

**diversophy®**  
**Инструкция**

**di - ver' - so - phy®**, сущ. [Лат. **diversus**, пр. от **divertere**, **смотреть в разные стороны** + греч. **σοφία**, **мастерство, мудрость**].

1. Опытность в общении с людьми, отличными от себя; культурная компетентность.
2. Игра, целью которой является развитие этого навыка у игроков.
3. Творческая среда для членов различных групп, способствующая обучению, обмену и налаживанию связей.

## Содержание

<b>ВВЕДЕНИЕ В ИГРУ</b>	<b>3</b>
<b>КАКОВЫ ПРИЧИНЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГР В ТРЕНИНГАХ ПО КУЛЬТУРНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ? 4</b>	
<b>ЧЕРТЫ ИГРЫ diversophy®</b>	<b>4</b>
<b>КОГДА СЛЕДУЕТ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ МАТЕРИАЛАМИ diversophy®</b>	<b>5</b>
<b>МАТЕРИАЛЫ diversophy®</b>	<b>6</b>
<b>ПОДГОТОВКА К ИГРЕ</b>	<b>6</b>
ПОЯВЛЕНИЕ ОРГАНИЗАТОРА	7
<b>КАК МОЖНО ИГРАТЬ С КАРТОЧКАМИ diversophy®</b>	<b>7</b>
1. ИГРА ТОЛЬКО КАРТОЧКАМИ	7
2. ИГРА С КАРТОЧКАМИ ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ КУБИКОВ	9
3. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ diversiCARDS	9
<b>ИСПРАВЛЕНИЕ ПРОБЛЕМ</b>	<b>10</b>
<b>ОТ ЭТНОЦЕНТРИЗМА К diversophy®</b>	<b>10</b>
ЭТНОЦЕНТРИЧЕСКИЕ ПОВЕДЕНИЯ	10
ОБРАТНЫЙ ЭТНОЦЕНТРИЗМ	11
<b>НА ВСТРЕЧУ КУЛЬТУРНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ</b>	<b>11</b>
1. КУЛЬТУРНОЕ ПОНИМАНИЕ	12
2. СОЧУВСТВИЕ	12
3. РАЗЛИЧИЯ В ЦЕННОСТЯХ	12
<b>РАБОТА С КОНКРЕТНЫМИ РЕАКЦИЯМИ</b>	<b>13</b>
РЕАГИРОВАНИЕ НА ОБОРОНИТЕЛЬНЫЕ ПОЗИЦИИ	14
МАРКИРОВКА КАРТОЧЕК	15
<b>ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ И ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ</b>	<b>16</b>
ВОПРОСЫ ДЛЯ ДИСКУССИИ	17
<b>КЛИЕНТСКАЯ ПОДДЕРЖКА</b>	<b>17</b>

## ВВЕДЕНИЕ В ИГРУ

diversophy® – это инструмент для развития культурной компетентности как отдельных личностей, так и организаций, с целью повышения эффективности их взаимодействия с представителями различных культур.

Этот инструмент – игра может помочь пройти путь от “этноцентризма”, когда человек находится в центре своей культуры и не распознает культурные различия (так случается с каждым, кто впервые погружается в культурное многообразие) до способности воспринимать и различать это культурное многообразие - diversophy®. На пути к культурной компетентности участники игры оперируют шестью видами карточек:

- **diversiSMARTS** (зеленые) карточки содержат вопросы фактического характера на различные темы, связанные с той или иной культурой.
- **diversiCHOICE** (желтые) карточки погружают играющих в межкультурные ситуации, где им необходимо принять правильное решение.
- **diversiSHARE** (голубые) карточки помогают улучшить коммуникативные навыки и навыки работы в команде. Они способствуют развитию дискуссии, в которой каждый участник делится своими ощущениями и мыслями. Такой подход помогает понять играющим, что, будучи разными, они могут учиться друг у друга.
- **diversiRISK** (красные) карточки ставят играющих в ситуацию, неподдающуюся их контролю. Некоторые ситуации имеют позитивное (+) содержание, другие – негативное (-). Разрешение этих ситуаций в игровом сценарии помогает участникам безопасно понять, какие действия могут привести к потерям или выигрышам в аналогичной реальной ситуации.
- **diversiGUIDE** (белые) карточки предлагают играющим варианты выхода из различных ситуаций, возникающих в изучаемых культурных контекстах, а также мотивируют участников игры принимать решения в жизни.
- **ask-a-question** карточки, которые мотивируют игроков задавать вопросы и укрепляют их понимание и связь друг с другом. Эти карточки можно встретить только в мини-играх, играх для мигрантов и играх на нескольких языках.

