

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
федеральное государственное бюджетное образовательное  
учреждение высшего образования  
«КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ  
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ им. В.П. Астафьева»

**О.В. Барканова**

**АКТИВНОЕ  
СОЦИАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКОЕ  
ОБУЧЕНИЕ**

**ЧАСТЬ II  
ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ИГРЫ**

Учебное пособие

*Электронное издание*

КРАСНОЯРСК  
2015

ББК 88  
А 432

**Автор-составитель:**

*О.В. Барканова,*  
кандидат психологических наук, доцент

**Рецензенты:**

Кандидат психологических наук, доцент  
*Е.В. Потапова (СФУ)*

Кандидат психологических наук, доцент  
*В.Н. Бутенко (КК ИПКуПП РО)*

Б 24 Активное социально-психологическое обучение. Часть II: Психологические игры: учебное пособие / сост. О.В. Барканова. [Электронный ресурс] / Электрон. дан. / Краснояр. гос. пед. ун-т им. В.П. Астафьева. – Красноярск, 2015. – Систем. требования: PC не ниже класса Pentium I ADM, Intel от 600 MHz, 100 Мб HDD, 128 Мб RAM; Windows, Linux; Adobe Acrobat Reader. – Загл. с экрана.

ISBN 978-5-85981-931-7

Представлены теоретические и практические материалы к дисциплине «Социально-психологическое обучение», входящей в цикл специальных дисциплин в составе учебного плана основной образовательной программы бакалавра по направлению подготовки 050700 «Педагогика», профиль «Психологическое образование» (дисциплины «Активные социально-психологические методы развития профессиональных компетентностей» цикла дисциплин по выбору в составе профессиональной части учебного плана основной образовательной программы бакалавра по направлению подготовки 050400.62 «Психолого-педагогическое образование», профили «Психология и педагогика образования одаренных детей», «Психология образования»). В части II рассмотрены сущность и психологические эффекты игры как метода обучения. Систематизирован материал по методологии и технологии организации и проведения малых и больших психологических игр.

Предназначено для студентов – будущих психологов и педагогов-психологов дневного, заочного и вечернего отделения вузов, преподавателей факультетов психологии и педагогики. Может использоваться в работе практического психолога при организации дополнительного группового обучения с целью научения решению профессиональных, организационных, социальных и личностных задач.

ББК 88

ISBN 978-5-85981-931-7

© Красноярский государственный педагогический университет им. В.П. Астафьева, 2015  
© Барканова О.В., составл., 2015

## Содержание

Предисловие .....	4
Сущность психологической игры.....	6
<i>Контрольные вопросы и задания к разделу</i> .....	25
Малые психологические игры .....	26
<i>Контрольные вопросы и задания к разделу</i> .....	62
Большие психологические игры .....	63
<i>Контрольные вопросы и задания к разделу</i> .....	84
Технология организации и проведения ролевой игры .....	85
<i>Контрольные вопросы и задания к разделу</i> .....	95
Технология организации и проведения имитационной игры .....	96
<i>Контрольные вопросы и задания к разделу</i> .....	109
Технология организации и проведения деловой игры .....	110
<i>Контрольные вопросы и задания к разделу</i> .....	132
Библиографический список .....	133
Приложения .....	135

## Предисловие

В настоящее время традиционные технологии решения серьезных профессиональных задач все чаще уступают место интересным нестандартным методам, большая часть которых основана на использовании принципов активности, интеракции, креативности, синергии, модерации и т.п. Это – так называемые методы активного социально-психологического обучения, к которым, в первую очередь, относятся различные виды и формы групповых дискуссий, психологических игр и тренингов.

Методы активной групповой работы используются не только в целях обучения определенным знаниям, умениям и навыкам. Правильно организованное групповое взаимодействие имеет диагностический и терапевтический эффект, проясняя психологические проблемы участников и позволяя воздействовать на человека через группу для решения проблем, выработки определенных личностных качеств, присвоения новых социальных ролей и моделей поведения. Широкое применение методы активной групповой работы находят сегодня в сфере бизнеса, производства, рекламы, менеджмента (обучение персонала, организация деловых переговоров, решение организационных и производственных задач, поиск новых творческих подходов к решению профессиональных задач и т.д.). Наконец, знание основ технологий организации социального взаимодействия, влияния и противостояния влиянию небесполезно и обычному человеку (непрофессионалу) для успешного осуществления своей социальной активности, построения личной и профессиональной жизни.

В части I книги «Активное социально-психологическое обучение» дан краткий обзор истории развития групповых методов в психологии, рассмотрена сущность и психологические эффекты активного социально-психологического обучения, освещены основные теоретические вопросы, касающиеся методологии и технологии организации и проведения групповой дискуссии. В книге содержатся и некоторые практические материалы, которые могут быть использованы при проведении различных форм групповой дискуссии.

Часть II книги «Активное социально-психологическое обучение» посвящена рассмотрению основных теоретических вопросов, касающихся методологии и технологии организации и проведения психологических игр. Теоретический материал книги включает такие аспекты как сущность и психолого-педагогические возможности игры, классификации игр в психологической и педагогической науке, описание и примеры малых психологических игр, технология организации и проведения основных видов большой психологической игры (ролевой, имитационной, деловой). Практические материалы книги заимствованы из известных сборников и включают описание сценариев ряда малых и больших психологических игр.

Книга предназначена для преподавателей факультетов психологии и педагогики и студентов – будущих психологов и педагогов-психологов дневного, заочного и вечернего отделения вузов. Теоретические и практические материалы, представленные в книге, могут быть использованы не только преподавателями и студентами вузов, но и при организации дополнительного обучения (курсов, тренингов, семинаров) с целью научения решению организационных, социальных и личностных задач посредством групповой работы. Книга может использоваться в деятельности практического психолога, работающего в сферах образования, психологического консультирования, психотерапии, производства, в работе менеджера по персоналу или специалиста по организации групповой работы (модератора).

## СУЩНОСТЬ ПСИХОЛОГИЧЕСКОЙ ИГРЫ

---

*Определение психологической игры. Сущность игры в зарубежной и отечественной науке. Особенности игры как деятельности. Психолого-педагогические возможности и эффекты игры. Функции игры. Сферы применения игры как метода социально-психологического обучения. Классификации игр в отечественной и зарубежной психологии и педагогике. Возраст, содержание и форма игры как базовые критерии классификации игр. Рекомендации по эффективному использованию игры в обучении. Трудности в использовании игры и способы их преодоления.*

Сегодня игра – один из самых популярных и востребованных методов групповой работы практических психологов образовательных учреждений разного вида, психологов-консультантов различных направлений (возрастно-педагогического, семейного, профессионального и др.), психотерапевтов, менеджеров по персоналу и ряда других специалистов [1; 2; 21]. В игру, при ее правильной организации и грамотном проведении, с удовольствием включаются не только дети разного возраста, но и взрослые, занимающие высокие и ответственные должности, вовлеченные в самые серьезные виды профессиональной деятельности.

Прежде чем обратиться к технологии организации и проведения различных видов игр, необходимо кратко рассмотреть сущность игры как метода социально-психологического обучения и выделить факторы, обуславливающие популярность и эффективность игры во многих профессиональных сферах [1 – 4; 6 – 8; 11; 12; 21; 22].

Существует множество *определений игры*. В чем-то они схожи (например, в использовании таких ключевых слов как деятельность, активность), однако во многом различаются между собой. Обратимся к краткому обзору понимания сущности игры в зарубежной и отечественной науке.

З. Фрейд видел игру как стремление к получению удовольствия, подражанию взрослым, избеганию неприятных моментов, иногда – как навязчивое воспроизведение неудовлетворенных переживаний из прошлого для их изживания и удовлетворения. А. Адлер считал, что игра есть реализация стремления к власти и самоутверждению, и болезненное чувство слабости и несостоятельности ребенок пытается заглушить фикцией власти, господства (игры в фею, мать, царя и т.п.) и мести за все ограничения и препятствия в реальной жизни.

Ж. Пиаже и К. Коффка рассматривали игру как концепцию двух миров (детского и взрослого), где ребенок ассимилирует окружающую действительность в соответствии с закономерностями своего мышления и сначала не разделяет желаемое и реальное. Генезис игры виделся как последовательная смена стадий аутизма, эгоцентризма и децентрации (единый субъективный мир аутизма и желаний под давлением взрослых трансформировался в два мира – игры и реальности, и, в итоге – в единый мир без игры с вытесненными желаниями в виде снов и грез).

К. Гроос в своей теории упражнения и самовоспитания видел игру как подготовку, предвосхищение будущей серьезной жизни (у человека самое длинное детство, и неиспользованная энергия ребенка идет на приобретение жизненно важных навыков) и отмечал, что стремление к подражанию составляет биологический смысл игры. В. Штерн утверждал, что человек играет, реализуя инстинкт игры, который позволяет устанавливать цели и направления деятельности; он просто отдается игре, не спрашивая себя, за-

чем. Ф. Ботендаик также отмечал, что упражнения и игра – это разные виды деятельности: существо играет, потому что оно молодо, импульсивно, эмоционально, непостоянно. К. Бюлер рассматривал возникновение игры как стадию, предупреждающую стадию дрессуры, и, поскольку основной принцип жизни – стремление к наслаждению, игра есть деятельность, снабжающая «функциональное удовольствие» (радость от предвосхищения результата), им и ради него поддерживаемая. Игра не зависит от всякого результата и не связана с реальным приспособлением.

К. Левин полагал, что в жизненном пространстве личности существуют слои разной степени реальности (ирреальный мир фантазий и снов, реальный мир жестких фактов). Ученый определял игру как особую область в реальном слое, только с большей динамикой и текучестью и тесной взаимосвязью с ирреальным, но не как ирреальный слой. При возникновении неприятного напряжения возможен переход из одного слоя в другой при помощи механизма замещения и обеспечение удовлетворения потребностей в игре. Ж. Шато считал, что удовольствие, получаемое ребенком в игре, – моральное наслаждение, связанное с наличием в игре плана и правил и их выполнением; игра для ребенка серьезна и является, по сути, самоутверждением, стремлением к самосовершенствованию, преодолению трудностей, испытанием воли, школой личности. Э. Берн называл игрой серию последовательных скрытых единиц общения, результат которых можно четко установить и предсказать; в транзактном анализе под игрой понимается серия скрытых транзакций с уловкой, приводящих к обычно скрываемой, но вполне определенной развязке.

К.Д. Ушинский отмечал огромное значение игры в развитии и воспитании ребенка и рассматривал игру во взаимосвязи с работой воображения; игра – это мир ребенка, в котором он живет и обнаруживает свою душу. А.И. Сикорский

считал, что игра – это, прежде всего, способ умственного развития, запрос, побуждение ребенка к деятельности. М.Я. Басов делал акцент на процессуальности игры: сам процесс есть основная движущая сила и особенность игры, хотя в игре есть определенное социальное содержание и цель. Именно отсутствие у ребенка каких-либо обязательств, свобода во взаимоотношениях со средой приводит к особому виду поведения – игре. П.П. Блонский полагал, что нельзя рассматривать игру только с физиологической, биологической или индивидуально-психологической точки зрения; игра – основной вид деятельности дошкольника, это, в сущности, – строительное и драматическое искусство ребенка, и вообще нет особой деятельности под названием «игра».

У Л.С. Выготского игра – ведущий вид деятельности дошкольника, игра является источником развития и создает зону ближайшего развития. Суть игры – не столько в изобразительной функции, сколько в возможности проиграть с замещающим предметом определенное действие; игра ребенка направлена на будущую (социальную) деятельность и овладение социальными отношениями (значения оторваны от вещей, но опираются на реальные действия); также игра – исполнение желаний и подчинение правилам. Д.Б. Эльконин подчеркивал, что игра относится к символично-моделирующему типу деятельности, в котором операционально-техническая сторона минимальна, сокращены операции, условны предметы. Игра есть деятельность, в которой ребенок сначала эмоционально, а затем интеллектуально осваивает всю систему человеческих отношений. Д.Б. Эльконин называл игру «гигантской кладовой настоящей творческой мысли будущего человека» [22].

По мнению С.Л. Рубинштейна, игра – прежде всего осмысленная деятельность, объединенная единством мотива, выражение определенного отношения личности к окружающей действительности; сущность игры – в многообразии

значимых переживаний и научении определенным видам деятельности, а не в практическом результате или самой деятельности. В игре возможно замещение предметов и реальной ситуации, но нет ухода от реальности в особый мир. Игра способствует развитию и формированию всех сторон психики ребенка. В.Т. Кудрявцев считает, что игра – фундаментальный источник духовного роста дошкольника, способный вырвать ребенка из повседневного бытия (что составляет развивающую силу игры). Игра вводит детей в новый мир социальных отношений, их общих смыслов; в ней закладываются важные психические качества (способность ориентироваться на позицию другого, оценивать свои действия со стороны, формировать произвольность, экспериментировать с воображаемыми позициями). Мотив игры – не в достижении конкретного результата, а в самом действии.

Согласно позиции Г.П. Щедровицкого, игра – форма организации жизни детей, средство создания «детского общества». «Детское общество» создает условия для формирования у детей общественных качеств и нравственного самосознания, организации и постоянного сохранения их личностных отношений, стимулирует самостоятельность детей и свободу в установлении отношений друг с другом. Однако игра сама по себе не создает детское общество, оно складывается вокруг нее и по поводу нее. В целях общественного и нравственного воспитания детей важны не сюжет и правила игры, а взаимоотношения детей, которые должны развиваться свободно и спонтанно (что невозможно при спланированной воспитательной игре).

М.Р. Битянова под игрой понимает целостное, законченное действие, совершенно самостоятельное, имеющее свою внутреннюю систему целей и правил, достаточно продолжительное по времени [13]. Т.С. Панина и Л.Н. Вавилова определяют игру как уникальный механизм аккумуляции и передачи социального опыта – как практического (овладе-

ние средствами решения задач), так и этического, связанного с определенными правилами и нормами поведения в различных ситуациях. [12].

Очевидно, что затруднительно дать универсальное определение игры, и в каждом психологическом направлении сформировалось собственное представление о сущности и функциях игры. Под игрой сегодня подразумевают разные вещи – от психотехнического приема длиной 1-2 минуты для решения простых задач до сложного структурированного многоцелевого действия продолжительностью несколько дней.

Лучше всего, на наш взгляд, сущность игры раскрывается через описание *эффектов и функций игры*, ее возможностей как метода социально-психологического обучения. М.Р. Битянова выделяет следующие особенности игры как деятельности и вытекающие из этих особенностей *психолого-педагогические возможности игры* [13]:

– Игра – это внутренне мотивированная, самоценная для человека деятельность. В игре человек чувствует себя естественно, адекватно своей человеческой природе, так как естественное состояние человека – это состояние Деятеля, инициатора собственного развития.

