

УПОР
УПРАВЛЕН-
ЧЕСКИЙ ОПЫТ
РОССИИ
для
фасилитации

*aka ИМПОРТО-
ЗАМЕЩЕНИЕ
(устар.)*

Пир 2021, РАФ



ТАЙМИНГ

Ввод УПОРа _____	3 мин
Сказка _____	2 мин
Структуры Проппа _____	4 мин
Разминка _____	3 мин
Сказки про фасилитатора по группам	10 мин
Рассказ сказок _____	3 x 2 мин = 6 мин
Отсыл к примерам _____	1 мин
Отсыл к МК по компетенциям Ф__	1 мин

Команда

Ирина Дурманова

Марат Козлов

Роман Боярков

Лейсан Гарифуллина

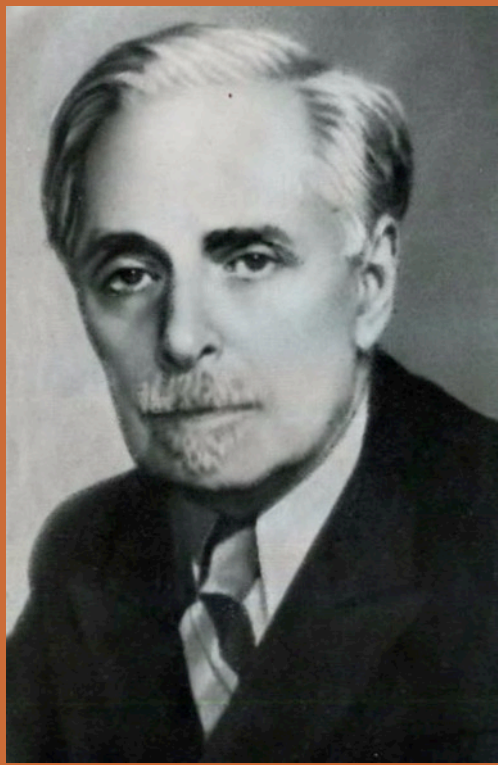
Сергей Щуплецов

Вячеслав Руденко

Владимир Данкин

по итогам
Стратегическ
ой
Сессии
Российской
ассоциации
фасилитатор
ов

- Заказчики и Участники сессий часто: «почему все время иностранные слова и модели? Можем ли мы опереться на российские культурные корни?»
- Возникла стратегическая инициатива УТПОР: несколько направлений, анализ источников, попытка методик, выход на статьи (книжку?)
- Важны сегодня: знакомство, проба, фидбэк



**Владимир
Пропп**

- Структурализм как вклад России в мировую культурологию
- Владимир Пропп о структурах русской сказки

- Метафора в фасилитации
- Спонтанность в фасилитации
- Позиции для фасилитации

Русские сказки и Фасилитация

Сказка через сказочные образы и сюжеты обеспечивает доступ к архетипическим структурам психики и культуры взрослых людей и сообществ.

Сказка - способ решения организационных проблем и активизации команды:

- сочинение и демонстрация сказки как источник веселья и креатива, безопасный для участников метод вскрытия реальных проблем и возможностей
- способ вовлечения в продуктивную дискуссию для анализа ситуации методами фасилитации
- метод психотерапии

Обычно в сказках есть

1. Герой
2. Отправитель
3. Антагонист (злодей)
4. Даритель
5. Царевна /Царевич
6. Помощники
7. Ложный герой



5. Герой покидает дом



6. Появление друга - помощника



12. Даритель испытывает героя



14. Получение волшебного средства



8. Враг начинает действовать



25. Разоблачение ложного героя

И
С НИМИ
проис-
ходит:



1. Жили-были



2. Особое
обстоятельство



3. Запрет



4. Нарушение
запрета



5. Герой
покидает
дом



6. Появление
друга-
помощника



7. Способ
достижения
цели



8. Враг
начинает
действовать



9. Одержанье
победы



10. Погоня
(преследование)



