователь управленческой деятельности“, „исследователь учебного процесса“).
 36. Руководитель пленарной дискуссии стимулирует демонстративность выступления представителя группы заказчика. Все игроки должны заметить специфические способы речи и поведения персонажа, отличающие его от других персонажей. Попытки „просто говорить“ вне группового („персонажного“) самоопределения пресекаются.
 37. На пленарном заседании должно появиться поле различных версий о заказе на подготовку резерва руководителей. Поэтому в ходе обсуждения доклада группы заказчиков поддерживаются и оформляются прежде всего противопоставленные концепции или подходы на материале реплик, а затем и на материале выступлений других групп. Каждая концепция и подход оформляются путем дополнительных вопросов руководителя пленарного обсуждения до той степени определенности, чтобы была ясность возможности и генезиса ведущих подходов и концепций.
 38. Участие представителей отличных от „заказчиков“ групп в пленарной дискуссии организуется по принципам дополненности, уточнения или альтернативности содержания и своеобразия персонажа группы. Руководитель пленарной дискуссии не дает возможности другим группам излагать всю полноту своих представлений о заказе на подготовку резерва руководителей, что привело бы к невозможности окончания дискуссии в отведенное время.
 39. Руководитель пленарной дискуссии фиксирует и делает демонстративным сопротивление „простой“ активности игроков различных групп в полемику,

безотносительно к критериям понимаемости друг друга, выдвигая основания противопоставления, дополнительности, уточняемости, альтернативности и персонажности выступлений.

40. Пленарная дискуссия должна довести до определенности самоопределения групп относительно альтернативных версий заказа на подготовку резерва руководителей.
41. В групповой рефлексивной работе по теме „Заказ на подготовку резерва руководителей" игротехник фиксирует внимание игроков на конкретное многообразие взаимно противопоставленных, дополняющих или уточняющих мнений относительно заказа на подготовку резерва руководителей; стимулирует индивидуальное и микрогрупповое самоопределение относительно той или иной версии заказа. При этом не препятствуется и не игнорируется изменение первоначальной точки зрения, сложившейся до пленарного заседания.
42. Игротехник должен способствовать переходу от первоначального самоопределения к самоопределению относительно наиболее принципиальных, вплоть до одной пары, оппозиционных точек зрения. При наличии сопротивления такому „суждению" возможностей содержательного самоопределения, поддерживается сохранение „более тонкого" варианта концепции, с непараллельным выбором в паре крупномасштабной альтернативы заказов.
43. Игротехник должен пользоваться содержательным самоопределением для перехода к поиску оснований и рефлексии хода обсуждений на пленарной дискуссии как условия подтверждения или опровержения выбора.
44. Игротехник стимулирует переход от „объективной" рефлексии пленарной дискуссии к индивидуальной и групповой рефлексии, с подчеркиванием хода событий и способов участия в нем игрока или группы в целом для выявления условий изменения или сохранения представлений о заказе на подготовку резерва руководителей.
45. Игротехником поддерживаются попытки связать анализ динамики представлений, участия в их изменении с персонажной определенностью игрока, с мерой его вхождения в персонаж, возможных трудностей вхождения, внутреннего сопротивления этому, привычки существовать „вне персонажа", позиции и роли в совместной деятельности. Стимулируется выявление действий игроков и групп в ходе пленарной дискуссии, связанных с персонажной определенностью.
46. Игротехник пользуется рефлексивным анализом пленарной дискуссии для построения игроками различных версий о том, что такое деятельность заказчика на учебный процесс и заказчика на любую деятельность. Поддерживаются версии, противопоставленные друг другу, для подготовки обще групповой проблемной ситуации по теме „заказ на деятельность", „деятельность заказчика".
47. Методолог на консультации вводит понятия „потребность в индивидуальной деятельности", „заказ в социально-организационной деятельности", „заказ на деятельность". При этом предварительно экспертно фиксируются индивидуальные версии этих понятий, а после введения понятий стимулируется открытое сопоставление с введенными методологическими понятийными схемами»
48. Методолог на консультации подчеркивает относительность, изменяемость понятий и их зависимость от метода понятийной схематизации эмпирического материала. Этим он приоткрывает возможность ухода игроков в культуру построения и применения понятий.
49. В групповой работе по теме „понимание заказа на подготовку резерва руководителей" игротехник дает установку на демонстрацию процессов понимания и принятия заказа. В качестве материала для демонстрации понимания заказа предлагается использовать ход групповой и межгрупповой дискуссии по теме „заказ на подготовку резерва руководителей". Необходимо воспроизвести недопонимание друг друга у представителей различных версий, с усилением тех