– Человек включается в игру целиком: всем своим интеллектуальным, личностным, эмоциональным потенциалом, своим жизненным опытом и творческими ресурсами. Таким образом, игра предоставляет широчайшие возможности для развития и саморазвития, так как человек находится в состоянии «максимальной готовности» к этому.

– Игра задает участнику правила поведения, границы дозволенного, временные пределы самореализации в данном игровом пространстве. Следовательно, игра предоставляет значительные возможности для формирования саморегуляции, навыков планирования, самоконтроля и самооценки.

– Игра является «экспериментальной площадкой» личности, позволяет чувствовать себя свободным от всех огра-

ничений (стереотипов, шаблонов мышления и привычных вариантов решения проблемы). Соответственно, игра позволяет осмыслить и понять себя, увидеть (почувствовать) перспективы изменения, построить новые модели поведения, научиться по-другому относиться к миру и к себе.

– Игра – это совместная деятельность, предполагающая коллективную взаимозависимость и расширение личных возможностей за счет привлечения потенциала других участников. Таким образом, игра развивает важнейшие социальные навыки и умения (способность к эмпатии, кооперации, разрешению конфликтов путем сотрудничества и др.), учит человека видеть ситуацию глазами другого.

Также М.Р. Битянова отмечает, что игра обладает возможностями для эффективного формирования субъектной позиции участников, а именно:

– Игра погружает участников в ситуацию, когда все совершаемые действия и оценки мотивированы именно «изнутри»: целями, задачами и условиями игры; человек учится действовать, исходя из целей и задач своей деятельности. Следовательно, игра формирует устойчивую внутреннюю мотивацию поступков, деятельности, оценок.

– Игра предоставляет возможность совершать игровые выборы, за которыми стоят выборы ценностно-смысловые, и осознавать систему своих жизненных ценностей. Будучи ситуацией «как бы», игра позволяет совершать поступки, регулируемые действительно личностью, а не внешними обстоятельствами. Итак, игра способствует выработке устойчивой системы ценностно-смысловых регуляторов действий, поступков и оценок. В связи с этим развивается способность к совершению поступков, регулирующих не внешними обстоятельствами, а внутренними жизненными целями, смыслами и ценностями.

– Игра предоставляет возможность сделать ситуацию планирования явной, очевидной (что далеко не всегда воз-

можно в реальной деятельности). В отличие от учебной ситуации, в игре планирование происходит внутри мотивированной и эмоционально окрашенной деятельности. Таким образом, развивается умение осознанно планировать свои действия, исходя из поставленных целей и системы ценностей, гибкость в постановке и изменении плана действий, исходя из внешних условий и внутреннего отношения.

– Игра, обладая системой правил, табу и игровых условий, дает участникам прекрасную возможность для развития навыков самоконтроля и саморегуляции. Итак, развивается способность регулировать свою активность в процессе достижения целей и решения задач (умение не только ставить, но и удерживать цель, не отвлекаясь на сиюминутные интересы).

– Игра, в отличие от реальной деятельности, предполагает такой этап, как обсуждение, обратная связь, что значительно расширяет возможности личности в самопознании и самооценке. Результатом является сформированная самооценка, умение увидеть себя, свои поступки в той или иной ситуации и дать им всестороннюю оценку.

– Игра как принципиально коллективная форма деятельности предоставляет широчайшие возможности по формированию субъектной позиции. Эти умения могут формироваться как за счет содержательных, так и за счет процессуальных особенностей создаваемой игры. Таким образом, происходит постоянное соотнесение себя, своей деятельности и жизненных планов с окружающим миром, обеспечивается существование личности в контексте истории, культуры человеческих отношений, вырабатывается способность личности к равноправному диалогу с миром.

Т.С. Панина и Л.Н. Вавилова выделяют особую роль игры в обучении взрослых людей. Авторы подчеркивают, что ценность игры в большей степени заключается не столько в достижении дидактических целей, сколько

в социально-психологическом воздействии на играющих участников и тех эффектах, которые при этом наблюдаются. Игровые методы являются интерактивными и интегративными, поскольку включают в себя и элементы тренинга, и разбор конкретных ситуаций, и дискуссии. Т.С. Панина и Л.Н. Вавилова рассматривают следующие *эффекты и возможности игры как метода обучения* [12]:

- формирование мотивации на обучение (на начальной стадии обучения);

- оценка уровня подготовленности слушателей (использование на начальной стадии обучения для входного контроля, на стадии завершения – для итогового контроля эффективности обучения);

- лучшее овладение материалом, перевод из пассивного состояния – знания в активное – умение (практическая отработка навыка сразу после обсуждения теоретического материала);

- получение собственного опыта учебно-игровой деятельности, отработка умения проектировать и организовывать обучающие игры, активизация самообразования слушателей;

- формирование плюрализма мнений и действий, многовариантность мыслительных операций, интерес к более эффективному построению профессиональной деятельности;

- развитие индивидуального профессионального мышления, умения анализировать и прогнозировать.

Помимо основных эффектов, Т.С. Панина и Л.Н. Вавилова упоминают и ряд дополнительных эффектов игры как метода обучения:

- свобода (игра идет только добровольно, это – не задача, не долг, не закон, а свободное развлекательное действие);

- неординарность, разрушение надоевшей повседневности с ее утилитаризмом, монотонностью, жесткой детерминацией образа жизни;

– выход в другое состояние души, снятие жесткого напряжения, свойственного человеку в реальной жизни и замена его добровольной и радостной мобилизацией духовных и физических сил;

– увлеченность, отсутствие частичной выгоды, романтизм (компенсация, нейтрализация недостатков действительности, возможность противопоставить жесткому миру реальности иллюзорный гармоничный мир);

– организованность, упорядоченность (система правил в игре абсолютна и несомненна, невозможно их нарушать и оставаться в игре);

– возможность создать и сплотить коллектив; понятие о самоограничении и самопожертвовании в пользу коллектива, поскольку только «сыгранный» коллектив добивается успеха и совершенства в игре;

– развитие мышления и воображения (необходимо выстроить интригу и реализовать ее, найти оптимальные решения проблем, создать новые миры, мифы, ситуации, правила игры);

– понятие о чести (не существенно, кто именно побеждает, важно, чтобы победа была одержана по всем правилам, и чтобы в борьбе были проявлены с максимальной полнотой мужество, ум, честность и благородство);

– развитие психологической пластичности, психологической устойчивости, умения ориентироваться в реальных жизненных ситуациях за счет их моделирования в игре;

– выработка активного отношения к жизни и целеустремленности в выполнении поставленной цели;

– радость общения с единомышленниками (игра – это способ группового воспитания и образования);

– право на ошибку в процессе обучения, что, в свою очередь, дает возможность не допускать оплошности в реальной практике.

В целом, игра как метод социально-психологического обучения может выполнять следующие *функции*:

– Диагностическую. В форме игры может осуществляться входной и итоговый контроль усвоения знаний и овладения отрабатываемыми умениями и навыками. В ходе наблюдения за процессом игры психолог может выявлять коммуникативные, интерактивные, эмоциональные и поведенческие особенности игроков, внутриличностные и межличностные конфликты, уровень культуры и образования, кругозор, личностные черты и т.д.

– Терапевтическую. Игра часто используется в качестве метода катарсиса для разрешения внутриличностных и межличностных конфликтов (особенно в ситуативно-ролевых играх и играх-драматизациях), а также для снятия напряжения и улучшения психологического климата в коллективе, развития уверенности в себе, чувства самоэффективности и т.д.

– Коррекционную. Игры нередко применяются для решения ряда проблем, связанных с нарушениями когнитивной сферы – памяти, внимания, мышления, речи, с нарушениями коммуникативной деятельности, мотивационной сферы, личностной сферы (нарушение целостности Я-образа, неадекватная самооценка, негативное самоотношение и обусловленная им тревожность, низкий уровень саморегуляции, неудовлетворенность собой, неуверенность в своих силах) и др.

– Развивающую. Существует большое количество игр для развития познавательной сферы – памяти, внимания, воображения, мышления, креативности. Игры используют для развития коммуникативных навыков, личностных особенностей – эмпатии, толерантности, сенситивности и т.п., развития навыков самоконтроля и др.

– Обучающую. Игра – это эффективный метод обучения, тренировки и отработки определенных технологиче-

ских навыков и умений, поведенческих реакций (особенно в деловых и имитационных играх).

*Сферы применения игры* как метода социально-психологического обучения чрезвычайно разнообразны. В психологической практике игра применяется в психологическом консультировании (индивидуальном и групповом), в психотерапии и психологической коррекции, в психологических тренингах. В педагогической практике игры чаще всего используются с обучающей, воспитательной или развивающей целью как во время учебных занятий, так и во время внеклассных мероприятий. Определенные формы игр (деловые, имитационные) очень популярны в сфере бизнеса, маркетинга, менеджмента, рекламы, PR, управления персоналом, в производственной сфере.

В науке существует большое количество различных *классификаций игр* (отечественных и зарубежных). Большая часть из них пришла из возрастной психологии и педагогики. Есть классификации, где в качестве критерия берется *возраст ребенка*, то есть выделяются виды игр, свойственные ребенку определенного (традиционно дошкольного) возраста. Например, М. Партен рассматривала уровни игры в зависимости от степени социального взаимодействия ребенка с другими детьми:

- игра в одиночку (до 2-х лет);
- игра-наблюдение (за другими детьми) и параллельная игра (рядом, но без взаимодействия) (с 2-х лет);
- ассоциативные игры и совместные игры (с 4–5-ти лет).

Г. Крайг определял игру как способ познания мира и взаимодействия с ним и выделял следующие виды игр:

- с предметами: от предметно-манипулятивной деятельности до сложных форм подражания и фантазирования (4/5 мес.–3 г.);
- сенсорные: приобретение сенсорного опыта ради самого опыта – запахи, вкусы, звуки (с 2-х лет);

- моторные: бег, прыжки, вращения – смена ощущений движения, координация движений тела (с 3-х лет);
- игра-возня: потасовки, драки понарошку – выплеск энергии, умение контролировать импульсивные желания, выработка навыков группового взаимодействия (с 3–4-х лет);
- языковые: со словами, ритмом, мелодикой речи – возможность в игровой форме поупражняться в грамматике и понимании мира (с 3–4-х лет);
- сюжетно-ролевые игры: имитация поведения, фантазия, усвоение новых способов взаимодействия в социуме (с 4–5-ти лет);
- игры с правилами, игры-соревнования: наличие цели, правил и договоренностей, овладение когнитивными навыками (с 5–6-ти лет).

Во многих классификациях за основу берется *содержание или форма игры*. В частности, П.П. Блонский описывал мнимые игры (по сути не являются игрой: импульсивные, манипулятивные акты у младенцев, идиотов, нервнобольных); строительные игры; подражательные игры; игры-драматизации; подвижные и интеллектуальные игры. Д.Б. Эльконин выделял сюжетно-ролевые, дидактические и подвижные игры. Ж. Пиаже выделял игры-упражнения, символические игры и игры-правила. К. Гроос рассматривал боевые, любовные, подражательные и социальные игры. А. Гомм разделяла драматические игры (ситуативные и подражательные, различные по тематике: религиозные, свадебные, торговые, профессиональные и др.) и игры, построенные на ловкости и удаче.

В. Всеволодский-Гернгросс разбил весь мир игровых явлений на три основных формальных вида, соприкасающихся с особыми категориями общественной практики: драматические, спортивные и орнаментальные игры и три промежуточных вида: спортивно-драматические, орнаментально-драматические и спортивно-орнаментальные. М.С. Коган

выделяет игры как таковые (прятки, лапта и др.) и художественные игры. Е.И. Добринская и Э.В. Соколов классифицируют игры:

- по содержанию (военные, спортивные, художественные, экономические, политические);

- по составу (детские, взрослые, одиночные, парные, групповые);

- по способностям (физические, интеллектуальные, состязательные, творческие).

Обобщая имеющийся материал, можно также выделить следующие виды игр, используемые в современной практике:

- по форме: танцы, ритуалы, театральные игры, квесты и др.;

- по времени: сезонные, длительные и кратковременные игры;

- по месту проведения: настольные, комнатные, павильонные, уличные (игры на местности);

- по половому признаку: игры для мальчиков и девочек (мужские и женские);

- по содержанию моделируемой деятельности: военные, историко-этнографические, ритуально-обрядовые, сказочные, спортивные и др.;

- по основанию: базовые (основанные на реальном сюжете) и условные игры (основанные на вымышленном сюжете);

- по степени жесткости: игры со сценарием и без сценария, игры с правилами и без правил, игры с ведущим и без ведущего, целевые игры и игры с открытым концом;

- по социальной направленности: просоциальные и асоциальные игры;

- по используемому материалу: игры с атрибутикой (аксессуарами, реквизитом) и без атрибутики.

Выбор вида игры, сюжета, сценария и правил зависит от поставленных целей, особенностей участников, имею-

щихся ресурсов и сферы деятельности. В психологической практике игра используется как сама по себе (самостоятельное тщательно организованное действие), так и в качестве элемента тренинга, психологической консультации, коррекции и психотерапии. В соответствии с этим, психологи часто обращаются к классификации игр М.Р. Битяновой, разделяющей так называемые *большие и малые психологические игры* [13]. Их сущность, виды и технологии применения будут подробно рассмотрены нами в следующих разделах.

Существует ряд *рекомендаций* по эффективному использованию и организации игры как метода социально-психологического обучения. Выбор именно игровых методов для решения имеющихся задач целесообразен, если:

- участники впоследствии будут иметь дело с моделируемыми процессами и навыками;

- требуется повысить познавательную мотивацию и активность участников интересным недирективным способом;

- есть необходимость в соединении индивидуальных фрагментарных решений задачи в комплексное совместное решение;

- есть необходимость в завуалированной диагностике или, в силу определенных причин (например, возрастных особенностей) иная диагностика невозможна;

- учебный курс носит пролонгированный характер, и использование игровых методов вносит разнообразие;

- есть необходимость сплотить и организовать группу, улучшить социально-психологический климат в коллективе;

- игра является ведущей деятельностью возраста;

- клиент слишком напряжен и зажат, и игровая форма работы, особенно в группе, позволит ему раскрыться и раскрепоститься.

Несмотря на большое количество несомненных достоинств, использование игры как метода социально-психологического обучения может иметь ряд *трудностей*.