## КАКОВЫ ПРИЧИНЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГР В ТРЕНИНГАХ ПО КУЛЬТУРНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ?

Игры уже давно используются в качестве мощного инструмента обучения. Они помогают создавать рабочие модели человеческого взаимодействия, которые позволяют учащимся приобретать и применять новые знания и навыки. Игры особенно полезны для работы с проблемными темами, так как позволяют игрокам эмоционально раскрыться в среде, созданной искусственным полем с низким уровнем риска.

Играя, люди создают новую культурную среду, которую затем можно рассматривать как часть процесса обучения, основываясь на следующих вопросах:

- 1. Какие ценности они привносят в игру** из собственного опыта (например сотрудничества или конкуренции)?
- 2. Как они реагируют** на ценности и стили игры друг друга?

Поскольку игры вовлекают, они понижают сопротивление игроков к попыткам испробовать новые идеи, тем самым обучая людей без их ведома.

Игры diversophy® были специально разработаны в соответствии с требованиями по разнообразию учебных материалов организаций, которые:

- Являются «практическими» и нацеленными на набор опыта.
- Задействуют несколько чувств в процессе обучения. Являются образными, приятными и безопасными. Сокращают контрпродуктивные конфликты и конфронтации.
- Не ограничиваются передачей специфической культурной информации и навыков.
- Обеспечивают положительный результат и чувство успешного обучения.

## ЧЕРТЫ ИГРЫ diversophy®

diversophy® вовлекает тех, кто играет в рамках активной учебной ситуации.

Каждая карта рассказывает о культуре и о том, как она проявляется как в отдельных лицах, так и системах. Все элементы основаны на обучении. Например, карты diversiRISK могут рассказать что-то о роли, которую понятие судьба играет в определенной культуре.

Игра может быть сыграна в течение часа или часа с четвертью одной и той же командой с разным уровнем активности.

*Все данные о культурах были тщательно исследованы, обновлены с переписью и документированием информации из социологической и антропологической литературы.*

*Представители групп, описанных в игре, также рассмотрели материалы на актуальность и точность.*

В дополнение к вышесказанному:

- diversophy® обеспечивает финансово выгодную программу профессионального обучения в форме, которая добавляет разнообразие и удовольствие в посещение конференции или встречи.
- Правила игры просты. Никакого опыта участия в подобных мероприятиях не требуется. Однако даже те, кто имеет значительную подготовку, могут учиться новому в игре и наслаждаться процессом.
- Вся информация, необходимая для администрирования игры, находится в этом руководстве

## **КОГДА СЛЕДУЕТ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ МАТЕРИАЛАМИ diversophy®**

Игры diversophy® предназначены для использования в рамках учебного модуля, который может стоять самостоятельно или быть неотъемлемой частью более широкой учебной программы по культурному разнообразию, международному менеджменту, межкультурным коммуникациям и переговорам и т. д. Материалы diversophy® могут быть адаптированы к группам любого размера, от трех или четырех игроков. Возможны игры

с участием сотен участников на конференциях. Если вам необходимы рекомендации относительно материалов и процедур проведения для сверх-больших групп, пожалуйста, свяжитесь с нами напрямую.

Кроме того, игра может использоваться как:

- Обеденное, вечернее или просто кратковременное групповое занятие на рабочем месте.

- Элемент для завершения сеанса межкультурного тренинга, который послужит оптимистичным подтверждением того, что люди узнали на сессии.
- Дополнение к инструктажу, проведённому ранее.