11. Спасение
от преследования



12. Даритель
испытывает
героя



13. Герой
выдерживает
испытание



14. Получение
волшебного
средства



15. Отлучка
дарителя



16. Герой
вступает в битву
с врагом



17. Враг
оказывается
поверженным



18. Метят
героя



19. Герою дают
сложное
задание



20. Герой
выполняет
задание



21. Герою дается
новый
облик



22. Герой
возвращается
домой



23. Героя
не узнают
дома



24. Появляется
ложный
герой



25. Разоблачение
ложного
героя



26. Узнавание
героя



27. Счастливый
конец



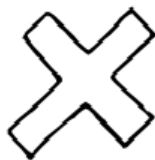
28. Мораль

Сказка «Волк и семеро козлят» (фрагменты сказки)



1. Жили-были

Жила-была старая коза. Было у нее семеро козлят.



3. Запрет

Вот созвала она всех семерых деток и говорит:

-Милые детки, хочу я в лес пойти, а вы смотрите волка берегитесь.



5. Герой покидает дом

И пошла коза в лес, корму принести.



24. Появляется ложный герой

Вдруг кто-то стучится в дверь и кричит: - Детки милые, отомкните дверь, ваша мать пришла, вам гостинцев принесла.

Сказка «Маша и

медведь». Пошла Маша в лес с подружками. Это какая сказочная ситуация?

- От лучка кого-либо из членов семьи. (5)

Родители говорили не ходить далеко.

- Запрет, обращенный к герою. (3)

Маша дерево за дерево, кустик за кустик и ушла далеко в лес.

- Нарушение запрета а. (4)

Медведь говорит, у меня будешь жить меня кашей кормить.

- Вредит ельст во. (8)

Маша хотела вернуться домой, но медведь её не отпускал.

- Герою предлагает ся трудная задача. (7)

Маша придумала, как сделать, чтобы медведь САМ отнёс её домой.

- Беда ликвидирует ся. (7)

Медведь принес Машеньку домой.

- Возвращение героя (22)

Стали Машеньку обнимать, целовать, умницей называть.

- Победа, подарок, радость б. (27)



5. Герой покидает дом



3. Запрет



4. Нарушение запрета



8. Враг начинает действовать



7. Способ достижения цели



22. Герой возвращается домой



27. Счастливый конец



28. Мораль

Кто Вы как сказочный герой?

Мы отправляемся в сказку про фасилитацию

Если бы я был сказочным героем ...

Как Вас зовут, на кого Вы похожи?

Что Ваш герой делает в сказке про фасилитацию?

Сказка про фасилитацию

Создайте сюжет про фасилитацию, опираясь на 5-7-9 карт

Не забудьте про название - и мораль 😊

Убедитесь, что в вашей сказке есть «пропповские» персонажи.
Дополните сказку, если сейчас нашли персонажей, которых не было

Сказка про фасилитацию

Расскажите/покажите вашу сказку!

Сказка про фасилитацию

Проявите роль фасилитатора! Кто/Что он в Вашей сказке?

Какие компетенции требуются фасилитатору?

Сказка «№2»

Фонд -- герой. Спасает сам себя? Может спасти Машу от нищеты и беславия. Спасать Викторию через возможность для самореализации. Спасать Е. -- гиблое дело.

Фонд спасает российскую **культуру (принцесса - пшеница)**. **Отправитель** -- Екатерины и Евгении + учредители Фонда. **Дарители** - учредители Фонда. Кто мучает российскую культуру -- **драконы**: разрозненность и вражда внутри культсообщества, противостояние с госсектором и бюрократия, элитарность, равнодушие, некомпетентность, но общая проблема -- отсутствие единства и единого культурного кода. **Злые обстоятельства** -- пандемия, кризис -- это вредители.