При выборе игры в качестве метода решения имеющихся задач психолог должен предвидеть эти трудности, быть к ним готовым и, по возможности, заранее предусмотреть возможные способы их решения или минимизации. Следует помнить, что лучший способ избежать проблем – понимание целесообразности выбранного метода, максимальная подготовка игры и профессионализм организатора (ведущего).

Т.С. Панина и Л.Н. Вавилова выделяют трудности в зависимости от этапа игры (возникающие на подготовительном, основном и заключительном этапе) [12]. Основной трудностью на подготовительном этапе является разный уровень подготовки и информированности участников по поводу предстоящей игры и возникающее в связи с этим состояние тревожности, неопределенности, защитной агрессии. Эту проблему можно минимизировать, если есть возможность диагностики и доигровой подготовки участников, предварительного информирования игроков о целях, задачах, сюжете и правилах игры.

На основном этапе могут возникать следующие сложности:

- недостаточная активность и включенность участников в игровой процесс, низкая проблемная и целевая фокусировка игроков;
- возникновение эмоционального напряжения и конфликтов среди участников, неразвитость навыков совместной деятельности;
- нарушение правил игры, проблема с самоорганизацией и эффективным использованием игровых ресурсов;
- низкая соревновательная мотивация участников;
- неумение презентовать информацию и результаты групповой работы.

Данных проблем можно избежать при условии предварительного совместного обсуждения и максимально подробного описания моделируемой ситуации и задач, точно-

го и полного инструктажа игроков по поводу предстоящей игры, эффективного распределения ролей, создания групп наблюдателей и групп психологической поддержки, разнообразия используемых приемов и материалов, внедрения системы поощрений и наказаний, выделения достаточного количества времени на подготовку.

На заключительном этапе игры возможны следующие проблемы:

- нежелание участников выйти из игры;
- слабая рефлексия участников и затруднения с подведением итогов;
- эмоциональная подавленность и неудовлетворенность игроков (если игра прошла не очень удачно, или участники не согласны с итогами).

Для минимизации названных проблем необходимо использовать ритуалы и символические процедуры выхода из игры, заранее подготовить вопросы и замечания, стимулирующие рефлексивную деятельность игроков, при подведении итогов делать акцент на позитивных моментах и достижениях игроков, проанализировать причины возникших проблем и возможные способы их избежания в будущем. В отдельных случаях можно предложить индивидуальную послеигровую консультацию с фокусировкой на анализе индивидуальной траектории движения игрока по ходу игры.

## РЕЗЮМЕ

Игра – один из самых популярных и востребованных методов групповой работы практических психологов разных направлений, психотерапевтов, менеджеров по персоналу и ряда других специалистов. Метод является востребованным и широко применяется в работе как с детьми, так и со взрослыми людьми для решения широкого круга задач.

В концепциях разных зарубежных и отечественных авторов суть, функции и эффекты игры существенно отличаются, поэтому единое определение игры дать затруднительно. Под игрой сегодня подразумевают разные вещи – от психотехнического приема длиной 1-2 минуты для решения простых задач до сложного структурированного многоцелевого действия продолжительностью несколько дней.

Высокая эффективность игры как метода социально-психологического обучения обусловлена ее богатыми психолого-педагогическими возможностями; игра способствует самопознанию и саморазвитию личности, формированию и развитию навыков коммуникации, планирования, прогнозирования и саморегуляции, научению новым моделям поведения. В социально-психологическом обучении игра может применяться с целью мотивирования участников, внесения разнообразия в процесс обучения, диагностики (входной и итоговый контроль результатов обучения), снятия напряжения и усталости у участников, активизации процесса усвоения материала, предоставления свободы действий и права на ошибку. В целом игра выполняет диагностическую, терапевтическую, развивающую, коррекционную и обучающую функции.

Распространенные научные классификации игр заимствованы, по большей части, из психолого-педагогической литературы. В одних классификациях в качестве критерия взят возраст ребенка и выделены игры, свойственные каждому конкретному возрасту или этапу возрастного развития

ребенка. В других классификациях критерием служит форма игры или ее содержание (например, сюжетно-ролевые, дидактические, подвижные и т.д.). Также в качестве оснований для классификации игр можно выделять состав участников, способности, время и место проведения, степень жесткости, используемый материал, социальную направленность и др. В психологической практике весьма востребована классификация игр М.Р. Битяновой, в которой выделены малые и большие психологические игры.

Существует ряд ситуаций, когда показан выбор именно игровых методов работы (длительное обучение, особенности возраста, закрытость клиентов, задача сплочения группы, отработка жизненных и профессиональных навыков, потребность в завуалированной диагностике и др.). Несмотря на высокую популярность и доступность игровых методов, их использование может быть сопряжено с рядом проблем и трудностей, возникающих на подготовительном, основном и заключительном этапе игры. Понимание возможных трудностей и применение специальных приемов и техник для их минимизации или устранения на каждом этапе игры может существенным образом снизить риски и повысить эффективность реализуемого игрового метода.

## **КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ К РАЗДЕЛУ**

- 1) Выделите сферы практического применения игры как метода обучения, назовите цели и задачи, которые можно решить с помощью игровых методов.
- 2) Сравните подходы зарубежных авторов к пониманию игры, составьте сводную таблицу.
- 3) Сравните подходы отечественных авторов к пониманию игры, составьте сводную таблицу.
- 4) Изучите психолого-педагогические возможности игры. Приведите конкретные примеры из практики использования игр, где эти возможности могут реализовываться.
- 5) Назовите и охарактеризуйте основные функции игры как метода социально-психологического обучения.
- 6) Назовите и охарактеризуйте основные эффекты игры как метода социально-психологического обучения и возможности ее использования на практике.
- 7) Изучите возрастно-психологические классификации игр. Назовите виды игр, характерные для детей разных возрастов.
- 8) Изучите классификации игр по форме и содержанию, назовите их виды.
- 9) Каковы рекомендации по эффективному использованию и организации игры как метода социально-психологического обучения?
- 10) Какие существуют ограничения и трудности в использовании игры как метода социально-психологического обучения? Как их можно преодолеть?

## МАЛЫЕ ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ИГРЫ

---

*Понятие о малых психологических играх.*

*Виды малых психологических игр.*

*Игры-приветствия. Игры на повышение сплоченности группы.*

*Игры с применением музыки. Игры на снятие агрессии.*

*Игры, проводимые в конце дня занятий. Игры-релаксации.*

*Адаптационные игры. Игры на развитие интуиции  
(коллективные и индивидуальные). Игры – формулы.*

*Игры на развитие креативности.*

*Малая психологическая игра* – это психотехнический прием (упражнение, психогимнастика), направленный на решение узкой конкретной задачи и непродолжительный по времени (несколько минут). В психологической практике малые психологические игры обычно используются как базовый материал для создания тренинга, как небольшая часть консультации или занятия по психологической коррекции и психотерапии. Малые (как, впрочем, и большие) психологические игры, как правило, публикуются в специальных сборниках и практикумах [3; 7; 9– 18; 20 и др.].

Существует большое количество *видов малых психологических игр*, разграничиваемых, в основном, по принципу решаемых с их помощью задач. Например, среди коррекционных и развивающих игр есть игры на развитие внимания, памяти, мышления, воображения, креативности и др.

В.Ю. Большаков выделяет следующие виды малых игр [3]:

- игры-приветствия;
- игры на сплоченность;
- социометрические игры;
- игры-релаксации;

- игры на внимание;
- игры на снятие агрессии;
- игры с музыкой.

Н.В. Самоукина предлагает такие виды малых психологических игр [16; 17]:

- игры-релаксации;
- игры-адаптации;
- игры-формулы;
- игры-освобождения;
- игры-коммуникации;
- игры-защиты от манипуляции;
- интуитивно-развивающие игры.

Приведем *примеры (сценарии)* названных видов малых психологических игр [3; 14; 16; 17].

### **Игры – приветствия**

Используются в начале дня или занятия для психологической настройки участников, создания настроения и работоспособности. Психолог может подбирать для начала занятия как нейтральные по содержанию малые игры, так и тематически специфичные именно для данного тренинга или консультации (то же самое правило относится и к окончанию занятия).

**1.** Участники тренинга встают, отодвигают стулья и освобождают пространство. Ведущий предлагает всем подходить друг к другу и здороваться. При этом каждый должен использовать свой способ невербального приветствия (пожать руку, потереться носами, обняться, похлопать по плечу и др.). Со следующим человеком участники должны использовать способ приветствия своего предыдущего партнера. Если в какой-то момент встречаются два одинаковых приветствия, то следующих партнеров эти люди должны приветствовать уже новым способом.

**2.** Участники тренинга по очереди произносят приветствия, не говоря, кому именно они адресованы. Напри-

мер: «Привет тому, кто испытывает самые большие трудности при подъеме на утреннюю зарядку!». Участники занятия должны угадать, кому адресовано приветствие, и одновременно (например, по условному знаку тренера) хором сказать, кому именно (назвать имя). Участники должны стремиться к тому, чтобы в хоре звучало только одно имя. Если все говорят вразнобой, то автор приветствия сообщает, кого же он имел в виду. Игра продолжается до тех пор, пока не будут названы имена всех участников, плюс еще один – два хода. Участники игры должны стремиться к тому, чтобы их приветствия были более яркими, образными, но в то же время закомуфлированными. Лучшим приветствием считается такое, после которого хор произносит разные имена, а после разъяснения автора все участники признают, что ответ однозначен и очевиден.

**3.** Игра «Послание самому себе» хороша особенно в том случае, когда группа утром никак не проснется. Участники тренинга выстраиваются в одну шеренгу так, чтобы на левом фланге осталось достаточно места для еще одной такой шеренги. Правофланговый говорит своему соседу какую-нибудь фразу, которую он желал бы услышать сегодня утром, а сам бежит на левый фланг. Сосед передает эту фразу по цепочке, причем он должен передать смысл, а повторять все предложение дословно необязательно. Так фраза передается по цепочке. Дождавшись, когда фраза пройдет двух-трех участников, член тренинговой группы, ставший теперь правофланговым, передает тем же путем послание для себя и перебегает на левый фланг, и так далее, пока все участники не пошлют и не получат обратно послания самим себе.

Есть несколько вариантов этой игры: можно предложить участникам передавать послания шепотом, на ухо, и тогда то, что услышит корреспондент и адресат в одном лице, будет для него неожиданностью, так как текст зачастую приходит неизвестным, и это вызывает оживление. Можно пред-

ложить передавать послание в полный голос, тогда возникает шум, обстановка делается непринужденной. Может получиться очень живо и смешно, если каждый участник должен будет передавать совершенно противоположное тому, что сказали ему, и таким образом послание будет инвертироваться каждый ход, и в зависимости от числа участников, адреса-ты будут получать либо то, что послали, либо противоположное первоначальному, и уж в любом случае достаточно искаженное послание. В этом случае игра еще больше оживляется. Вариантов игры множество, каждый может придумать что-нибудь соответствующее ситуации, которая сложилась в конкретной группе на конкретном занятии.

**4. Игра «Бегущие огни».** Участники сидят в кругу, один из них говорит своему соседу какую-нибудь совсем короткую приветственную фразу, например: «Доброе утро!» Сосед должен как можно скорее встать, повторить эту фразу и снова сесть, а его сосед должен сделать то же самое, и волна вставаний и повторов бежит по кругу, как по трибунам во время первенства мира по футболу. Просите выполнять это задание с максимально возможной скоростью. Когда волна проходит полкруга, к заданию добавляется еще один элемент, на усмотрение, скажем, седьмого участника. Этот элемент может быть вербальным или невербальным. Например, участник, сидящий напротив начавшего игру, встает и говорит: «Доброе утро», а потом дважды хлопает в ладоши, затем садится. Теперь все последующие играющие должны выполнять именно этот комплекс, а затем (после семи ходов) очередной участник добавляет еще что-нибудь и так далее. Остановите игру, когда членам тренинговой группы придется повторять по пять-шесть движений и столько же фраз. Помимо общепробуждающего действия, игра заставляет участников напрягать память и концентрировать внимание, не говоря уж о ее несомненной пользе в борьбе с гиподинамией.

5. Участники выстраиваются в шеренгу (если группа большая, то в две – это придаст соревновательный дух). Ведущий дает несколько заданий, которые нужно выполнить как можно быстрее и точнее. Задание 1: «Расположитесь в шеренге так, чтобы около меня стоял самый высокий участник, а на противоположном конце шеренги – самый низкий». В конце ведущий обходит шеренгу и проверяет точность выполнения задания. Задание 2: «Расположитесь в шеренге так, чтобы около меня стоял человек с самыми темными глазами, а на противоположном конце шеренги – с самыми светлыми». Задание 3: «Расположитесь в шеренге так, чтобы около меня стоял человек с самой близкой к Новому году датой рождения, а на противоположном конце шеренги – с самой дальней».

6. Все садятся в круг, и кто-то называет имя одного из участников тренинга. Участник, чье имя названо, должен сказать: «Мне кажется, что ты хочешь сказать мне...» – и сказать, что, по его мнению, хотел сообщить ему участник, назвавший его имя. После его слов первый участник говорит либо: «Да, именно это я и хотел тебе сказать», либо: «Нет, я хотел сказать, что...» – и говорит, что он хотел сказать. Успехом в игре считается, когда участник догадывается, о чем именно хотел ему сказать его товарищ.

Можно несколько раз обращаться к одному и тому же участнику, но следите за тем, чтобы никто не был обойден вниманием, прекращайте игру лишь тогда, когда в ней приняли участие все члены тренинговой группы.

7. Предложите участникам тренинга подготовить краткое обращение к группе (или любую по жанру телеминуту). Сделайте видеозапись этих обращений, причем все это должно быть сделано еще до начала тренинга, а во время проведения занятий предлагайте участникам просмотреть то или иное выступление в подходящий момент.

Телевыступление не должно длиться более 2–3 минут, жанры могут быть самыми разными: это и информационный выпуск, и проповедь, и советы домашним хозяйкам, и новогоднее приветствие трудящимся – все, что пожелает душа. Если Вы показали хотя бы одно выступление, то в ходе тренинга покажите их все, чтобы не обойти вниманием ни одного участника. Вспомните классика: «Все, что угодно, только не невнимание. От этого они зачехнут...».