## МАТЕРИАЛЫ diversophy®

Игра содержит:

- данную инструкцию;
- 5 комплектов карточек разных цветов;
- 3 карты QuickStart для игры с diversophy® карточками без кубика;
- 3 карты QuickStart для игры с diversophy® карточками и игральным кубиком (не включая мини-игры, игры для мигрантов и и игры на нескольких языках);
- 3 игральные кубика (не включая мини-игры, игры для мигрантов и и игры на нескольких языках);
- 3 карты с вопросами для обсуждения после игры.

Следует также приготовить карандаши и бумагу для записи участниками игры вопросов и комментариев, либо самоклеющиеся стикеры, на которых удобно делать записи и которые пригодятся во время обсуждения результатов игры после ее окончания.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Ответственность фасилитатора заключается в следующем:

- Ознакомление с правилами игры и порядком игры.
  - Оказание помощи в подготовке помещения и распределении материалов перед игрой и их сбором после.
- Формирование групп и разъяснение цели и продолжительности игры, а также представление инструкции о том, как играть в игру.
- Ответы на вопросы о правилах, которые появляются во время игры.
- Ознакомление с информацией, предварительное изучение карточек.

## ПОЯВЛЕНИЕ ОРГАНИЗАТОРА

Роль организатора заключается в том, чтобы представить игру и дать ей старт. Он должен кратко, но эффективно охватить следующие моменты в своей вводной речи:

- Объяснить связь игры с темой тренинга, курса, конференции и т. д.
- Попросить игроков прочитать правила в группах. Проговорить моменты, важные именно для данного коллектива, а также любые изменения, которые вы могли внести в игру.
- В презентации также должен быть задан тон игры, сочетающий в себе цель изучения культуры или культурного феномена и эмоционального отношения игроков к ним. Все это должно поддерживаться приятной игровой атмосферой.

## КАК МОЖНО ИГРАТЬ С КАРТОЧКАМИ diversophy®

### 1. ИГРА ТОЛЬКО КАРТОЧКАМИ.

Разделить всех участников на группы по 5-6 человек. Одного набора карточек достаточно для игры в 3х группах. В случае, если группа большая, необходимо пригласить еще несколько помощников.

В большом помещении и при наличии необходимой мебели играть могут одновременно до тысячи человек. В небольших комнатах удобно играть за небольшими столами со стульями на колёсиках.

#### Перед началом игры

- Тщательно перемешайте карточки разных цветов. Разделите их поровну между командами, если таковых несколько. 50 карточек обычно достаточно для игры одной команды в течении одного часа.
- Вы можете подстроить игру под свои цели и нужды, оставляя только релевантные карточки.
- Договоритесь, как долго вы будете играть. 90 минут принято считать нормой (при этом 5 минут – вводная инструкция и 20 минут – обсуждение итогов после завершения игры). Игра может быть и короче.
- Раздайте участникам карандаши и бумагу для записей.

### Начало игры

- Расскажите об игре, как о новом опыте обучения. Опишите задачи и сообщите как долго игра будет продолжаться.
- Раздайте каждой команде по колоде карт и по одной карте QuickStart, если вы играете только с карточками. Пусть один участник в каждой команде прочтет эту карту вслух.
- Сообщите командам, что вы будете отвечать на их вопросы в ходе игры, но вопросы не должны касаться содержания карт и выбранных вариантов ответов. Те можно будет обсудить после окончания игры.
- Если есть стикеры, попросите играющих приклеить их к карточкам, ответы на которые им хочется обсудить после окончания игры.

### Во время игры

- Передвигайтесь между командами, отвечая на вопросы играющих по мере их возникновения.
- Некоторые участники могут испытывать затруднения при выполнении инструкций карточек diversiSHARE. Следует слегка помогать играющим, не оказывая на них давления.

### После окончания игры

- Объявите, что игра окончена в запланированное время.
- Попросите участников игры посчитать набранные каждым из них очки, а также очки, набранные командой. В каждой команде объявляется победитель, набравший наибольшее количество. Также объявляется команда - победитель, заработавшая наибольшее количество очков. Следует сказать, что проигравших в игре нет, потому что все участники приобрели новый опыт и знания.
- Подведите итоги со всей группой или в каждой из команд (в зависимости от количества игроков). Для этого используйте карточку "Вопросы для обсуждения в команде после окончания игры diversophy<sup>®</sup>", или создайте свою собственную карточку.
- Соберите со столов все карты, не смешивая колоды, чтобы не затруднять их сортировку перед следующей игрой.