звеньев, которые были характерными для генезиса недопонимания или непонимания.

50. Игротехник обращает внимание на критерии профессионального понимания заказчиков со стороны управления. При этом ставятся препятствия к „житейской”, стихийной организации понимания содержания того или иного заказа.
51. Игротехник стимулирует различие вариантов ухода от стихийного понимания заказа и поощряет дискуссию представителей различных версий.
52. Игротехник способствует возникновению тех вариантов профессионального понимания заказа на учебный процесс, которые учитывают специфику учебного процесса, позволяют выступать от имени учебного процесса.
53. Игротехник создает такие условия для понимания и принятия заказа, которые могли бы смоделировать активное отношение к содержанию заказа, коррекцию заказа в связи с учетом особенностей учебного процесса.
54. Игротехник стимулирует возникновение затруднений в понимании и принятии в связи с отсутствием у понимающих своего профессионального языка, системы средств профессионального видения содержания заказа.
55. Игротехник должен создать условия для учета специфики группы и ее места в управлении учебным процессом в ходе демонстрации и принятия заказа.
56. Игротехник способствует самоопределению игроков в процессе понимания и принятия заказа, появлению индивидуального или микро группового отношения к процедуре понимания и принятия, возникновению общегрупповой проблемной ситуации по теме понимания заказа.
57. В пленарной дискуссии руководитель предоставляет возможность группам, их представителям продемонстрировать понимание и принятие того или иного заказа на подготовку резерва руководителей в ограниченное время.
58. Руководитель пленарной дискуссии создает условия для обращения внимания на понимание заказа, его принятие с процедурной стороны. Он ставит препятствия тем, кто игнорирует процедурную сторону или поддерживает такое игнорирование.
59. Руководитель пленарной демонстрации должен вызвать многообразие отношений к вариантам демонстрации и попыток их обоснования, полемику по вариантам различных представителей.
60. Руководитель Пленарной дискуссии стимулирует приход к пониманию зависимости хода демонстрации от способа, персонажной определенности в построении демонстрации, от наличия профессионального для управленца языка как средства процедуры понимания заказа и его принятия.
61. Руководитель пленарного обсуждения создает межгрупповую проблемную ситуацию, связанную с учетом специфики профессионализации понимания и принятия заказа на подготовку резерва руководителей, за счет столкновения различных версий понимания и принятия,
62. их обоснования.
63. В групповой рефлексии по теме „Понимание заказа на подготовку резерва руководителей” игротехник обращает внимание на возникшие затруднения в обсуждении процессов и способов организации понимания заказа со стороны управленца, соотношенных с профессиональными критериями понимания и принятия заказа.
64. Игротехник в ходе рефлексивного обсуждения выявляет тех игроков, которые склонны к различению „обычного” и профессионального понимания заказа и стимулирует их консолидацию, используя ее для противопоставления склонным к обычному пониманию.