8. Один из участников, сидящих в кругу, говорит либо приветствие, либо комплимент в приблизительно такой форме: «Привет всем, у кого хорошее настроение!», и те из участников, у кого в данный момент хорошее настроение, хором говорят: «Доброе утро!» А если был сказан комплимент, то те из участников, которые считают, что это к ним относится, хором говорят: «Спасибо!» Повторите упражнение раз десять, добейтесь, чтобы хор звучал дружно, чтобы участники не путались, когда следует здороваться, а когда благодарить, а затем измените правила. Теперь приветствия должны звучать так: «Здравствуйте все, кто добр и справедлив!», или «Привет тем, чье бытие определяет сознание!» Впрочем, это может быть и комплимент: «Чудесно выглядят все хитрые и предусмотрительные». Фраза должна содержать какую-либо характеристику состояния, качество характера и т.д. Те участники, которые, по их мнению, обладают названным качеством, должны хором говорить «Доброе утро!» или «Спасибо», в зависимости от того, что это было: приветствие или комплимент; а все остальные участники – молчать. Поиграйте немного, затем внесите в правила дополнение: теперь говорить «Спасибо» должны не все, кто считает себя хитрым, а те, кто думает, что другие участники считают его одним из трех самых хитрых членов группы. Эту инструкцию оговорите очень четко, так как возможна путаница. Добивайтесь, чтобы на каждое приветствие отвечал хор именно из трех голосов.

9. Игра «Все те, кто...». Игра позволяет лучше познакомиться, узнать друг о друге побольше, способствует созданию работоспособности. Один из участников (ведущий) встает в центр круга из стульев, на которых сидят участники. При этом количество стульев должно быть ровно столько, сколько в кругу сидящих участников. Ведущий предлагает поменяться местами тем, кто обладает каким-то общим признаком. Например: «Поменяйтесь местами все те, у кого есть сестры». Все, у кого есть сестры, должны встать и пересестись на другой стул. При этом тот, кто стоит в центре круга, должен постараться успеть занять одно из мест, а тот, кто останется в центре круга без места, продолжит игру. Можно через некоторое время усложнить игру, попросить участников разбиться на пары и составить список того, что объединяет многих участников группы. Как правило, вспомнить все бывает трудно. Последнее задание также способствует развитию памяти, внимания и наблюдательности.

10. Группа может начать работу с высказывания пожеланий другим участникам на сегодняшний день. Участники встают, первый участник подходит к любому из группы, приветствует его и высказывает ему пожелание на сегодняшний день. Тот, в свою очередь, подходит к другому и т.д., пока все участники не получат пожелание на день. Упражнение можно модифицировать. Сидя в кругу, участники бросают мяч и высказывают короткие пожелания другим участникам (в одно слово). Либо участники высказывают по очереди пожелания всей группе на сегодняшний день.

### **Игры на повышение сплоченности группы**

1. Один из участников ложится на пол (стулья, скамейку), а остальные участники поднимают его, поддерживая каждый одной рукой. При дружных совместных усилиях группа легко поднимет любого участника, даже самого грузного.

Те, кого поднимают, придумывают себе роль и сообщают ее всем. Роли могут быть следующими:

- а) тренер победившей команды;
- б) полководец, выигравший битву;
- в) балерина, взметнувшаяся ввысь в танце;
- г) пловец, поднявшийся на гребень волны;
- д) облако, летящее по небу в жаркий день;
- е) бревно на субботнике;
- ж) прыгун, зависший над планкой;
- з) цветок лотоса на поверхности озера и т.д.

Все участники этюдно решают предложенную ситуацию. Пусть поднимут двух-трех участников, а остальных оставьте до следующего подходящего случая.

**2.** Попросите кого-нибудь из группы поставить всех членов группы в композицию для семейной фотографии. Пусть этот участник сообщит всем, кого из близких родственников или друзей изображает каждый участник тренинга. Звучать это должно приблизительно так: «Ты будешь изображать моего старого друга N. Он такой же добрый и отзывчивый человек». Предупредите автора-составителя, что в композицию должны входить только симпатичные ему люди.

Пусть группу для фотографирования создадут два или три участника, а если остальные тоже выразят желание этим заняться, предложите сделать это в первый же подходящий момент, например, завтра утром.

**3.** Упражнение «Гражданская оборона». Собственно, игра похожа на народную игру в «Ворона», описанную Н.В. Гоголем. Но есть и отличия: никто не играет роль Ворона, а опасность придумывают сами играющие. Игра заключается в следующем: все участники прогуливаются по тренинговой комнате, и кто-то из них выкрикивает фразу, сообщающую об опасности. Фраза имеет следующее строение: «Внимание! На нас напали пещерные львы!» (хулиганы, Римские легионы, вирусы группа, маленькие зеленые человечки и т.д.)

После сигнала опасности участники тренинга должны немедленно собраться в тесную группу, спрятав слабых (это, конечно же, женщины!) в середину, а затем хором произнести фразу: «Дадим отпор...» (маленьким зеленым человечкам, угрызениям совести, зевоте и т.д., в зависимости от прозвучавшего сигнала тревоги). Потом группа опять разбредается по комнате, и игра повторяется. Для успешного проведения этой игры необходимо, чтобы фразы произносились именно так, как сказано в инструкции, и при этом с совершенно серьезным видом.

4. Эта игра требует некоторой домашней подготовки. Вы должны нарисовать на большом листе бумаги детали строительного конструктора, причем число этих деталей должно быть равно числу участников тренинга. Вы вывешиваете этот плакат и предлагаете каждому участнику выбрать одну из деталей и сыграть ее. После того, как все участники распределили детали между собой, предложите им построить конструкцию, изображенную Вами на другом листе ватмана. Старайтесь по мере возможности не изображать башни и небоскребы, потому что участникам трудно будет избежать падения, при необходимости создания живой пирамиды из пяти-шести участников.

А вот еще один вариант этой игры. На столе в ряд раскладываются детали строительного конструктора, а участники, число которых равно числу деталей, садятся перед столом в одну шеренгу, так, чтобы установилось соответствие каждой детали каждому участнику. Один член группы сидит за столом и играет роль подъемного крана. Он берет детали по одной и строит что-нибудь. Участники отождествляют себя с деталями и тоже объединяются в конструкцию. Когда строительство окончено, все пытаются угадать, что же это получилось. Тот, кто угадает, выходит к столу и создает свою конструкцию. Игра продолжается до тех пор, пока позволяет время и пока не надоест. Можно постро-

ить, например, Стоунхендж, загон для благородных оленей, лунную станцию, храм Аполлона, кабину для переодевания на пляже, словом, все что угодно, лишь бы оно было низкоэтажным, чтобы не пришлось держать на весу тяжелые строительные конструкции.

6. Участники сидят в кругу, и каждый по очереди говорит, что можно было бы сделать всей группой, что делал бы он сам в этом случае, и что делал бы один из членов группы, по мнению автора идеи. Например, первый участник сообщает, что можно было бы всей группой сходить в театр, при этом он бы смотрел спектакль, а Иванов угощал бы всех шампанским. Его сосед говорит, что можно было бы всей группой сыграть в футбол, при этом Сидоров был бы судьей на линии, а он бы был фанатом и швырял с трибуны дымовые шашки, и так далее, пока не выскажутся все участники.

7. Игра «Фоторобот». Участники группы должны составить собирательный фотопортрет группы. Изображение строится из 12–15 элементов. Сюда входят (сверху вниз) голова, шея, левая и правая рука, туловище, левая и правая нога, левый и правый глаз, нос, рот, уши, волосы. Фоторобот создается в той последовательности, в какой записаны части тела. Тренер сначала зачитывает названия составляющих частей, а потом спрашивает: какая у нашего фоторобота будет голова? Участники делают свои предложения в такой форме: «Пусть это будет голова участника Иванова. У нее самые красивые зубы!» Другой участник предлагает голову Сидорова на том основании, что она самая твердолобая. Тренер на это предложение реагирует приблизительно так: «Если Вы считаете, что отличительной чертой вашей группы является твердолобость, то тогда конечно...» (Только не забудьте потом дать понять Сидорову, что никто не считает его твердолобым). Начинается обсуждение, которое не должно длиться более трех минут, и группа принимает решение делегировать в фоторобот голову Петрова

на том основании, что у него на затылке бугорок, что свидетельствует о творческом складе ума. Затем выбирайте руки и так далее. В заключение упражнения придумайте роботу имя. Упражнение обычно проходит оживленно и весело, особенно если группа включает и мужчин, и женщин.

Есть интересный вариант этой игры, который применяется тогда, когда группа не сумела выполнить какое-нибудь задание, и участники испытывают чувство досады, злятся на самих себя и окружающих. Тогда предложите каждому делегировать в робота какую-нибудь свою часть тела, поместив в нее все негативные эмоции, которые его переполняют. Вместе должен получиться уродец, наполненный психологическими отбросами. Когда каждый внес свой вклад, и робот создан, все дружно ругают его вслух минуту–две, а потом по очереди забирают обратно свои части тела со словами. «Я забираю мою справедливо обруганную ногу», (руку, щеку и т.д.)

**8. Игра «Ужасный секрет».** Один из участников сообщает на ухо своему соседу ужасную тайну о себе, например: «Я люблю ковыряться в носу!» Сосед передает это дальше по кругу, тоже на ухо, изменив фразу так: «Один из нас любит ковыряться в носу!» В такой форме фраза идет по кругу, а второй участник, дав первой фразе отойти на двух – трех участников, посылает вслед секрет о себе: «Я люблю корочкой хлеба вымазывать остатки подливки». Фраза идет по кругу в варианте: «Один из нас...» Когда секрет проходит круг и приходит к владельцу, то владелец не отправляет его на второй круг, и, таким, образом, первая стадия игры заканчивается тогда, когда каждый секрет обошел ровно круг. Затем все говорят вслух, какие секреты они узнали. Один говорит, что он узнал, что «мы храпим», что «мы грызем ногти», другой вспомнит, что «мы любим поспать» и т.д., пока все секреты не будут припомнены. А затем все участники хором произносятся: «И мы об этом никогда никому ничего не скажем!»

## Игры с применением музыки

1. Если участники занятий устали, если они засыпают на ходу, то прервите занятие и включите ритмичную бодрую музыку. Предложите участникам потанцевать и откройте бал, пригласив кого-нибудь из участников тренинга. Или пусть это будет маршевая музыка, и тогда предложите участникам вообразить себя воинами N-ского четырехжды краснознаменного полка, и вдобавок полными Георгиевскими кавалерами, а затем постройтесь в колонну по два и немного помаршируйте по комнате (только помните о качестве строительных работ и особенно не увлекайтесь).

2. Если страсти чрезмерно накалились, то пусть звучит спокойная, меланхоличная музыка, предложите участникам сесть поудобнее... закрыть глаза, почувствовать тепло и тяжесть в ладонях... во всем теле... лоб прохладный... ну и так далее. Хорошо использовать Лунную сонату, первую ее часть, потому что, во-первых, музыка подходящая, а во-вторых, слышали ее почти все или, хотя бы знают название, с которым связан системокомплекс ощущений тишины, спокойствия. Но не старайтесь слишком уж расслаблять участников, ведь Вам нужно лишь чуть разрядить атмосферу и смягчить нравы. Полностью сеанс аутогенной тренировки проводить не обязательно.

3. Если Вам срочно нужно о чем-то поговорить с ассистенткой или кем-нибудь из участников тренинга женского пола, или ассистентке необходимо сказать что-либо с глазу на глаз участнику-мужчине, то объявите перерыв на вальс. Все вальсируют, музыка заглушает слова. Ваш разговор никто не услышит, а даже самая неприятная суровая правдяматка не так болезненно воспринимается, когда ее сообщают под музыку, на «раз-два-три», в зале, где хрустальные огни люстр отражаются в полированном паркете.

4. Иногда можно вводить следующее правило: если один из участников группы хочет сделать другому заме-

чание, или вы сказать претензию, то он имеет право сделать это только в музыкальной форме. Он должен подойти к роялю, взять гитару, на худой конец, симпровизировать что-нибудь на ударнике (стол, стакан, блюдец, две вилки), и под этот аккомпанемент пропеть все то, что он имел намерение сказать.

Такое правило можно вводить не всегда и не везде. Оно уместно, например, в группах повышения коммуникативной компетентности, при условии, что в вашем тренинговом зале есть два-три музыкальных инструмента и хотя бы половина участников умеет играть на одном из них.

**5.** Если несколько участников хорошо умеют играть на рояле, попросите одного из них сыграть мелодию, которая, по его мнению, очень хорошо отражает характер одного из членов тренинговой группы. Пусть все постараются угадать, кого же именно. Повторите упражнение несколько раз, пока не надоест.

**6.** Отнесите магнитофон в дальний угол комнаты, или вообще вынесите его в коридор, чтобы звук был почти не слышен. Пусть участники напрягут слух, пытаясь определить, какая же мелодия звучит (следует записать легко узнаваемые мелодии). Чтобы определить, что же именно звучит за стенкой, участникам придется соблюдать тишину и напрягать внимание. Если Вы этого хотели, то, значит, проведя это упражнение, Вы добились своего.

### **Игры на снятие агрессии**

**1.** Участники сидят в кругу. Одному из них (агрессивному) завязывают глаза, а его сосед указывает на кого-нибудь рукой, так, чтобы все видели (кроме агрессивного). Участник, указавший жертву, говорит зажмурившемуся: «Вымести свою злость на этом человеке!», – и тот высказывает все накопившееся в неизвестно чей адрес. Потом ему развязывают глаза и показывают, кого он столь нелестно охарактеризовал. Смущенный автор высказываний извиняется перед

невинной жертвой вербальной агрессии, например, так: «Я вовсе не Вас имел в виду, извините!».

Чуть усложненный вариант этой игры: участнику, завязавшему себе глаза (не обязательно агрессивному), его сосед предлагает хорошенько отругать одного участника от имени другого. Хулителю не знает ни имени того, кого придется ругать, ни того, от чьего имени это делается. После развязывания глаз участник, от имени которого все говорилось (сам он не произнес ни слова), говорит участнику, который был обруган, что-нибудь типа: «Извините, я был несдержан. Вырвалось!». Как правило, после такой процедуры страсти стихают, и нравы смягчаются.

Игру следует проводить по кругу. После двух-трех выступлений спросите, есть ли еще желающие ругаться, и, если есть, предоставьте им слово, предварительно завязав глаза, а затем остановите игру и переходите к дальнейшим занятиям. Если слишком много желающих высказаться, то прервите игру после того, как кто-либо из соседей укажет на игрока с завязанными глазами как на объект агрессии и автора выступления одновременно, то есть участник будет ругать сам себя от своего имени. Обычно всем становится смешно, когда кто-нибудь прохаживается в свой собственный адрес. Не пытайтесь играть в эту игру с людьми, лишенными чувства юмора.

**2.** Предложите участникам нарисовать на листах бумаги портрет человека, к которому они питают агрессивные намерения, или написать его имя корявыми, некрасивыми буквами. Когда это будет сделано, попросите всех одновременно разорвать и скомкать свои листы и бросить их в корзину для бумаг, предусмотрительно взятую Вами на тренинг.