## **2. ИГРА С КАРТОЧКАМИ ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ КУБИКОВ\***

\*Эта версия доступна только в стандартных полноразмерных одноязычных diversophy® играх. Она не используется в мини-играх, играх для мигрантов или играх на нескольких языках.

Если вы используете игральные кубики для определения хода в игре, то карточки разных цветов не следует смешивать. Также необходимо использовать равное количество карточек каждой категории в каждой команды.

Подготовьте, проведите и обсудите игру в соответствии с инструкциями, указанными в разделе 1.

Перед началом игры с использованием игрового кубика раздайте каждой команде по карточке QuickStart.

## **3. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ DIVERSICARDS**

- Можно использовать карточки diversophy® при проведении корпоративных собраний и тренингов.
- Перед началом мероприятия можно раздать карточки для установления контакта в группах или парно.
- Карточки можно использовать в ролевых играх, в качестве кейсов, а также для обсуждения ситуаций, в них содержащихся.
- Можно комбинировать карточки по различным темам для использования на тематических встречах и обсуждениях. По окончании следует распределить их в колоды с соответствующим лого на каждой.
- Можно добавлять свои собственные карточки, напечатав их на  $\frac{1}{4}$  листа бумаги. В качестве содержания на карточках можно записывать рабочие ситуации, знакомые участникам игры. Чтобы правильно составить инструкцию, обратитесь к онлайн форуму пользователей игры или свяжитесь с George Simons International. Также можно связаться с международным партнером напрямую.

# ИСПРАВЛЕНИЕ ПРОБЛЕМ

## ОТ ЭТНОЦЕНТРИЗМА К **diversophy**<sup>®</sup>

Исследования подтвердили, что для развития межкультурной осведомленности и навыков общения, большинству из нас необходимо пройти несколько ступеней. Знание этих этапов и влияния, оказываемого ими на игру, будет чрезвычайно полезно организатору. По тому, как игроки реагируют на карточки, можно судить каков их уровень. А это, в свою очередь, даёт вам понять как лучше подойти к возможной проблеме во время анализа игры.

### ЭТНОЦЕНТРИЧЕСКИЕ ПОВЕДЕНИЯ

Большинство из нас начинают свой путь в этноцентризме, где мы считаем, что наша культура - единственная правильная, а некоторые даже думают: «Делай, как я сказал, или чемодан-вокзал!» ("Не нравится? - Ворота открыты!"). В большинстве случаев мы не осознаем этой позиции, но она проявляется в общении и поступках.

Примеры этноцентрического мышления и поведения во время игры могут включать в себя:

- отрицание необходимости в игре или убежденность в том, что у организации или группы есть более важные статьи совершенствования.
- интерпретация других через собственные ценности. Это называют «атрибуцией» - поведением, которым мы учимся управлять, когда становимся более искусными в понимании культурных различий.
- выражение стереотипов или негативных суждений, сравнение других групп с "родной" культурой. Чаще происходит, когда представители упоминаемых групп не встречаются в составе игроков.
- высказывания по типу «В конечном итоге мы все одинаковы», или отказ рассматривать этнические или иные различия как реальные. Убежденность, что последнее означает стереотипирование. Некоторые могут настаивать на том, что сама игра стереотипирует их, используя информацию о культуре на карточках.
- высказывания: «Мы-то - русские - делаем всё правильно, сами вы дураки»; «Вы в России, делайте это на наш лад»

Этноцентрическое поведение не обязательно подразумевает глубокую предвзятость или предубеждение. Оно типично для большинства людей. Мы можем вырасти с некоторой этноцентричностью, однако быть открытыми для обучения через общение.