65. Игротехник выявляет игроков, склонных к различению содержательного и рефлексивного обсуждений, и стимулирует связь рефлексивного характера обсуждений с реконструкцией зафиксированных затруднений, предопределенных неразличением типов понимания заказа.
66. Игротехник должен фиксировать особенности рефлексивного обсуждения, связанные с дефектами понимания игроками рефлексивных высказываний, обращенных друг к другу, а затем использует результаты выявления для соотнесения с дефектами демонстрации понимания заказа. Он стремится сделать заметной и значимой зависимость между культурой понимания в коммуникации и успешностью профессионального понимания.
67. Игротехник стимулирует появление многообразия версий причин, возникших в тематической групповой и пленарной дискуссиях, и сталкивает их представителей друг с другом. Он стремится подвести игроков к фиксации необходимости иметь критерии для рефлексивных обсуждений.
68. Игротехник следит за микрогрупповыми консолидациями игроков по различным критериям, выделяя те из них, которые связаны с соответствием типу обсуждения (содержательное в группе и на пленарном обсуждении, рефлексивное), теме дня и игровому характеру жизни в игре.
69. Игротехник в рефлексии дня игры, посвященного пониманию заказа в управлении, выявляет лидеров, явно соответствующих и не соответствующих типу обсуждения, теме дня и игровому характеру действий, вводит их в противодействие и создает этим предпосылку обсуждения хода самоопределения игроков и группы в игре на материале пройденного пути,
70. Методолог на консультации вводит понятия „понимание“, „понимание заказа“, „понимание руководителем заказа на деятельность“, предварительно фиксируя сложившиеся у игроков представления об этих явлениях и стимулируя сопоставления с методологическими представлениями.
71. В групповой работе по теме „Ценности управленческого образования и подготовка резерва руководителей“ игротехник дает установку на демонстрацию критериев принятия заказа на подготовку резерва руководителей.
72. В ходе демонстрации процессов принятия заказа игротехник должен вывести обсуждение на ценностные основания в принятии заказа.
73. Игротехник создает условия для обращения внимания на независимость между ценностью управленческой деятельности, ценностью управленческого образования и ценностью подготовки резерва руководителей.
74. Игротехник следит за появлением сопоставлений между спецификой управленческой деятельности, заказом на нее и ценностями управленческой деятельности, стимулирует их и создает предпосылки для полемики по этим сопоставлениям.
75. Игротехник стимулирует сопоставление и выявление отличий между потребностью человека и ценностью, возникающей в социальных отношениях и социально организованной деятельности.
76. Игротехник стимулирует проявленность тех ценностей, относительно которых игроки демонстрируют свои процессы и критерии принятия заказа на подготовку резерва руководителей. Он сталкивает носителей различных ценностей, следя за теми из них, которые наиболее и наименее близки к ценностям, заложенным в основу обучения резерва руководителей.
77. Игротехник в ходе демонстрации следит за микрогрупповой консолидацией представителей различных ценностей и тех игроков, которые игнорируют уровень ценности, оставаясь в сознании и проявлении ситуативных и индивидуальных потребностей.