Куда скачет Фонд? Мы создаем **декларацию/конвенцию** рыцарей. Конвенция о **культуре создания культуры**. Мы создаем эту конвенцию и сами же ее воспроизводим и воплощаем в жизнь. **Конвенция является средством формирования рати**. К ней можно присоединиться и стать "нашим". Имеем добрую волю в чистом виде и задаем ее в конвенции.

Евгения и Катерина недовольны качеством хлеба. Герой берет на себя ответственность за эту пшеницу, собирает вокруг себя перспективных землепашцев и предлагает конвенцию: давайте делать классный хлеб. Герой показывает, как правильно выращивать пшеницу, помогает защитить ее от саранчи и невзгод. В конвенции установки: не топчи пшеницу соседа и etc. Фонд - супер продвинутый землепашец.

Неравнодушный Фонд собирает рать. Рать -- Маши и Виктории. Кто поможет победить Змей Горыныча? Люди, которым не все равно, люди с горящими глазами: Виктория (волонтеры -- будущие В.), которая видит свой смысл жизни в самореализации в культуре.

Ложные герои -- институции, для которых собственный пиар важнее культуры. Они только притворяются, что спасают принцессу.



Сказка Водоканальная: «Поди туда, не знаю куда» ..или «Хождение по мукам»

Герои сказки: Иванушка, Начальники, Коллектив предприятия, Мудрец, Один мужик, который все решает

Рассказчик: Отучился Иванушка в гимназии царской. Пошел работать на предприятие идеи внедрять, да себя показать. Пришел он к начальнику. Получил задачу первую, по начальниковому мнению исполнимую легко!

Начальник: Да Иванушка, стоит перед тобой задача важная! Пойди туда, не знаю куда. Принеси то, не знаю что. К вечеру должно быть исполнено.

Иванушка: Принято!

Рассказчик: Пошел Иван задачу исполнять. Один день ходит, ничего не находит. Второй день ходит ничего не находит... На третий день вызывает начальник Иванушку. Отчитаться о задаче срочно надо.

Начальник: Ну что, Иванушка?

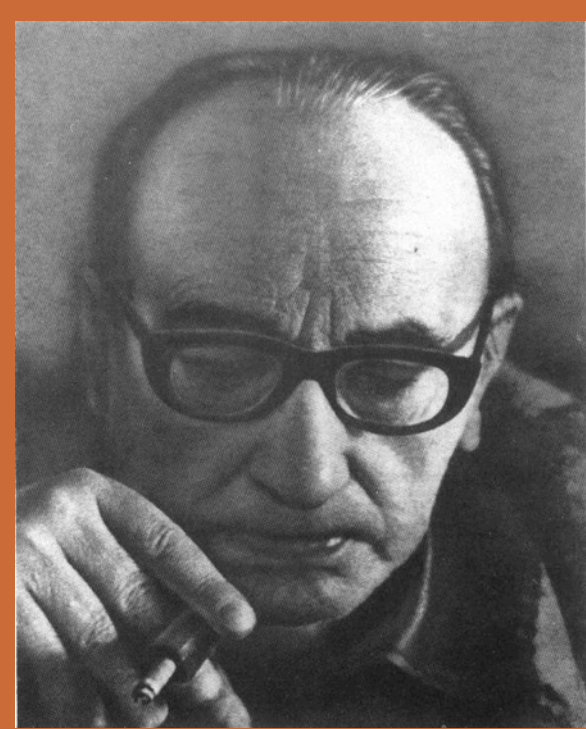
Иванушка: Не подписал начальник отдела!

Рассказчик: Поругали его и снова в путь нелегкий отправили. Посоветовался Иванушка с коллегами. Отправили те его к Мудрецу за советом.

Мудрец: Есть у нас в компании мужик один, он все решает! Вон там, второй кабинет направо.

Рассказчик: Направил Мудрец Иванушку советом. И пошел Иванушка по маршруту, к мужику, Мудрецом указанному (Иван подходит к Генеральному директору). И подписал Иван документ таки сложный! И принес документ начальнику. Похвал особых не дождался. Но в компании остался. Так и работает Иванушка. Опыта набирается, шатко- валко вперед продвигается.