## **ОБРАТНЫЙ ЭТНОЦЕНТРИЗМ**

Обратный этноцентризм может возникать, когда человек подвергается сильному влиянию другой культуры. Восхваляет или подражает тому, что, по его мнению, является превосходством той культуры. Все, что делают другие, - правильное и красивое, и все, что связано с собственной культурой человека, менее интересно. Примеры обратного этноцентрического поведения во время игры могут включать:

- превозношение определенных убеждений, ценностей часто примитивных, угнетенных культур, над собственными.
- попытки полной ассимиляции в рамках другой культуры, полного выхода из собственной культуры.
- «позитивное» стереотипирование других людей, например, полагание, что все азиаты хороши в математике, все люди с ограниченными возможностями станут примерами преодоления невзгод и т.д.
- унижение своей собственной культурной группы. Например, белые мужчины, негативно отзывающиеся себе подобных.
- фразы наподобие: «Я - Итальянец в душе».

## **НА ВСТРЕЧУ КУЛЬТУРНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ**

Люди, находящиеся на обеих сторонах (этноцентризм и обратный этноцентризм) могут сторониться обсуждения своих чувств к другим или опыта с предрассудками. Цель межкультурного тренинга и игры diversophy® - дать возможность людям сдвинуть своё мышление и поведение с этих двух проблемных точек к «диверсификации». Культурная компетентность включает в себя этапы развития, о которых мы сейчас поговорим.

## **1. КУЛЬТУРНОЕ ПОНИМАНИЕ**

Начальная стадия, к которой мы подходим, иногда называется "культурной относительностью". Взаимодействие друг с другом в группе обычно приводит к созданию внутреннего набора правил, позволяющих выжить и преуспеть среде, и воплощает подобные правила в речи, культуре, искусстве, технологиях, законах и социальных стандартах и т. д. Осознавая это, мы начинаем присматриваться к различиям с любопытством и интересом, а не суждениями, обвинениями или насмешками.

Поведенчески люди, которые начали испытывать культурное понимание, начинают предпринимать соответствующие компромиссы. Например, они говорят: «Мы не итальянцы, но мы можем попробовать итальянский способ и посмотреть, что произойдет».

Побочный продукт этого процесса - это понимание собственной культуры как одной среди множества, со всеми её особенностями. Мы осознаём: «Итальянцы делают это так, а мы по-другому».

## **2. СОЧУВСТВИЕ**

Понимание заставляет нас сопереживать другим и помогает построить дружественные отношения для сотрудничества, поскольку мы стремимся решить проблемы, вызванные различиями. Мы перестаём думать за других и начинаем чувствовать как они, даже если их убеждения нам не близки (это - симпатия, характерная для этноцентризма). Говорим: «Я понимаю, почему итальянцы могли подумать или повести себя таким образом».

Эффективный организатор игры должен в первую очередь распознавать эти элементы в собственном мышлении. Тогда можно мягко вмешаться, чтобы помочь игрокам, при этом не сводя к минимуму их беседу.

## **3. РАЗЛИЧИЯ В ЦЕННОСТЯХ**

Когда наш контакт с другими стабилизируется, мы постепенно учимся ценить наши различия за богатые возможности, которые они приносят в наши

отношения и работу. (Это отличается от обратного этноцентризма, поскольку тот основан на увлечении, а не на понимании и уважении.)

На этих этапах игроки:

- Ищут способы, с помощью которых информация, которую они изучают, может помочь в понимании других. Находят до этого не ясные решения проблем.
- Стремятся узнать больше.
- Открыты для рисков и решения новых вопросов.
- Говорят: «Есть такой древний итальянский подход, который может послужить решением нашей проблемы...у кого-нибудь есть другие идеи?»»

Человек, который проходит эти этапы, наконец достигает более глубоких уровней самопонимания. Как организатору, вам может понадобиться помочь лицам, испытывающим сильные эмоции результате того, что те никогда раньше не сталкивались с определенными темами.

Помните, что вы не являетесь арбитром или судьей участников и не должны решать проблемы вызванные этноцентрическим поведением или речью.

Кроме того, старайтесь не категоризировать игроков. Многие могут находиться на разных уровнях, в зависимости от человека или темы. Осознание того, что вы сами находитесь на разных ступенях в разное время, поможет вам относиться к игрокам с пониманием.