78. Игротехник должен выявить и усилить различие демонстраций принятия заказа на подготовку резерва руководителей в зависимости от применения в качестве критериев ценностей управленческого образования и ценностей управленческой деятельности.
79. В пленарной дискуссии руководитель предоставляет возможность продемонстрировать процедуры принятия заказа на подготовку резерва руководителей. Развернутый доклад предлагается группами исследователей, поскольку у них содержатся теоретические знания, необходимые для выхода на уровень ценностного понимания заказа или альтернативных заказов.
80. Руководитель пленарного обсуждения создает необходимость выбора ценностей подготовки резерва руководителей для всех игроков, чем стимулирует борьбу за ведущую ценность подготовки, так как игроки должны рассматривать будущий результат как важное условие построения своей реальной подготовки.
81. Руководитель дискуссии акцентирует внимание на определенности ценностных содержаний, их выражения в удобной *форме* для выработки индивидуального и группового отношения к ним.
82. При управлении ходом дискуссии руководитель следит и подчеркивает зависимость демонстрации принятия заказа и указания
83. на ценность от понимания выступающими основных характеристик ценности (внеситуативное, относимое к целостности „цикла жизни“ системы деятельности, абстрактности и обобщенности, социальности).
84. Руководитель дискуссии выявляет меру соответствия демонстрации ценности подготовки резерва руководителей специфике группового персонажа, характеру групповой ценности, так или иначе понимаемой представителями групп. При несоответствии содержания и жанра выступлений особенностям группового персонажа, соответствующего типа деятельности (заказчик, проектировщик, исследователь) руководитель дискуссии вводит соответствующие препятствия для выступающих.
85. В рефлексивном групповом обсуждении игротехник стимулирует фиксацию и группирование основных затруднений на предшествующих групповых и пленарных обсуждениях.
86. Игротехник должен выявлять и стимулировать группирование тех игроков, которые связывают затруднения с различной мерой несоответствия выступавших особенностям ценностных фиксаций, сопоставлений, зависимости между ценностными утверждениями и спецификой персонажа групп.
87. Игротехнику необходимо выявить, ввести в сопоставление и противодействие игроков, видящих разные причины затруднений. При этом подчеркиваются те действия игроков, которые в рефлексивных размышлениях либо ограничиваются сопоставлением содержаний, принадлежащих различным дискуссионкам, либо вовлекают реконструкцию процессов, способов действия, применения соответствующих средств мышления дискуссионтов. После выявления наиболее демонстративных действий двух указанных типов игротехник поддерживает и создает препятствия для первых,
88. Игротехник создает условия для перехода к использованию результатов рефлексивной реконструкции в проверке ценностного выбора игроков, к сохранению или изменению представлений о ценности подготовки резерва и использованию скорректированных ценностей как средств принятия или перестройки того или иного заказа на подготовку резерва руководителей.
89. Игротехник обращает внимание на способы рефлексии и противопоставляет различные варианты рефлексии ценностных демонстраций, их связи с утверждением или изменением ценностных содержаний. Он подготавливает

- игроков к необходимости обладания понятиями „ценность” . „потребность” как средствами организации рефлексии.
90. Игротехник обращает внимание в рефлексии на зависимость между спецификой группового персонажа и ходом реального протекания рефлексии.
 91. Методолог вводит понятия „ценность”, „потребность”, „ценность управленческой деятельности”, „ценность подготовки резерва руководителей”, выявив предварительно взгляды игроков и предоставив им возможность сопоставления своих и методологических представлений.
 92. 90. В групповой работе по теме „Проектирование учебного процесса для подготовки резерва руководителей” игротехник вводит установку на переход от фиксации ценностей к проектированию учебного процесса в рамках ценностей управленческой подготовки.
 93. Игротехник должен способствовать изменению подхода к фиксированным в ценностных утверждениях содержаниям.
 94. Если в ценностных содержаниях содержится как то или иное обобщенное представление о результате и (или) процессе достижения результата управленческой подготовки, так и отношение к этим возможностям, придание им внеиндивидуальной значимости, то при переходе к проектированию следует удержать представление о значимом пути и результате, а затем его конкретизировать и дополнить до полной картины будущей деятельности по подготовке резерва.
 95. Игротехнику необходимо постоянно следить за переходом от ценностных размышлений в проектирование деятельности, фиксировать тех игроков, которые достаточно быстро осуществляют переход или особенно медленно. Учитывая соответствующее различие в участии в дискуссии, он должен ставить препятствия к продолжению ценностно ориентированных высказываний, а также вовлекать в противодействие игроков, легко переходящих в проектирование.
 96. Игротехник контролирует совместимость проектных и ценностных содержаний, выводимость первых из вторых. Он ставит препятствия к переносу ситуационных содержаний в проектирование деятельности.
 97. Игротехник следит за процессуальной полнотой и непрерывностью проектных содержаний, совместимостью различных звеньев проекта. Он ставит препятствия с синкретическому, неконтролируемому включению противоречащих друг другу компонентов проекта деятельности, проекта учебного процесса.
 98. Игротехник в те фазы проектирования, когда соблюдены непрерывность и однородность процессуального содержания, вводит вопросы, направленные на обоснование и критериальную проверку построенных проектов. Он стимулирует критериальные реплики и замечания, поддерживает их и подготавливает игроков к рефлексии организации проектных размышлений.
 99. Игротехник вводит вопросы или стимулирует их возникновение по отношению к соотносительности проектировочных предложений с типом группы, с особенностями персонажа группы. Этим он подготавливает рефлексию группового вклада в единый проект учебного процесса по подготовке резерва руководителей.
 100. Игротехнику необходимо на первый план возможных противопоставлений проектов учебного процесса выдвинуть наиболее отличающиеся варианты и следить за сохранностью противопоставлений ценностей в противопоставлении проектов учебного процесса.
 101. Игротехник следит за изменениями в группообразовании относительно выбора ценностей и проектов учебного процесса. Он стимулирует активизацию и усиление, увеличение и углубление оснований в аргументации той микрогруппы,