Мораль: Задача на самом первом этапе должна быть поставлена сотруднику так четко, ясно и логично. Так, чтобы сотрудник точно знал, как ее исполнить. Система наставничества, которая у нас уже есть, должна реально работать! И надо ее включать на самом первом этапе захода молодого сотрудника в компанию.



**Михаил
Бахтин**

- Михаил Бахтин: явление русской культуры как мировой
- Карнавал, Полифония, Манипея: вклад России в мировую культурологию
- Поступок, Не-алиби-в бытии, позиция: философское осмысление авангарда
- Диалог и Полифония в фасилитации
- Манипея как итог фасилитации
- Поступок и не-алиби в фасилитации

Диалог и Карнавал в Фасилитации

Реальный диалог, вплоть до карнавальных ходов, позволяет:

- Увидеть не только существующее, но и будущее
- Проявить не только самодиагностику, но и близкое к реальности идентити
- метод психотерапии
- Обнаружить позиции участников и позицию фасилитатора

Поступок - это то, ради чего стоит собирать сессию

Ход

1. Организовать диалог -- именно он проявляет деятельность другого
2. Смоделировать принятие ролей реальных героев, поддерживать диалог
3. Запустить поступок -- герой (и) действуют, переступая норму
4. Возникает событие (или сначала 5, потом 4)
5. Вариант: герои ведут себя противоположным норме способом (карнавал)
6. Моделировать индуцированные поступки целевых героев
7. Поддерживать диалог!
8. Спроектировать события
9. Заявить намерения поступков (что сделаю -- того, что не делал бы без сессии (и наоборот))
10. Записать как манипулю (или сначала 10, потом 9)

Принципы и формы диалога

- Принцип полифоничности: разные языки (в т.ч. профессиональные)
- Принцип хронотопа: двигать калибр пространства и времени
- Смеховой принцип: использовать парадоксы и юмор, "смех друг над другом"
- Удержание роли и позиции
- Побывать самому с собой (-- возможно, фасилитатору)

Как поддерживать диалог?

Фасилитатор

Позиции Фасилитатора:

1. Герой (как другой по отношению к группе)
2. Организующий процесс / событие
3. Метаадресат, удерживающий движение героев (участников группы)

Роли могут быть переменны, переход ролей проектируется и обеспечивает достижение результата

Фасилитатор -- другой! но может быть и поддержкой

"Заслуженный собеседник" (Ухтомский)

Укрепляем позицию фасилитатора! Сильная позиция без потери "нейтральности"

Маниппея -- попытка итога

1. Назначение -- смена -- передача -- ролей; если есть конфликт, то меняются позициями конфликтующие
2. Предложение создавать текст из назначенной позиции
3. а теперь текст -- как не надо ("вредные советы")
4. а теперь текст -- как сделать смешно
5. а теперь собрать текст из цитат и идиом

Реальные корп.тексты, фрагменты из интервью --

Скрытое наблюдение за емкими, вкусными выражениями, за текстовыми элементами ритуалов, за тем, над чем люди смеются

-- все становится "ингредиентами" М. (корп.мифа, инно-стратегии, зоны согласия...)

Работа с будущим

Эпос и Судьба (у Бахтина)

Эмбриональность в речевых жанрах (все пересобирается)

Знак не времени, а потенциала! Новое ненасильственное отношение к будущему, может быть вместо должно или да-будет

Человек или больше своей судьбы или меньше своей человечности.

Судьба vs Человеческая воля

Человек судьбообразующее существо, рок один корень с речь, объектность и субъектность -- едина. Фатум -- тоже изреченное. Сессия -- пространство речи

Протопия между Утопией и Антиутопией (Лукша)

Прото (у Эпштейна) не «верность», а «веерность»