**3.** Упражнение по нынешним временам дорогое, но что не сделаешь ради профессионального успеха! Вы показываете что-нибудь типа «Сникерса» и говорите, что эту конфету вручите сейчас самому агрессивному, а занявшие второе

и третье место удовольствуются «Марсом». Претенденты на призовые места должны сделать самовыдвижение. Если несколько человек претендуют на звание самого агрессивного, то группа должна определить, кому же именно достанется сей батончик из молочного шоколада. Затем Вы предлагаете кому-нибудь из участников – самому доброму, как Вы заявляете, вручить победителям конфеты. После того, как агрессивные получают свое, выньте из укромного места коробку хороших конфет для всех остальных.

Упражнение это следует проводить в конце занятия, перед чаепитием. Особенно хорошо его проводить с группами школьников – они никогда не прячут полученные конфеты в сумочки.

4. Тренер предлагает собрать фигуру из всего плохого, злого и агрессивного, что есть в каждом участнике группы. Участники по очереди отдают на общее дело свои когти, зубы, шипы, жала, перепончатые крылья и т.п. Существо, получающееся в итоге, целиком состоит из угловатого, кусающего, корябающего. Затем путем одновременного нажатия кнопок осуществляется старт стула с сидящим на нем воплощением агрессивных поползновений группы в межзвездное пространство, где оно и канет навеки в пучину забвения.

### **Игры, проводимые в конце дня занятий**

1. Объявите конец занятия и предложите участникам выйти из тренинговой комнаты, выполнив в обратном направлении все те движения, которые они совершили, когда входили утром, как фильм, пущенный в обратную сторону.

2. Предложите участникам написать записки, которые будут прочитаны только в последний день тренинга. Записки должны быть анонимными. После того как все закончили написание, тренер собирает опусы и вкладывает в заранее подготовленную пустую бутылку. Содержание записок может быть любым: от мудрых мыслей, которые посетили участников, до анонимных писем какому-нибудь конкретно-

му человеку. Это упражнение можно повторить несколько раз за время тренинга. В последний день бутылка вскрывается, записки вынимаются, тренер зачитывает их вслух. Зачастую можно прочесть очень любопытные вещи.

Варианты этой игры: Каждый пишет записку, адресованную кому-нибудь из членов группы. Объем такой записки – не более пяти фраз. Подписывать записки нельзя. Тренер собирает записки, перемешивает и, не читая, прикрепляет к каждому стулу круга по записке. На следующий день занятие начинается с того, что каждый участник открепляет записку от своего стула, прочитывает ее вслух, затем проводится групповое обсуждение, кому эта записка должна быть адресована, к кому из участников тренинга можно обратиться с такими словами. Участники не должны признаваться в авторстве записок. Пусть это так и останется тайной.

**3.** Очень простая игра: в конце занятия тренер встает, протягивает вперед руку и говорит что-нибудь типа: «Мне очень приятно было работать с вами!». Затем поднимается один из участников и тоже говорит что-нибудь типа: «Спасибо, всем спасибо», и кладет свою руку на руку тренера. Таким же образом поступают и другие участники. Когда правые руки будут все задействованы, в дело вступают левые, таким образом, каждый член тренинговой группы говорит два раза за время выполнения упражнения. После того как речи сказаны и руки соединены, тренер говорит всем «до свидания», и группа расходится.

**4.** Тренер объявляет занятие окончанным, но просит не расходиться. Он предлагает всем выйти на улицу, если это позволяет погода, или прямо в комнате сделать групповую фотографию. Все рассаживаются в два-три ряда, и Вы делаете несколько снимков. Поставьте аппарат в режим автоспуска и присоединитесь к группе.

**5.** Поиграйте в эрудитов. Все стулья ставятся в одну шеренгу против выходной двери, на расстоянии 5–6 стульев

от нее. Естественно, чей-то стул будет стоять напротив двери, чей-то – наискось от нее, но это не беда. Затем задайте вопрос, и те, кто знают ответ на него, пусть поднимут руки. Кто первым поднял руку, тот и отвечает. Вопросы по сложности варьируются от таких, которые задают в телепередаче «Звездный час» до тех, которые рассматриваются знатоками в телевикторине «Что, где, когда». Если ответ участника был правильным, то он подвигает свой стул на одно место вперед либо по диагонали, закрывая соседу путь вперед. Если ответ неверен, то отвечающий остается на месте, а право ответа переходит к тому участнику, который поднял руку вторым. Если один участник три раза отвечает неверно, то он передвигается со своим стулом на одно место назад, если там свободно. Если же место занято, то он перепрыгивает через него и перемещается на два места назад. Если сзади плотно стоят стулья нескольких участников, то он перепрыгивает все занятые места и оказывается в хвосте колонны. Выигрывает тот, кто первым дойдет до двери. После этого участник может быть свободным, а может смотреть за игрой. После того как половина игроков дойдет до двери, прервите игру, оставшихся игроков попросите аккуратно расставить все стулья: и свои, и стулья победителей. На этом игра заканчивается, все уходят ужинать.

6. Тренер объявляет об окончании занятий, просит участников выходить из команды по очереди. Встает первый участник, делает несколько шагов к двери, за ним отправляется второй, стараясь копировать все движения первого и добавив к ним свою деталь. За ним следует третий, копируя все движения второго и добавляя свою деталь и т.д. Последним выходит тренер, повторяя движения всех участников (например, хромя на обе ноги, дергая шеей и подпрыгивая на каждый третий счет).

7. Предложите участникам поудобнее сесть, закрыть глаза и мысленно увидеть лес, который темной стеной под-

ступает к озеру. На его берегу и стоит гостиница, в которой проводится тренинг. Слышны крики чаек, чувствуется дуновение прохладного вечернего ветра. (Любая картинка на выбор каждого участника). Затем следует мысленно отождествить себя с одним из персонажей или элементов картины, почувствовать себя на его месте, и в тот момент, когда это начинает удаваться, встать и покинуть тренинговый зал, сообщив всем, с кем же отождествил себя каждый участник. Например, один из членов тренинговой группы встает и уходит со словами: «Я туча. Я улываю за горизонт», кто-то продолжает: «Я лилия. Я сложила лепестки и погрузилась в воду вместе с закатом» и т.д.

### **Игры-релаксации**

Игры – релаксации позволяют снять усталость, стабилизироваться, почувствовать уверенность в себе.

**1. Упражнение «Дерево».** Любое напряженное психологическое состояние характеризуется суженностью сознания и сверхконцентрацией человека на своих переживаниях. Ощутимое ослабление внутренней напряженности достигается в том случае, если человек сумел произвести действие децентрации: «снял» центр ситуации с себя и перенес его на какой-либо предмет или внешние обстоятельства. Децентрация позволяет перенести, «выбросить» отрицательное состояние во внешнюю среду и тем самым избавиться от него.

Существует несколько форм децентрации. Ролевая децентрация связана с перевоплощением человека, мысленным включением в другую ситуацию. Используется рефлексия, человек старается посмотреть на себя «со стороны», проанализировать ситуацию глазами внешнего наблюдателя, применить «психическое зеркало». Коммуникативная децентрация осуществляется в диалоге с переменной коммуникативных позиций. Упражнение «Дерево» развивает внутренние средства ролевой децентрации. По дороге домой,

в транспорте представляйте себя деревом (каким вам нравится) и проигрывайте детально образ этого дерева – его мощный и гибкий ствол, переплетающиеся ветви, колышущую ветром листву, открытость кроны солнечным лучам, корни, движение питательных соков по стволу.

**2. Упражнение «Книга».** Упражнение также вырабатывает внутренние средства ролевой децентрации и выполняется индивидуально (на работе, дома). Представьте себя книгой, лежащей на столе (либо любым предметом, находящимся в данный момент в поле зрения). Сконструируйте в сознании внутреннее «самочувствие» книги – ее покой, положение на столе, защищающую от внешних воздействий обложку, сложенные страницы. Кроме этого, важно увидеть «глазами книги» окружающую комнату и внешне расположенные предметы: карандаши, ручки, бумагу, тетради, стул, книжный шкаф, стены, окно, потолок и т.п. Выполняйте упражнение 3–4 минуты. Вы почувствуете, как спадает внутреннее напряжение, и вы перейдете в «мир иных измерений», можно сказать, в видимый «параллельный мир» с реальным существованием предметов по своим законам. Восприятие «иных миров» и внутреннее «включение» в один из них дает возможность понимать множественность, многогранность любой жизненной и профессиональной ситуации, временно «выключаться» из собственных травмирующих обстоятельств и относиться к ним как к относительно реальным, одним из многих разных форм жизни. Таким же образом можно организовать психологическое «путешествие» внутрь висящей на стене картины или фотографии, проиграть вымышленный сюжет ситуации.

**3. Упражнение «Мария Ивановна».** Упражнение развивает внутренние средства ролевой децентрации. Выполняется индивидуально, в течение 10–15 минут. Представьте себе ваш неприятный разговор, например, с начальником. Условно назовем ее Марией Ивановной, позволившей

себе неучтивый тон в разговоре с вами и несправедливые замечания. Закончился рабочий день, и по дороге домой вы еще раз вспоминаете неприятную беседу, и чувство обиды захлестывает вас. Это вредно для вашей психики: на фоне психологической усталости после рабочего дня развивается психическое напряжение. Вы пытаетесь забыть обиду, но вам это не удается.

Попробуйте пойти от противного. Вместо того чтобы насильственным образом вычеркнуть Марию Ивановну из своей памяти, попытайтесь, наоборот, максимально приблизить ее. Попробуйте по дороге домой сыграть роль Марии Ивановны. Подражайте ее походке, манере себя вести, проигрывайте ее размышления, ее семейную ситуацию, наконец, ее отношение к разговору с вами. Через несколько минут такой игры вы почувствуете облегчение, спадет напряжение. Изменится ваше отношение к конфликту, к Марии Ивановне, вы увидите в ней много позитивного, того, что не замечали раньше. По сути дела, вы включитесь в ситуацию Марии Ивановны и сможете ее понять. Последствия такой игры обнаружат себя на другой день, когда вы придете на работу. Мария Ивановна с удивлением почувствует, что вы доброжелательны и спокойны, и сама, вероятно, станет стремиться уладить конфликт.

**4. Упражнение «Настроение».** Позволяет снять неприятный осадок после тяжелого разговора или инцидента. Возьмите цветные карандаши или мелки и чистый лист бумаги. Расслабленно, левой рукой нарисуйте абстрактный сюжет — линии, цветовые пятна, фигуры. Важно при этом полностью погрузиться в свои переживания, выбрать цвет и провести линии так, как вам больше хочется, в полном соответствии с вашим настроением. Попробуйте представить, что вы переносите свое грустное настроение на бумагу, как бы материализуете его. Закончили рисунок? А теперь переверните бумагу и на другой стороне листа напишите 5–7

слов, отражающих ваше настроение. Долго не думайте; необходимо, чтобы слова возникали спонтанно, без специального контроля с вашей стороны.

После этого еще раз посмотрите на свой рисунок, как бы заново переживая свое состояние, пересчитайте слова и с удовольствием, эмоционально разорвите листок, выбросьте в урну. Вы заметили? Всего пять минут, а ваше эмоционально-неприятное состояние уже исчезло, оно перешло в рисунок и было уничтожено.

### **Адаптационные игры**

Основная цель адаптационных игр – активизация умения управлять собой, развитие воли и самоконтроля.

**1. Упражнение «Животное».** Используется в сложный период профессиональной адаптации (на новом месте работы, после длительного перерыва в работе или первом трудоустройстве). Человек чувствует некоторую внутреннюю инертность, разбалансированность, повышенную утомляемость, нежелание напрягаться, заставляя себя проявлять волевые усилия. Как «разогреть» собственную психику? Как настроить такую сложнейшую психофизиологическую систему, как организм человека, на успешный профессиональный труд? Специальные игры (упражнения) на адаптацию помогают почувствовать внутреннюю раскованность, дают ощущение свободы, стимулируют ваши актерские способности, способность к публичным выступлениям.

Упражнение «Животное» выполняется либо дома, либо в отдельной комнате на работе. Заготовьте для себя набор карточек, на которых напишите названия животных. Наугад выньте одну из карточек и проиграйте в позах и движениях роль этого животного. Затем сделайте то же самое с другой карточкой. Выполняйте упражнение перед зеркалом, позвольте себе быть совершенно свободным в мимике, пантомиме, даже немного смешным.

2. Упражнение «Эмоция». Заранее заготовьте набор карточек, на которых отметьте эмоции и то, с помощью какой части тела надо эти эмоции выразить. Например, карточка «Грусть. Руки» означает, что грусть надо выразить при помощи рук. На карточках могут быть отмечены следующие эмоции: «Горе, лицо», «Радость. Губы», «Чванство. Правая рука», «Гордость. Спина», «Страх. Ноги» и др. Как и упражнение «Животное», упражнение «Эмоция» помогает почувствовать себя раскованным и свободным, развивает актерские способности.

### **Игры на развитие интуиции**

#### **А: коллективные**

1. Упражнение «Телепатия». Группа участников разбивается на пары. Это можно сделать двумя способами. Первый: каждый участник сам выбирает себе партнера, с которым ему приятно играть. При всем удобстве данного способа, он имеет один недостаток: кто-то из играющих может получить несколько выборов, а кто-то остаться без пары. Поэтому в ряде случаев можно рекомендовать второй способ. Все участники рассчитываются на «первый – второй». Первые номера выбирают себе пару из вторых номеров. В каждой паре участники садятся лицом друг к другу и договариваются, кто из них будет ведущим, а кто ведомым. Ведущий начинает «передавать» какой-либо образ или мысль: он сосредотачивается и в течение 4–5 минут внушает их своему партнеру – принимающему. Задача последнего – понять или почувствовать то, о чем думает ведущий.

Игра имеет несколько ограничений. Во-первых, внушение образа ведущий должен делать без помощи слов, только выражением глаз, лица. Во-вторых, нельзя использовать вспомогательные средства – рисунок, жесты.

После того, как передача образа состоялась, принимающий рассказывает ведущему, что он понял или почувство-

вал. После обсуждения в парах начинается групповое обсуждение. По желанию игроков несколько пар рассказывают группе о своих впечатлениях. Кажущаяся простота игры не должна вас смущать: через некоторое время вы с удивлением заметите, что правильно отгадывают гораздо чаще, чем это могло бы быть по теории вероятности. Многие игроки отмечают, что понимают мысли и чувства своих партнеров, стоит только внимательно посмотреть им в глаза, в лицо. Во всяком случае, практически всегда правильно определяется эмоциональный фон транслируемого образа: радостный или печальный, спокойный или напряженный.