которая наиболее близко подходит к реальному проекту (учебному плану) учебного процесса.

102. Особое внимание игротехник должен уделить организованности правильности мышления игроков в функции проектировщика, характеру применения схематических изображений как средства мышления возможности воздействия на мыслительные действия для создания потребности в рефлексии мышления и практики изменяемых, совершенствуемых мыслительных действий.
103. В пленарном обсуждении по теме „Проектирование учебного процесса по подготовке резерва руководителей" руководитель дискуссии предоставляет возможность развернутого доклада группам проектировщиков учебного процесса и, в зависимости от оставшегося времени, остальным группам. При этом он создает условия для выделения наиболее противостоящих и принципиально различных проектов учебного процесса, их столкновения, вызывающего соответствующее синтезирование под проект микрогрупп и групп вне зависимости от их типа персонажа.
104. Руководитель пленарного обсуждения строго следит за непрерывностью проектного изложения и стимулирует организацию понимания и принятия (или непринятия) каждого пункта изложения со стороны всех групп.
105. Руководитель дискуссии требует обоснования каждого критического замечания, явное сопоставление проектных содержаний с ценностями, лежащими в основе проекта.
106. При соучастии в проектной дискуссии вводится требование доказательства помятости утверждения докладчика, принятости исходных положений. Стимулируется первичность направленности на усиление авторской точки зрения и вторичность ее опровержения.
107. При обосновании подтверждения и усиления точки зрения автора доклада, руководитель дискуссии требует соотнесения аргументов от типа деятельности со спецификой персонажа группы.
108. В рефлексивном групповом обсуждении дня игротехник вводит направленность на выявление соответствия вклада группы в получение „общезначимого проекта учебного процесса особенностям выбранной ценности управленческого образования, специфике персонажа группы.
109. Игротехник должен связать групповой анализ возникавших в групповой работе, в пленарном обсуждении затруднений со спецификой типа деятельности и характерного для него мышления (проектировочного) .
110. Игротехнику необходимо способствовать выявлению зависимости между личностными проявлениями, приводившими к торможению или ускорению хода процессов в течение дня, и характером, проектировочной деятельности и мышления, соотнесенных с типом персонажа группы.
111. Игротехник стимулирует выявление степени групповой сплоченности своей и других групп, связанности сплочения с типом деятельности, ее содержанием и групповой динамикой в игре в целом, ее влияния на полученный результат, вытеснение одних и выдвижение других проектов учебного процесса.
112. Игротехник способствует включению в рефлексивный анализ контекста зависимости проектировочной деятельности и мышления от демонстрации и акцентировки на критерии культуры деятельности, мышления, соорганизации, самоопределения,
113. Игротехник выявляет степень измененности игрового и персонажного самоопределения игроков, способствует осознанию изменений и связыванию последних с перспективой реального последующего участия в остальной части учебного процесса.