## **РАБОТА С КОНКРЕТНЫМИ РЕАКЦИЯМИ**

Как и во всех тренировочных ситуациях, ожидайте случайного сопротивления, защиты или во время игры. Разнообразие всегда деликатное, потому что оно имеет дело с собственными и чужими личностями. Он ставит под вопрос, как мы из-за того, кто мы. В результате будут возражения против игр, например. игровые карты контента, правила игры, способы управления игра и т. д. Некоторые могут возразить, что игра не является «политически корректной».

В этом разделе Руководства фасилитатора рассматриваются вопросы, поднятые по поводу трудности, возникающие у участников, и управление конфликтом. Это будет полезно для фасилитатора помнить, что сопротивление, защищенность и конфликт - это энергии, которые дают жизнь и цель игре. Это формы энергии в процессе трансформации. Используйте их, не позволяя им вне контроля.

## **РЕАГИРОВАНИЕ НА ОБОРОНИТЕЛЬНЫЕ ПОЗИЦИИ**

За большинством трудностей, возникающих во время игры, стоят личные проблемы. Они, как правило, передаются самому процессу. Игра - это безопасная среда для разрешения, например, неопределенности в себе и в поведении по отношению к другим.

Существуют способы защиты своей группы и привычного взгляда на реальность от воспринимаемой угрозы. Игра *diversophy*® была разработана с тем, чтобы обеспечить игрокам достаточно поддержки и вместе с тем дать вызов понимания и принятия различий и осознания их собственной защиты. Однако, динамика некоторых групп может потребовать определённый уровень дополнительной помощи со стороны организатора.

Далее мы обсудим реакции, которые могут иметь отдельные игроки, и рассмотрим полезные ответы:

<b>Возражение</b>	<b>Как вы можете ответить</b>
<b>"Я не хочу играть в эту игру" (по любой причине)</b>	«Хорошо, наблюдатели тоже учатся. Почему бы вам не присоединиться к группе и наблюдать за игрой? Если в какой-то момент вы решите включиться в игру, не стесняйтесь.» (Постарайтесь ограничить количество наблюдателей до одного человека на команду)
<b>Оскорбление ответом другого игрока на вопрос из карточки.</b>	Прислушайтесь и сначала ответьте на эмоции, например: «Я вижу что вас взволновал ответ N. Мы все на пути к пониманию и принятию культурного многообразия. Желание поделиться и непредвзятая терпеливость слушателя – две очень важные ступени на пути к обретению чуткости. Спасибо за искренность.»

<p><b>Сомнение в правдивости/ценности информации, представленной на карточке или распознавание информации как стереотип.</b></p>	<p>Прислушайтесь и сначала ответьте на эмоции. Определите по каким причинам происходит отказ оставить прежние убеждения или стереотипы. Не думайте, что вам необходимо решить проблему на месте или доказать свою правоту или корректность информации на карточке. Предложите игроку предоставить дополнительную информацию.</p>
<p><b>Продолжительное приумножение разницы между культурами или эффектов стереотипов.</b></p>	<p>Прислушайтесь и сначала ответьте на эмоции. Объясните ценности различий на примере личностной силы самого игрока. Попросите членов команды рассказать об их опыте с культурным многообразием.</p>
<p><b>Принятие оборонительной позиции касательно собственной группы. Стремление оправдать собственные ценности и поведение.</b></p>	<p>Прислушайтесь и сначала ответьте на эмоции. Обычно игроки реагируют таким образом, когда считают, что их ценности под угрозой. Попросите их поделиться важными ценностями, показать, как их можно применить в многокультурной среде.</p>

## МАРКИРОВКА КАРТОЧЕК

Маркировка карточек это один из способов **борьбы с конфликтом, который может возникнуть на основе содержания игровых карт.** Когда у игрока возникают проблемы с пониманием информации на карточке, организатор может предложить ему пометить её, приклеив стикер для обсуждения в конце игры.

Не стесняйтесь приостанавливать игру, чтобы расспросить, что произошло, если появляется серьезная проблема. Цель игры - показать, обсудить и решить проблемы, вызванные различиями. В то время как прерывание игры

происходит не частно, это всё же является сценарием лучше, чем если участники продолжат играть, держа проблему в себе. Обсуждаемая проблема часто оказывается не так фундаментальна, как кажется, и после нескольких минут обсуждения, участники обычно готовы возобновить игру.