**2. Упражнение «Шериф и убийца».** Для игры подготавливаются билеты соответственно числу участников. На двух билетах отмечены роли «шерифа» и «убийцы». Другие билеты – пустые. Все билеты скручиваются таким образом, чтобы надписи не были видны, и складываются в темный пакет. Каждый участник выбирает себе билет, но не показывает его другим игрокам.

Участник, выполняющий роль «убийцы», должен взглядом «убивать» других игроков. «Шериф» обязан найти «убийцу», при этом он может ориентироваться на два игровых момента. Во-первых, он определяет «убийцу» по глазам. Во-вторых, другие игроки, почувствовав взгляд «убийцы», говорят: «Я убит», тем самым показывая «шерифу», кто в группе играет роль «убийцы». «Убийца» может быть найден сразу, но также может остаться невыявленным до конца игры. Значение имеет не результат, а процесс игры. Игровое упражнение всегда проходит оживленно; оно развивает интуицию, улучшает социально-психологический климат в коллективе.

Опыт показывает, что лучше всего повторять игру 4–5 раз со сменой игроков, играющих роли «шерифа» и «убийцы». После каждого этапа игры все вместе обсудите, по каким признакам «шериф» определил «убийцу», и если он

не сумел этого сделать, то почему. Пусть участники обменяются впечатлениями об ощущениях, которые у них появились, когда они почувствовали взгляд «убийцы». Кто-то смог выставить «психологическую защиту» против «убийственного взгляда» и остался внутренне спокойным. Другие испытали неприятные эмоции, несмотря на то, что это была игра.

**3. Упражнение «Таможня».** Из участников выбирают два «работника таможни» и два «иностранца». «Таможенники» остаются в комнате, а «иностранцы» выходят. Задача первых состоит в том, чтобы так организовать беседу с «иностранцами», чтобы выяснить, кто из них провозит «запрещенный товар». В качестве такого «товара» могут выступить, например, «наркотики». Разумеется, все это не реальные вещи, а игровые символы. Так, багажом могут быть две книги, с которыми «иностранцы» подходят к «таможенникам» и ведут беседу, а «наркотиками» – вложенный в одну из книг лист чистой бумаги. «Таможенники» не имеют права брать эти книги в руки и листать. Они должны решить свою задачу, опираясь на свою наблюдательность и интуицию. Пока «таможенники» рассаживаются и готовятся принимать «иностранных гостей», те за дверью комнаты придумывают легенду: из какой страны они приехали, с какой целью, на какой период запланирован их визит и т.п. Главная задача «иностранных гостей» состоит в том, чтобы в разговоре не вызвать подозрений «таможенников» и рассказать легенду, которая поможет отвлечь внимание «таможенников» и помешать им принять правильное решение. Например, сентиментальная или остросюжетная история может надолго отвлечь внимание «таможенников».

Во время игры постепенно выясняется, что уже первые действия «иностранцев» часто выдают их «с головой»: тот, кто везет «запрещенный товар», часто либо немного суетится, либо излишне напряжен и зажат. Лидером беседы в боль-

шинстве случаев выступает тот из «гостей», кто свободен от «контрабанды». Беседа длится до тех пор, пока «таможенники» не решат, у кого из «иностранцев» спрятан «запрещенный товар». После того, как дан ответ, другие участники, которые находились в роли зрителей, также предлагают свои решения. И только потом «иностранцы» признаются. В заключение игры все вместе обсуждают, какие ответы были правильны и почему. Выявляется, по каким признакам «работники таможни» и зрители определили, у кого из «иностранцев» был спрятан «запрещенный товар».

**4. Упражнение «Отгадай».** Цель игры состоит в отгадывании человека, которого задумала группа. Все участники садятся в круг. Один из участников выходит из комнаты, а группа в его отсутствие выбирает человека из числа оставшихся в комнате. Каждый игрок придумывает ему характеристику, используя при этом определения погоды, цветов, деревьев, предметов одежды по договоренности с группой. Например, группа решила описывать ведущего при помощи определений погоды. Приглашается вышедший член группы, и каждый участник дает придуманную им характеристику, в том числе и тот игрок, на которого она составляется. Например, первый участник начинает: «Эта женщина похожа на летний солнечный день. Только иногда чувствуется движение легкого ветерка, тихо колышется листва на деревьях, но пока все спокойно...». И так по кругу.

Задача состоит в том, чтобы отгадать человека, задуманного группой. После того, как все высказались, отгадывающий указывает на участника, на которого, по его мнению, составляется характеристика. При этом обязательно надо показать, по каким признакам было принято решение: «Я решил, что это Н., потому что...». При правильном решении игру можно еще 3–4 раза повторить, используя другие измерения (деревья и т.д.).

## **Б: индивидуальные**

**1. Упражнение «Фотография».** Возьмите в руки фотографию незнакомого человека в журнале или газете. Вглядитесь в лицо. Обратите внимание на позу, одежду. Постарайтесь определить характер, настроение, род занятий, стиль жизни, придумайте биографию этого человека. Как вы предполагаете, могли бы вы быть с ним в дружеских отношениях? Если нет, то какие отношения могли бы сложиться между вами? Могли бы вы, например, быть коллегами по работе? Если бы этот человек был учителем, какой школьный предмет он бы преподавал? Имел ли бы он авторитет среди учеников? Что еще вы можете сказать об этом человеке?

**2. Упражнение «Попутчик».** В метро или автобусе мельком посмотрите на своего соседа. Незаметно окиньте взглядом его лицо, одежду, позу. Подумайте, кем работает этот человек, какой у него характер, как он живет. Попробуйте определить его возраст. Постарайтесь почувствовать его настроение. Конечно, не надо навязчиво смотреть на человека в транспорте. Отрабатывайте у себя способность по одному взгляду определять индивидуально-психологические особенности людей. Через какое-то время вы обнаружите, что для того, чтобы понять другого человека, необязательно долго смотреть на него или долго с ним разговаривать. Первое интуитивное ощущение может быть самым верным. Важно только научиться доверять этому ощущению и не искажать его последующими интеллектуальными интерпретациями.

**3. Упражнение «Телевизор».** По телевидению демонстрируется спектакль или телефильм. Выключите звук, а изображение оставьте. Попробуйте определить, о чем говорят люди, какие у них цели и мотивы, кто из них атакует, а кто защищается, кто лидирует, а кто подчиняется. Вглядитесь в лица говорящих, обратите внимание на их жесты и позы. Не включая звук, скажите вслух то, что говорит пер-

вый собеседник и что отвечает ему второй. Воспроизведите предполагаемый текст разговора. Через 5–7 минут включите звук: правильно ли вы определили предмет беседы? Если вы ошиблись, то в чем и почему? В эту игру вы можете поиграть дома вместе с супругом и детьми. Учтите, что бывает весьма полезно сопоставить различные версии. Какая из них оказалась ближе к тому, что говорится на телеэкране? Почему? Во время игры можно даже учредить приз «за лучшую интуицию».

4. Упражнение «Голос по телефону». Переговоры по телефону стали настолько привычными, что мы перестали замечать их ситуационную и коммуникативную сложность: вы не видите лица своего собеседника и вынуждены поддерживать разговор, ориентируясь, в основном, на звук его голоса. Такие его параметры, как динамика интонации, темп, наличие междометий и длиннот, ритм дыхания помогают вам в какой-то степени почувствовать настроение человека и поддерживать беседу. Но в целом вы двигаетесь «на ощупь», «вслепую».

Как правильно построить телефонный разговор и в то же время развить у себя интуицию? Наши рекомендации заключаются в следующем. По первым словам, сказанным вам по телефону, постарайтесь определить характер предстоящего разговора и цели вашего абонента: вас будут просить о чем-то, сообщать важную информацию, благодарить, выражать симпатию или демонстрировать агрессию и негативизм. Поддерживая разговор, представьте лицо собеседника, мысленным взором окиньте обстановку, в которой он находится. Если вы разговариваете с незнакомым человеком, постарайтесь мысленно нарисовать его портрет. Такие психотехнические действия помогут правильно построить беседу, а также развить и укрепить в себе такие качества, как интуиция, коммуникабельность, эмпатия.

## Игры – формулы

Игры – формулы представляют собой метод вербального самовнушения, это – несколько фраз, которые человек может произносить «про себя» или вслух утром и вечером, по дороге на работу, во время рабочего дня, перед трудной беседой. Произносить формулы необязательно точно по тексту, можно проявить некоторые индивидуальные вариации и отступления в выборе стиля формулы, слов, длительности фраз и прочего. Важно найти свой собственный язык, наиболее эффективно на вас воздействующий, например, вы – человек, не терпящий директив и приказов. Тогда постройте текст формулы в мягкой манере, в форме убеждения: «Я спокоен и уверен в себе. Я должен сохранять внутреннюю стабильность, потому что впереди у меня трудный день». Возможно, вы – человек эмоциональный, тогда ваш текст должен содержать яркие прилагательные: «Я испытываю спокойствие и уверенность в себе. Я должен сохранять внутреннюю стабильность как мощный фундамент красивого и великолепно-го здания». Если же вы – человек сдержанный и в то же время сильный, энергичный, ваша формула может звучать как краткий и резкий приказ или команда: «Я должен быть спокойным! Спокойно! Уверенность в себе!».

Кроме того, текст формулы должен содержать ваши ценные установки, отражать ваше мировоззрение. Если вы – человек самостоятельный и всегда стараетесь ориентироваться только на собственные убеждения, текст вашей формулы может начинаться словами «Я хочу...», «Я должен...», «Мне нравится...», «Я люблю...». Если вы ориентируетесь на общественное мнение, то ваша формула может начинаться: «Все люди меня видят как человека...», «Все знающие меня относятся ко мне, как к человеку...» Если мнение ваших родителей – закон для вас, то начало формулы может выглядеть так: «Моя мама хотела, чтобы я стал человеком...», «Мой отец всегда верил, что я –...».

Если вы безоговорочно верите в свою природу, генотип или свой астрологический знак, формулируйте самоприказ, например, так: «Мои родители, бабушки, дедушки – все в нашем роду обладают...», «По своему астрологическому знаку я – Дракон, поэтому...».

Текст формулы самовнушения вы можете составить заранее или взять готовый из специального сборника. Но иногда могут быть действенны не заготовленные формулы, а тексты коротких самоприказов, рождающиеся «В ситуации», «Здесь и теперь» и органично соответствующие вашему внутреннему состоянию и внешним условиям.

Для того чтобы заготовленные заранее или спонтанно возникшие формулы были эффективны, помните о следующих правилах:

- Для оперативного пользования формулой желательно иметь короткий текст из нескольких фраз.

- Большое значение имеет начало формулы. Кроме описанных выше предложений, могут быть следующие начала фраз: «Я все смею, все могу...», «Я верю в то, что...», «Я убежден в том, что...».

- Формулу самовнушения необходимо повторять несколько раз (иногда до семи раз).

- Важно непоколебимо верить в «магические свойства» произносимых вами слов.

- Проговаривать формулы надо в состоянии сосредоточенности, сконцентрировав волю.

### *Утренние и вечерние игры – формулы*

Утром, перед тем как встать, когда организм еще в «переходном» состоянии уже не сна, но еще и не полноценного бодрствования, заведите себе правило прочитывать пару формул. Их неплохо повторить и перед сном.

Формула 1. Уверенность в себе. «Я человек смелый и уверенный в себе. Я все смею, все могу и ничего не боюсь» (последнюю фразу можно повторять несколько раз).

Формула 2. Любовь к ученикам (для учителя). «Я люблю своих учеников. Всегда радуюсь встречам с ними. Я всегда открыт к диалогу с моими учениками».

Формула 3. Игры-формулы перед началом рабочего дня, стимулирующие любовь к своей работе. «Я радостно иду на работу. Я люблю свою работу. Она – высший смысл моей жизни». «Я очень люблю свою работу, она доставляет мне огромное наслаждение и наполняет мою жизнь радостью постоянных побед».

Формула 4. Спокойствие, стабильность в течение рабочего дня. «Я хочу быть спокойным и стабильным. Я хочу быть уверенным в себе».

Формула 5. Уменьшение напряжения во время работы. «На протяжении всего дня я сохраняю абсолютное самоуправление, абсолютное подчинение всех действий достижению наибольшего результата своей работы. Ни при каких обстоятельствах я не нервничаю и не раздражаюсь. Во всякой обстановке я сохраняю выдержку и самообладание. Я сдерживаю себя там, где не может сдержаться никто другой. И каждый при общении со мной чувствует эту силу. Я способен прилагать огромные усилия и сдерживать себя в самых волнующих обстоятельствах. Я все смогу. И я всегда своим поведением буду показывать образец большой духовной силы и выдержки. Я чувствую себя способным предотвратить возникновение раздражения даже тогда, когда это сделать очень трудно. Я все смогу. Я способен к огромным волевым усилиям».

### **Игры на развитие креативности**

1. Начать занятие можно со следующего упражнения. Давайте познакомимся, но сделаем это не совсем обычным способом. Каждый участник по очереди называет свое имя и три присущих ему качества, начинающихся на ту же букву, как и его имя. Характеристики должны быть разноплановыми.

вые, например, не желательно говорить «добрый, доброжелательный, дружелюбный». Можно модифицировать упражнение и попросить назвать качества на каждую букву имени. Либо, наоборот, можно попросить назвать участников три качества, каким-либо образом связанные с их именем, и группа должна догадаться, как зовут человека. Данное упражнение позволяет активизировать творческое (дивергентное) мышление и настроиться на дальнейшую работу.

**2.** Игра «Пум, пум, пум». Один участник задумывает нечто, что есть у кого-то из игроков. Признак должен быть конкретным и известным всем участникам. Затем остальные участники начинают его спрашивать, есть ли у них «пум-пум-пум» (Например, «Таня, а у меня есть «пум-пум-пум»?» – «Нет», «А я с «пум-пум-пумом»?» – «Да»). В процессе игры участники могут высказывать свои догадки («это голубые глаза?»; «это первая гласная буква в имени?»), а загадавший либо подтверждает, либо опровергает их предположения. Потом участники обсуждают, как у них возник ответ, и что они чувствовали в процессе поиска ответа. Это упражнение способствует осознанию того, что такое креативность, каковы ее проявления, барьеры и этапы креативного процесса.