114. Методолог на консультации вводит понятия „проект“, „проектирование“, „проектирование учебного процесса“, предварительно выявив реальное понимание этих явлений у игроков и представив им возможность соотноситься с методологическими представлениями. В групповом обсуждении по теме „Содержание и способы обучения в проекте учебного процесса“ игротехник вводит направленность на соотнесение и вписание размышлений о содержании и способах обучения в построенный проект учебного процесса, но без потери специфики анализа и проектирования содержания и способов обучения.
115. Игротехник стремится связать групповой анализ содержания и способов обучения с ходом игры и событий в группе, используя их как материал и повод для проектирования содержания и способов обучения.
116. Игротехник стимулирует и направляет ход размышлений о содержании обучения в сторону соотношения с предшествующими результатами обсуждения ценностей управленческого образования, их демонстраций в самом ходе и принципах организации игровых событий.
117. Игротехник создает условия для осознания сопоставимости анализа способов обучения с рефлексией действий, характерных для игротехнического управления игровыми действиями, для управления пленарными обсуждениями, методологическими консультациями. В целом он стимулирует рефлексию игры как фактора более успешного анализа и проектирования способов обучения резерва руководителей.
118. Руководитель пленарной дискуссии предоставляет возможность развернутого доклада группе исследования учебного процесса и содокладов другим группам в оставшееся время. Он следит за тем, чтобы содержание выступлений соответствовало сохранению проектировочного типа обсуждения с учетом специфики представленности содержания и способов обучения в проекте учебного процесса.
119. Руководитель дискуссии следит за сохранностью у докладчиков и дискуссионщиков ими ранее постулированной ценности управленческого образования или за фиксацией изменений в предшествующем мнении.
120. Руководитель пленарного обсуждения должен способствовать соотнесению новых содержаний по теме дискуссии с результатами групповых проектирований учебного процесса.
121. Руководитель дискуссии следит за соотнесенностью вводимых положений с типом персонажа группы и соотнесенностью с вкладами других групп.
122. Руководитель пленарной дискуссии усиливает сопоставительные процессы по содержанию проектов всех групп, подчеркивая возможность их совмещения или отсутствие такой возможности. Он стимулирует осознание хода получения единого проекта учебного процесса как осознание количества вариантов этого проекта и оснований их различий.
123. Руководитель дискуссии усиливает групповое самоопределение относительно того или иного варианта системного проекта учебного процесса. Он способствует попыткам вовлечения представителям итого или иного проекта в свои „союзники“ всех игроков.
124. В рефлексивном обсуждении игротехник основное внимание уделяет реконструкции динамики самоопределения игроков и группы в ходе игры в целом. Он организует подготовку к индивидуальному и групповому выступлению на общеигровой рефлексии.
125. Рефлексия динамики самоопределения ставится игротехником в зависимость как от личностных факторов, так и от изменений в мышлении, в групподинамике, от специфики содержаний дискуссий, отношения к ним, от типа персонажа и игровых условий,