## **ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ И ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ**

С точки зрения обучения, завершение игры так же важно как и сам игровой процесс. Однако, если вы решили закончить игру, оставьте как минимум пол часа для подведения итогов. Эта часть позволяет игрокам делиться своими открытиями и вопросами друг с другом, а также даёт им возможность поблагодарить друг друга за полученный опыт. Данная игра была разработана для максимизации взаимодействия между участниками и для осознания многогранности понятия "культурные различия".

Подведение итогов работает лучше всего, когда фокусируется на игроках, их действиях и реакциях, и только второстепенно обсуждает динамику и построение самой игры. Роль главного организатора состоит в том, чтобы вести завершающую сессию. Однако и помощники (если они есть) могут участвовать в беседе, переходить от группы к группе и устранять возможные неполадки, когда необходимо и т. д.

Если вы являетесь главным организатором, распланируйте, как вы подойдёте к завершению игры. Лучше всего проводить подведение итогов в командах, в которых участники только что закончили играть. Ваше вступительное слово должно быть сосредоточено на целях, которые вы ставили перед началом вашей встречи. Это обычно означает мотивирование участников к обсуждению таких вещей, как:

- Их наиболее весомые открытия.
- Эмоции, которые они испытывали во время игры.
- Вопросы о культурном многообразии, возникшие в результате игры.
- Карточки, помеченные для обсуждения.



## **ВОПРОСЫ ДЛЯ ДИСКУССИИ**

- 1. КАКИЕ ПОЗНАНИЯ И ОТКРЫТИЯ ОТКРЫЛА ДЛЯ ВАС ДАННАЯ ИГРА?**
- 2. КАК ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС ПОКАЗАЛ ВАШУ КУЛЬТУРУ В ДЕЙСТВИИ (например, соперничали вы или сотрудничали)?**
- 3. ЧТО ИЗ ТОГО, ЧТО ВЫ УЗНАЛИ МОЖЕТ БЫТЬ ПРИМЕНИМО ПРЯМО СЕЙЧАС К ВАШЕЙ РАБОТЕ ИЛИ ВЗАИМООТНОШЕНИЯМ С ДРУГИМИ?**
- 4. КАКОВЫ ПОСЛЕДСТВИЯ ДАННОЙ ИГРЫ И ВАШИ СЛЕДУЮЩИЕ ШАГИ?**

В конце подведения итогов вы можете ответить на ещё нерешённые вопросы.

## **КЛИЕНТСКАЯ ПОДДЕРЖКА**

Как и многие наши партнёры, George Simons International проводит межкультурные тренинги, используя игру **diversophy®**, а также готовит профессионалов для работы с этой игрой. Если Вы желаете провести подобный семинар в вашей организации, позвоните нам или отправьте электронное письмо.

Онлайн каталог продуктов и услуг **diversophy®**, а также образцы игр можно найти на сайте [www.diversophy.com](http://www.diversophy.com). Мы рады предложить вам:

- Подсказки и советы по устранению неполадок при проведении игры.
- Лучшие практики проведения, основанные на опыте пользователей.
- Информация о том, как подстроить игру под ваши нужды.
- Статьи и отзывы о продуктах **diversophy®**.
- Доступ к исследованиям и проектам по игре.

Мы всегда готовы помочь вам в разрешении любых вопросов, связанных с нашей продукцией. Делитесь с нами своими успехами и предложениями (при этом будет полезно, если вы опишите содержание вашей сессии, участников и задачи, которые ставились вашей компанией).

Мы приветствуем свежие идеи и соображения, а также обмен информацией между пользователями данной игры.

Будем рады вашим вопросам и отзывам об игре diversophy® на [service@diversophy.com](mailto:service@diversophy.com)

Спасибо! Желаем вам успехов!



**George Simons International**

**Телефон**

+33 4 92 97 57 35 (EU)

+1 831 531-4706 (USA)

**В сети**

[www.diversophy.com](http://www.diversophy.com)

[service@diversophy.com](mailto:service@diversophy.com)

(Skype) gfsimons