**3.** Участники группы сидят по кругу, у ведущего в руках карточки, на которых написаны названия предметов, состояний, любые понятия (сон, веселье, фараон, бухгалтерия, весна и др.). Ведущий прикалывает карточку с написанным на ней словом на спину одного из участников (то есть он не видит, что на ней написано). Остальные должны попытаться объяснить ему, что там написано, пользуясь только невербальными средствами. Его задача – угадать слово. В центре круга могут побывать несколько участников (по желанию). Слова можно постепенно усложнять. Например, конкретные понятия бывает легче угадать, чем абстрактные.

**4.** Игры на развитие креативности с мячом. Бросая мяч, участник называет предмет, а тот участник, который его ловит, должен назвать три нестандартных способа использования этого предмета. Например, один называет «нож», другой говорит «ложка для обуви, холодное приложить на синяк или шишку, музыкальный инструмент, чтобы барабанить». Другой вариант игры: игроки бросают мяч, представляя, что это – апельсин. Нужно каждый пас сопровождать эпитетом, какой апельсин участники бросают. Например, оранжевый, спелый, гнилой, пахучий и т.д. Еще один вариант: игроки бросают мяч, говоря при этом место, где должен оказаться тот, кто мяч поймал. Поймавший мяч должен назвать три вещи, которые он бы с собой туда взял. Например, «экзотический остров» – «солнечные очки, сандалии, бутылку воды». Еще можно использовать такой вариант: игроки бросают мяч, говоря при этом «воздух», «земля» или «вода», а поймавший мяч должен быстро назвать соответственно птицу, животное или рыбу. Такие упражнения придают динамику, вносят оживление, веселье.

**5.** Письменное задание: ведущий пишет на доске четыре буквы НГОК. По его сигналу участники должны начать составлять предложения, в каждом из которых первое слово должно начинаться на букву Н, второе на Г, третье на О, четвертое на К. Например, «Николай говорит очень красиво». Всего дается три минуты. Затем участники говорят, сколько предложений они успели составить, и по очереди читают свои предложения. Выполнение и последующее обсуждение задания помогают понять участникам, какие стилевые и т.п. возможности они могли бы еще использовать.

**6.** Упражнение используется в тренинге креативности и направлено на снятие стереотипов участников в области письменной речи. Участникам предлагается написать короткие сочинения на произвольно выбранную тему, объемом не более одной страницы. По жанру это может быть

все, что угодно, от «глав из романа» до «сборника надписей на заборах и в лифтах». Главное, чтобы жанр и тема сочинения были не свойственны данному участнику с его точки зрения. Предупредите участников, что все их произведения будут зачитываться, и победителями будут признаны те игроки, авторство которых установить не удастся.

Раздайте одинаковые листы бумаги и попросите, чтобы писали достаточно разборчиво. На написание отводится 20 минут, при необходимости добавляется еще несколько минут. Затем соберите работы, демонстративно перемешайте их и раздайте каждому участнику по сочинению, кому какое достанется. Попросите прочесть его и наложить соответствующую резолюцию: «Это сочинение написал... (фамилия того, кто, по мнению прочитавшего, написал это сочинение) и свою разборчивую подпись. Затем предложите кому-нибудь из участников, кто владеет даром ораторского искусства и декламации, вслух прочитать все произведения. После прочтения каждого из них устраивается короткое обсуждение, выявляется, кто же был автором этого опуса. Группа приходит к единому мнению, и Вы вписываете в листок: «Группа считает, что автором является такой-то». Обсуждение каждой работы не должно длиться более пяти минут. Следите за тем, чтобы участники не растратили свой запал на первое сочинение, а к последнему выдохлись и устали. Пусть распределяют перлы своего вдохновения поровну на все работы. После того как зачитано все и установлено авторство всех творений (причем установлено дважды: участником, прочитавшим это творение, и группой в целом), предложите каждому участнику взять то сочинение, автором которого он в действительности является, и объявить, опознали ли его авторство.

Через несколько дней можно повторить упражнение, изменив условия проведения. Теперь нужно так написать сочинение, чтобы оказаться узанным по стилю, форме из-

ложения и т.д. Запрещается указывать в сочинении свое имя и описывать общеизвестные ситуации, по которым авторство может быть установлено легко и однозначно, типа: «Вчера я опрокинул на себя в столовой тарелку борща».

Обсуждение проводится так же, как и в первый раз, только теперь выигравшими считаются те участники, авторство которых установлено верно. Выполнение этого упражнения расширяет жанровый репертуар участников, дает пищу для размышлений о том, как их воспринимают окружающие, просто проходит весело и интересно. Листы с работами не выбрасывайте. Если у вас будет свободное время, положите перед собой ту работу, в которой участник стремился остаться инкогнито, и труд того же автора, где он хотел быть узнанным. Посмотрите, что изменилось в общей композиции письма, в стиле, в строении фраз, а что осталось неизменным. Иногда результаты таких наблюдений бывают любопытными.

## РЕЗЮМЕ

Малая психологическая игра – это психотехнический прием (упражнение, психогимнастика), направленный на решение узкой конкретной задачи и непродолжительный по времени (несколько минут). В психологической практике малые психологические игры обычно используются как базовый материал для создания тренинга, как часть консультации или занятия по психокоррекции или психотерапии. Малые психологические игры, как правило, публикуются в специальных сборниках и практикумах. Виды малых игр определяются по их содержательной направленности (игры на снятие агрессии, игры на сплочение, игры-релаксации и др.), соответственно, их цель и эффекты отражены в их названии.

Есть малые игры, которые используются в начале и в конце дня (занятия). Игры начала дня используются для психологической настройки участников, создания настроения и работоспособности. Игры окончания дня чаще выполняют функцию ритуала, способствующего выходу из определенного состояния, из роли участника занятия (тренинга) и осознанию завершения работы. Психолог может подбирать для этого как нейтральные по содержанию малые игры, так и тематически специфичные для данного тренинга или консультации игры.

Игры на сплоченность используются в группе, где участники не дружные, плохо работают в команде, часто конфликтуют между собой. Такие игры могут применяться для проведения отдельных занятий в недружном коллективе, на отдельном этапе тренинга (этапе конфликта) для налаживания отношений, а также послужить основой целого тренинга (например, тренинга формирования команды). Как правило, в такие тренинги и занятия также включают малые игры на снятие агрессии и напряжения.

Существует большое количество малых игр с музыкой. Их цель – переключение состояния участников, воздействие на эмоциональную сферу (например, взбодрить или, наоборот, снять напряжение и расслабиться). Игры-релаксации также позволяют снять усталость, стабилизироваться, почувствовать уверенность в себе.

Основная цель адаптационных игр – активизация умения управлять собой, развитие воли и самоконтроля. В этом они схожи с играми-формулами, которые представляют собой метод вербального самовнушения и позволяют вырабатывать навыки самоконтроля, самообладания, уверенность в себе и позитивный настрой.

Для людей творческих или работающих в сфере, требующей таких способностей, можно применять игры на развитие креативности и развитие интуиции.

## **КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ К РАЗДЕЛУ**

- 1) Дайте определение малым психологическим играм, назовите сферы их применения.
- 2) Перечислите виды малых психологических игр, проиллюстрируйте каждый вид примерами конкретных игр (опишите сценарий).
- 3) Какие функции выполняют малые игры начала и окончания занятия (дня)? Каковы требования к их отбору?
- 4) Где можно использовать малые игры на сплочение группы, а также игры на снятие агрессии и напряжения? Приведите примеры таких игр и ситуаций.
- 5) Приведите примеры малых игр с музыкой. Какие музыкальные произведения можно использовать, в какое время занятий и как они могут повлиять на состояние участников группы?
- 6) Приведите примеры малых игр на развитие навыков самоуправления и самоконтроля.
- 7) Кому и зачем нужны игры на развитие творческих способностей? Приведите примеры таких малых игр.
- 8) Кому и зачем нужны игры на развитие интуиции? Приведите примеры сценариев групповых и индивидуальных игр на развитие интуиции.

## БОЛЬШИЕ ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ИГРЫ

---

*Понятие о больших психологических играх.*

*Классификации больших психологических игр.*

*Форма и цель игры как базовые критерии классификации  
больших психологических игр.*

*Игровые оболочки, игры-проживания, игры-драмы,  
деловые и проектные игры, психологические акции.*

*Диспозиционные (имитационные) и операциональные игры*

*Большая психологическая игра* – это целостное, законченное, совершенно самостоятельное действие, имеющее свою внутреннюю систему целей и правил, достаточно продолжительное по времени (от одного часа до нескольких дней). М.Р. Битянова считает, что для участников такая игра выступает как Деятельность, в которой реализуется потребность личности в сильных и целостных эмоциональных переживаниях. Игра является безопасным «как бы» пространством построения отношений с окружающими людьми, предоставляет психологическую возможность понять себя и других, увидеть и прочувствовать перспективы развития, прожить модели поведения и отношений, которые до этого казались недоступными или невозможными [13].

Рассмотрим некоторые *классификации больших психологических игр*. Одной из первых термины «большие и малые психологические игры» использовала М.Р. Битянова, которая выделяет пять видов таких игр и описывает их специфику в работе со школьниками, полагая в качестве основного критерия классификации скорее *форму проведения игры* [13]:

1. Игровые «оболочки» – самый распространенный, самый простой вид игр. В данном случае игра используется

как некоторое обрамление, общий фон психологической работы, которая по своей сути может быть не игровой, а (чаще всего) тренинговой. Например: дети попадают в какой-то волшебный мир, там им предстоят испытания, для того чтобы что-то найти, спасти или просто выбраться обратно. Каждое испытание представляет собой задание на развитие определенных навыков, отношений в группе или с педагогом и т.д. Игра выступает «мифом», защитным слоем тренинговой работы, делая ее более привлекательной и интересной для участников. Игровые «оболочки» используются в начальной школе, хороши они и для младших подростков. Наиболее активно сегодня психологами образования эксплуатируются игровые «оболочки», построенные по принципу новогодней сказки для малышей в детском саду, новый год не может состояться из-за того, что злые силы что-то украли, спрятали, сломали. Добрые герои восстанавливают справедливость. Новый год наступает вовремя.

Во многих психологических играх, описанных в современной литературе, дети тоже куда-то попадают, кого-то спасают. Психологи широко используют этот тип сюжета, при этом игровые «оболочки» могут быть самыми разными. Например, путешествие на поезде от станции к станции, движение внутри от уровня к уровню, международная конференция журналистов с проходящими в ее рамках мастер-классами, создание узоров в волшебном калейдоскопе. Все это – реальные сюжеты, положенные в основу уже апробированных игр. Игровые «оболочки» можно использовать и в работе со старшеклассниками. Естественно, уровень эстетических требований к игровым оболочкам в этом случае существенно повышается.

2. «Игры-проживания» позволяют создать условия для совместного и одновременно индивидуального, личного освоения некоторого придуманного пространства, постро-

ения в его рамках межличностных отношений, создания и осмысления ценностей личного существования в данной ситуации. Это – более сложный вид игры как для участников, так и для ведущего. Для него сложность может представлять управление игровым процессом, для участников опасность связана с необходимостью включаться в отношения, выстраивать их, обращаться к своему собственному «Я» с довольно непростыми вопросами. Все вышесказанное не значит, что такие игры можно проводить только с достаточно взрослыми ребятами и в группах с проработанными межличностными отношениями. Возраст может быть любой. Например, уже с малышами можно играть в жизнь на «волшебной поляне», на которой каждый ребенок обустроивает свой домик, а затем налаживает отношения с соседями и жизнь на поляне в целом.

Что касается уровня развития группы, то он очень сильно влияет на то, как сложится «игра-проживание». Группа может организовать только такую жизнь на осваиваемом пространстве, к которой она готова. Если отношения агрессивны – это проявится, если дети равнодушны друг к другу – это станет очевидным, если класс «созрел» для развития отношений – игра хорошо продвинет его в этом направлении. Существует один сложный момент, который нужно принять как данность ведущему «игры-проживания»: она не может быть удачной и неудачной. Просто в каждом классе она складывается по-своему, иногда – трагично, иногда – скучно, иногда – настолько интересно, что не хочется ее заканчивать. Это очень трудно принять даже психологам, не говоря уже о педагогах – классных руководителях, которые в большинстве случаев участвуют в таких играх. Педагог ждет запланированного эффекта, а получает нечто совсем иное: конфликт, раскрывшийся в игре, разногласия детей, их полная неготовность к сотрудничеству, самоорганизации. Однако и такой ва-

риант «игры-проживания» очень полезен: выявляются скрытые разрушительные процессы, группа продвигается в понимании того, что в ней происходит.

Для «игры-проживания» можно придумать множество игровых пространств: необитаемый остров, фантастические миры Мужчин и Женщин, неосвоенная планета, доисторическое время, в которое группа попала с помощью машины времени, и т.д. Если времени мало и нет подходящих условий, можно просто на словах описать участникам ситуацию, в которой они оказались, выдать фломастеры и бумагу для рисования карты, плана или схемы того места, которое обживается, а все проживание осуществлять мысленно, сидя в кругу и обсуждая предполагаемые действия и свои чувства. Так можно действовать, но при условии, что у участников хорошо развито воображение и им нравится сам процесс обсуждения ситуации. «Игра-проживание» обретает свои настоящие возможности, если организуется в приспособленном для этого помещении с применением различных атрибутов.

Важный момент в игре – самоопределение в пространстве и времени каждого участника. Нельзя увлекаться только групповыми процессами. Нужно построить игру так, чтобы каждый участник осознал свое место, свою позицию, осмыслил значение игровой ситуации для себя лично. Как это сделать? «Игра-проживание» не терпит длительных отвлеченных разговоров, в ткань такой игры нельзя включать чисто тренинговые процедуры обратной связи и рефлексии. Это может разрушить игровой процесс. Возможный выход – внедрение в игру элементов личного выбора. В «Необитаемом острове» это может быть ситуация с принесенными штормом корабельными бревнами; в игре с женским и мужским мирами – момент возможного объединения миров. Однако введение драмы в процесс проживания необязателен. Игра и без этого часто протекает остро.

3. «Игры-драмы». За содержанием, коллизиями сюжета и изысками антуража любой «игры-драмы» стоит необходимость самоопределения каждого участника в конкретной игровой ситуации и совершение личного выбора. А за игровым выбором всегда стоит ценностно-смысловое самоопределение личности. Однако не только процедура выбора в таких играх драматична. Как только участник решает для себя выбрать определенный путь, он ставится в ситуацию символического проживания этого пути. В процессе такого проживания становятся очевидными все потери и обретения, все последствия выбора. Важно не только уметь делать выборы и принимать их следствия, не менее важно уметь строить свою жизнь в контексте сделанного выбора: ставить цели, организовывать деятельность, устанавливать отношения с другими людьми. То есть «игра-драма» может быть ориентирована на решение еще одной психологической задачи, которая для участников озвучивается приблизительно так: «Теперь, когда ты сделал свой выбор, как ты будешь строить свою жизнь?».