126. В рефлексии игры в целом руководитель пленарного обсуждения предоставляет возможность произвольного высказывания о ходе игры, о полученных результатах, о динамике участия и включенности игроков, их групподинамике, динамике заинтересованности, общего их изменения в игре, организации игровых процессов, полезности игры, ее значимости в учебном процессе, направлениях совершенствования игровых форм обучения.
127. Руководитель рефлексии стимулирует высказывания о мересубъективной включенности в будущий учебный процесс, ясности проектных представлений о нем, роли игры в становлении субъективных предпосылок к формированию у слушателей учебной деятельности.
128. Руководитель игры для создания единства игрового процесса и учета возникающих ситуаций, иных условий проведения игры проводит в конце каждого дня игротехническую рефлексию. Она должна дать картину сложившихся обстоятельств, способствовать критике процессов — выявлению возникших расхождений с содержанием сценария, раскрытию причин расхождений, выявлению направлений проблематизации содержания сценария, переходу к перестройке сценария на следующий день.
129. Руководитель игротехнической рефлексии в первый день обращает особое внимание на самоопределение игроков в игре, появление в их сознании „рамок" игры, группового места, тематической определенности и т.п. как условий сознательного самоопределения. Он строит картину включенности игроков в игру, опираясь на рефлексивные высказывания игротехников. В последующие дни руководитель игротехнической рефлексии следит за мерой включенности игроков в игру и, в зависимости от этого, включает в сценарий дня, в многообразии фокусов внимания игротехников моменты воздействия на самоопределение игроков. Это делает подвижным соотношение индивидуальных вариантов игротехнической работы, посвященной тому или иному направлению игротехнического воздействия на игроков.
130. Руководитель игротехнической рефлексии во второй день обращает внимание на вхождение игроков в персонажные способы существования. Особое значение придается вхождению группы заказчиков в роль игроков.
131. Руконструируется степень многообразия заказных содержаний, выявленность наиболее принципиальных вариантов, меры их отличия от того, что взято в основу учебного процесса по подготовке резерва руководителей.
132. Руководитель игротехнической рефлексии выявляет меру заинтересованности игроков ходом их участия в делах группы и игры в целом. При недостаточности или неопределенности заинтересованности он предлагает игротехникам обращать большее внимание на соотнесенность самоопределения игроков до игры и в ходе игры, на переходимость мотивов к учебному процессу на игровые события, их осознание как фактор успешности учебного процесса, получаемого желаемого учебного результата.
133. Руководитель игры выявляет динамику вхождения игроков в роль, соответствующую персонажу, и вхождения в заимствованную роль, связанную с темой дня (заказчика, понимающего заказ, идеолога, проектировщика). В зависимости от результатов рефлексии он рекомендует перераспределение времени и объема, качества усилий игротехников.
134. Руководитель игры выявляет зависимость динамики группового самоопределения от применяемых игротехниками приемов, их индивидуальных особенностей, возможностей быстрой смены проектов игротехнических воздействий.
135. Руководитель игры в четвертый день обращает внимание на ход ценностного самоопределения игроков игро групп, многообразии линий введения

ценностей управленческого образования, появление лидирующих версий ценностей и степень их близости с ценностями управленческой подготовки в рамках учебного плана. При недостаточной контрастности версий, в их неопределенности он выявляет зависимость общего результата от специфики примененных игротехнических воздействий, от недостаточности и неэффективности игротехнических проектов управления групповой работой. В зависимости от результатов критики строятся измененные установки на игротехническую работу на следующий день с направленностью на ускорение ценностного самоопределения в структуре задач дня, а также вводятся критерии изменения игротехнических проектов воздействия на ход событий в тех или иных группах.

136. Руководитель игры выявляет характер игротехнического воздействия на рефлексивное осознание игроками специфики ценностного самоопределения, его зависимости от способов мышления, применяемых средств коммуникации и общения, путей проявления и изменения содержания индивидуального самоопределения, его зависимости от согласовательных процедур в группе и в межгрупповом взаимодействии. При „отставании" рефлексивного осознания от практических действий игроков предлагаются и согласовываются пути ускорения процессов осознания.
137. Руководитель игры на пятый день должен анализировать ход вовлечения и удержания игроков в роли (своей или заимствованной) проектировщика учебного процесса, специфических формах организации и взаимоорганизации проектировочных действий, рефлексии и мышления. Если игроки не изменили первоначального подхода к организации проектировочного мышления, не сохранили связь и выводимость содержаний проектов из ценностных фиксаций, то осуществляется поиск источников этих явлений в особенностях игротехнических действий, управления, специфике проектов игротехнического управления и динамики их перестройки в ходе событий. По результатам критической реконструкции вводятся и согласовываются предложения о коррекции игротехнических проектов действия.
138. Руководитель игры постоянно подчеркивает четыре ведущих направления оценки и геотехнической работы, техники воздействия на личность игроков, на их рефлексивность и мышление, на их действие и на групповые отношения.
139. В ходе завершающей рефлексии игры руководитель игры предоставляет возможность высказаться не только игрокам, но и игротехникам (в функции еще одной возможности влияния на самоопределение игроков).
140. Руководитель игры делает заключительный доклад для схематического отражения игры, соотнесения последнего с целями, задачами, ценностями и формами организации игрового действия. При этом подчеркиваются те феномены, которые необходимы и для понимания целого игры, и для коррекции игроками содержания основных точек затруднения в ней, проблем игры, и для реконструкции причин затруднений, и для коррекции проектных соображений об использовании результатов игры в дальнейшем учебном процессе. В качестве условия организованного изложения всех явлений используется четыре вышеуказанных направления оценки игровых и игротехнических процессов.

Исходя из вышесказанного, педагогическими задачами в игре являются следующие:

1. Вовлечь игроков в действие, в котором создаются условия для мотивации к их изменению.
2. Создать условия для рефлексии игроками своих действий.

3. Создать условия для организации рефлексии и последующего осознания причин затруднений, способов участия игроков в игровом действии и игровой рефлексии.
4. Создать условия для направленности рефлексии игроков на возможность их изменения.
5. Изменить способы и направленность мышления игроков в соответствии с типовыми мыслительными задачами игры.
6. Изменить способы и направленность самоорганизации игроками своей деятельности в соответствии с типовыми требованиями игры.
7. Изменить мотивационно-потребностную направленность игроков в соответствии с типовыми требованиями игры.
8. Создать условия для приобретения игроками знаний* соответствующих игровому процессу и принципам его организации.
9. Сформировать у игроков самоопределения (личностное, операционально-действенное, нормативное, групповое, игровое), соответствующие типовым требованиям игры.
10. Создать условия для осознания игроками типов деятельности, включенных в сценарий (заказчик, проектировщик, исследователь).
11. Сформировать доступный уровень способности игроков к осуществлению различных типов деятельности, включенных в сценарий.
12. Ознакомить игроков, посредством игрового взаимодействия и его игротехнического управления, с современными подходами к построению учебного процесса для резерва руководителей.
13. Дать возможность выбрать игроками субъективно „лучший“ подход к построению учебного процесса и осуществить, благодаря игротехническому воздействию, смещение в сторону „объективно лучшего“, социально значимого подхода.
14. Дать возможность проявить индивидуальные ценностные ориентации на построение учебного процесса для резерва руководителей („для себя“) и осуществить смещение ориентации в сторону ценностных положений, лежащих в основе реального учебного процесса.
15. Создать основы будущих учебных коллективов на базе согласования действий, целей, способов действия, самоопределений, ценностей.
16. Сформировать мотивацию к учебному процессу, опирающемуся на необходимость присвоения слушателями культуры управленческого мышления и деятельности.
17. Подготовить слушателей к восприятию основных дисциплин методологической и психологической направленности.
18. Сформировать активную позицию в учебной деятельности слушателей.
19. Сформировать первоначальные знания и умения, характерные для игрового типа существования в связи с поставкой учебных и учебно-практических задач и проблем.

Участники игры начинают учебный процесс, не имея опыта пребывания в нем, сохраняют цели и задачи, направленности и установки, характерные для практической деятельности на предприятиях. У разных слушателей — различная склонность к своевременному и упреждающему анализу и построению гипотез о том, какие требования им придется реализовывать в учебном процессе. Тем более, у них различное отношение к возможным гипотезам, различная склонность к предварительной субъективной подготовке (готовности) к учебной работе в зависимости от содержания гипотез о характере будущих требований.

Поэтому необходимо выявить до игры у слушателей представления об ожидаемой игре, целях пребывания в ней, требованиях к участникам в игре...