Квинтэссенция «игры-драмы» – ситуация совершения выбора, но к нему нужно подвести участников. Выбор будет действительно личностно переживаться в том случае, если участники глубоко погрузились в игровую ситуацию, вжились в нее и в свою роль. Значительная часть игрового времени уходит на то, чтобы «вживить» участников в их роли и ситуацию. Для этого применяются самые разнообразные приемы. Хорошо помогает внешний антураж: элементы костюмов, оформление помещения, световые и музыкальные эффекты; погружению способствует присвоение участникам каких-то собственно сюжетных статусов, ролей, имен. Очень хороший эффект дают психодраматические и гештальт-техники проживания, медитативные приемы. Все эти факторы вместе способствуют тому, чтобы участни-

ки позволили себе выйти из привычных состояний и ролей, освободили свои психические ресурсы для разговора с самими собой. Однако далеко не все психологические техники, позволяющие изменять состояние человека, настраивать его на определенную психологическую волну, пригодны для применения в игре. В игре господствует сюжет, он очень капризен, постоянно требует внимания к себе и не терпит длительных и дальних отступлений. Практически невозможно остановить действие, обсудить какие-то содержательные вещи, касающиеся участников, и благополучно вернуться в игровое пространство. Как правило, оно уже не существует к этому моменту.

В «играх-драмах» есть возможность регулировать как глубину личностного погружения участников в процесс, так и степень близости отношений между ними. Усиливая игровой компонент, ведущий, как ни парадоксально на первый взгляд, защищает участников от переживаний, у них появляется возможность прикрыться ролью: я так действую по инструкции, а не потому, что я сам такой. Межличностные отношения между участниками можно тоже обострять или смягчать в зависимости от решаемых задач. Чем четче инструкции и чем большая роль в развитии игровых событий принадлежит ведущему, тем более поверхностными становятся отношения участников. И наоборот, отстраняясь от управления событиями, передавая участникам свободу действий, ведущий способствует развитию общения в игровой группе.

«Игры-драмы», несомненно, один из самых сложных и ответственных видов игр из всех, которые сегодня используют психологи. Особенно много проблем возникает с концовками игр. Психологи часто сомневаются, должны ли концовки вытекать из логики игры или все-таки, работая с детьми, психологи должны приводить драматизации к концу светлomu и жизнеутверждающему? Однозначного ответа на этот

вопрос не существует. В любом случае проведение драматических игр требует определенной личностной и профессиональной готовности, даже зрелости ведущего.

4. «Деловые» и «проектные» игры направлены на освоение, осмысление так называемых инструментальных задач, связанных с построением реальной деятельности, достижением конкретных целей, структурированием системы деловых отношений участников. «Деловые» игры с детьми могут носить несложный сюжетный характер, а могут иметь вид собственно организационного семинара. Пример первого вида «деловых» игр – профориентационная игра «Перспектива». В ней дети решают сугубо инструментальные задачи – планируют свое ближайшее и отдаленное будущее, но все действие в целом имеет некоторую игровую структуру, игровую логику, которая от этапа к этапу отслеживается и выдерживается ведущими. Второй вид – собственно деловые, организационные игры, более сложные для школьников, так как в них нет сюжетной линии, нет заданного извне эмоционального фона отношений. Участники должны быть либо изначально мотивированы на участие в таких действиях, либо эту мотивацию необходимо создавать и поддерживать в процессе.

Несколько особняком стоят «проектные» игры. Их назначение – формировать проектное мышление участников, умение работать с проблемой. «Проектные» игры с детьми могут иметь сюжет, а могут проводиться на реальном материале, например, в связи с каким-то мероприятием, в котором класс должен принять участие. Подготовка к нему вполне может осуществляться в виде проектной игры.

«Деловые» игры в работе с детьми – очень перспективное направление. Они учат ребят строить свою деятельность, налаживать деловое сотрудничество со сверстниками, вступать в коллегиальные отношения со взрослыми.

Особенно ценными представляются совместные деловые семинары школьников и взрослых – педагогов, родителей.

5. «Психологические акции» – еще один вид игровой работы в школе. Собственно, это не игра, это – игровая среда, которая на определенное время создается в пространстве школы, параллели, класса. Она не мешает разворачиваться другим видам деятельности детей и взрослых, но имеет некоторое собственное содержание, правила, намеченный результат. Основная цель таких «акций» – расширение жизненного пространства участников за счет внесения в их жизнь новых дополнительных смыслов, чувственных красок, культурных значений. «Жизнь богаче, чем вы ее привычно воспринимаете» – таков, видимо, пафос «психологического действия». Как нельзя лучше для создания такой среды подходит «Психологическая неделя» в школе, хотя такая роскошь не всегда по силам школьному психологу. «Психологические акции» могут быть эпизодичны, внезапны, невелики по количеству участников или длительности проведения. Если они иногда случаются в школе – это замечательное событие. Например, «День тайных друзей», «Радуга» или «Следопыты».

Важные особенности «акции» – ненавязчивость и необычность. Она не мешает существовать в обычном режиме тем, кто хочет ее не замечать, окрашивает в новые яркие краски жизнь тех, кто готов в нее включиться. «Акции» на время своей жизни создают в школе определенный настрой, доминирующее эмоциональное состояние; школа становится единым целым, а находящиеся в ней люди – близкими и интересными собеседниками. Ниже в Таблице 1 представлены все виды больших психологических игр с точки зрения их особенностей и развивающих возможностей (прежде всего, с точки зрения развития субъектной позиции ребенка и подростка).

## Виды больших психологических игр (по Битяновой М.Р.)

Вид «большой» игры	Особенности игровой деятельности	Развивающие возможности игры
1	2	3
Игровые «оболочки»	Игровой сюжет выступает обрамлением, общим фоном, на котором решаются развивающие и коррекционные психологические задачи.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Развитие психических процессов и свойств, являющихся базовыми для дальнейшего формирования субъектной позиции (регуляторных, мотивационных).</li> <li>– Развитие коммуникативных навыков и социально-психологических свойств личности (социального воображения, социальной перцепции, готовности к сотрудничеству и т.д.).</li> <li>– Развитие рефлексии и саморефлексии.</li> </ul>
«Игры-проживания»	Индивидуальное и групповое освоение игрового пространства, построение в его рамках межличностных отношений, осмысление ценностей личного бытия в создавшейся жизненной ситуации.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Развитие мотивационной сферы.</li> <li>– Развитие и осмысление личной системы жизненных ценностей и смыслов. Построение своей деятельности в контексте ситуации и отношений с другими людьми.</li> <li>– Развитие личностной критичности.</li> <li>– Расширение представлений о мире человеческих чувств и переживаний.</li> </ul>
«Игры-драмы»	Самоопределение каждого участника в игровой ситуации, совершение ценностно-смыслового выбора и проживание его последствий.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Развитие мотивационной сферы.</li> <li>– Развитие и осмысление личной системы жизненных ценностей и смыслов.</li> <li>– Развитие готовности к совершению выборов, навыков постановки и удержания цели в рамках совершенного выбора.</li> <li>– Развитие навыков планирования деятельности и рефлексии.</li> </ul>

1	2	3
«Деловые» игры	Освоение и осмысление инструментальных задач, связанных с построением реальной деятельности, достижением конкретных целей, структурированием системы деловых отношений с другими людьми.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Развитие навыков целеполагания и планирования деятельности.</li> <li>– Развитие внутренней гибкости в работе и изменении плана действий.</li> <li>– Развитие навыков саморегуляции в процессе достижения целей.</li> <li>– Развитие социальной и личностной критичности, умений соотносить свою деятельность с деятельностью других людей.</li> </ul>
«Психологические акции»	Создаваемая игровая среда накладывается на привычное функционирование школы или класса.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Расширение жизненного пространства личности, внесение в него новых смыслов и ценностей, новых эмоциональных и интеллектуальных возможностей, моделей межличностных отношений.</li> <li>– Развитие креативности, гибкости в принятии нового опыта.</li> </ul>

И.В. Вачков также уделяет внимание классификации и описанию специфики больших психологических игр и (вслед за Ю.Н. Емельяновым, Н.И. Шевандриным) делит их на две большие группы, полагая в качестве базового критерия классификации скорее глобальную *цель (смысл) игры: диспозиционные (имитационные) и операциональные игры* [4; 5; 6; 8; 21]. В целом к диспозиционным специалисты относят разные виды ролевых игр, к операциональным – широкий спектр деловых игр.

Ученые утверждают, что имитационное моделирование поведения – первоэлемент множества ролевых игр, применяемых в русле различных теоретических ориентаций: в психо-

аналитических школах А. Адлера и К.Г. Юнга, в психодинамическом подходе, в концепции личностно ориентированной психотерапии К. Роджерса, в гештальттерапии, в направлениях бихевиористского характера, однако в истории психологической мысли первенство в попытке объяснения механизмов воздействия ролевых игр и разработке стратегии и тактики их осмысленного применения принадлежит психодраматическому направлению, созданному более 70 лет назад Дж. Морено. Согласно психодраматической концепции метод имитации реализуется в следующих условиях:

- подразумевается, что клиенты представляют свои конфликты в некоем сценическом действии, а не рассказывают о них. Конкретизация достигается также за счет того, что с помощью вспомогательных лиц (других участников группы) и необходимых предметов, часто символических, моделируется фактор окружающей среды;

- разыгрываемое поведение должно быть аутентичным, то есть воссозданное пациентом описание должно достоверно отражать психологическое состояние в момент развертывания события;

- метод имитации в психодраме использует выборочное усиление (фокусировку), то есть фиксацию на определенных, конкретных, наиболее важных аспектах события;

- в отличие от реальной ситуации, где различные факторы являются сдерживающими для открытой демонстрации эмоциональных реакций и новых форм поведения, имитируемое событие безопасно для человека, что дает ему шанс психологической и социокультурной реинтеграции;

- процесс имитационного моделирования (в форме психодраматических игр) включает последовательность взаимосвязанных разыгрываемых эпизодов и возможность переходов к другим прошлым событиям, которые каким-либо образом связаны с актуализированным вначале событием. Классический психодраматический сеанс состоит из трех

стадий: разогрева, действия и взаимодействия с группой (обмен чувствами) – или завершающей стадии. Обычно во время одного сеанса директор группы (ведущий) выбирает одного протагониста и путем последовательной смены сцен от достаточно нейтрального эпизода, используемого для разогрева, до кульминационной сцены, вскрывающей проблему и достигающей катарсиса, организует психотерапевтический процесс. Одной из важнейших задач завершающей стадии сеанса является увеличение в пациенте способности понимать себя, свое поведение, свое воздействие на окружающих. Это достигается в психодраме путем двух форм интерпретации: языком действий и вербализации.

Количество техник, применяемых в психодраме и ролевых играх, чрезвычайно велико (более тысячи), тем не менее возможно выделить группу базовых техник, универсальных по возможности их приложения к психологическим или поведенческим проблемам. Д. Киппер выделяет девять специальных базовых техник<sup>1</sup> [8]:

1. Представление самого себя (самопрезентация) – серия коротких ролевых действий, в которых протагонист изображает самого себя или кого-то очень важного для себя.

2. Исполнение роли – имитация поведения какого-то человека или акт принятия роли части тела, животного, неодушевленного предмета или даже роли представления или понятия, например, такого, как страх, смерть, неуверенность.

3. Диалог – изображение в ролевых играх взаимоотношений между реальными людьми, где каждый играет самого себя (например, в семейной психотерапии).

4. Монолог – проговаривание своих чувств и мыслей вслух, очень часто во время движения по кругу.

5. Дублирование – техника, при которой вспомогательное лицо играет дублирующую роль протагониста – одновременно с ним, пытаясь стать его «психологическим двойником».

---

<sup>1</sup> [http://www.goldbiblioteca.ru/online\\_psihologiya/online\\_psistr6/576.php](http://www.goldbiblioteca.ru/online_psihologiya/online_psistr6/576.php)

6. Реплики в сторону – в ситуации ролевой игры, в которой протагонист общается со вспомогательным лицом и говорит вслух, что он действительно думает, чувствует или собирается делать.

7. Обмен ролями – одно из самых важных и сильных психотерапевтических средств. В этой технике на короткое время два человека меняются местами физически – так, что А становится Б и Б становится А. При этом каждый переживает позу, манеры, душевное и психологическое состояние другого.

8. Техника пустого стула – метод, активно применяемый и в психодраме, и в гештальттерапии. Протагонист взаимодействует с воображаемым кем-то или чем-то, представленным одним или несколькими пустыми стульями, в форме монолога или, чаще, обмена ролями.

9. Техника зеркала – осуществляется вспомогательным лицом, исполняющим роль протагониста в течение короткого времени, а протагонист наблюдает за ним, удалившись из пространства действия.

Среди базовых выделяются, кроме того, такие техники как «шаг в будущее», «возврат во времени», «тест на спонтанность», «сновидение», «психодраматический шок» и «ролевые игры под гипнозом». Предостерегая против чрезмерного увлечения техниками и превращения психотерапии в «психологическое трюкачество», Д. Киппер подчеркивает, что суть использования ролевых игр – всестороннее использование процедур имитации поведения на данном сеансе, а не спорадическое, случайное использование каких-то техник.

Собственно *ролевою игрой* И.В. Вачков определяет в широком смысле как метод психологического моделирования разнообразных систем человеческих отношений в процессе разворачивания определенных событий, направленный на изменения участников через организацию всевозможных ситуаций взаимодействия. К важнейшим признакам

ролевой игры, характеризующим ее как универсальное понятие, автор относит: игровой контекст, включающий время и пространство (игровую зону – психологическую, дискурсную и физическую), в границах которых осуществляется игровое действие; наличие ролей и их взаимодействия друг с другом; ту или иную степень вариативности развития сюжета; наличие целей и критериев успешности реализации действия.

*К разновидностям ролевых игр* И.В. Вачков относит:

- 1) ситуативно-ролевые (ситуационно-ролевые) игры;
- 2) игры-проживания;
- 3) игры-драмы;
- 4) творческие игры;
- 5) спонтанно-импровизационные игры.

Автор отмечает, что методы имитации, активно используемые в тренингах, помимо значительной части психодраматических техник, в первую очередь включают в себя из этого списка ситуационно-ролевые игры. Ситуационно-ролевая игра подразумевает опору на реальное событие, произошедшее с кем-то из участников группы в прошлом, наличие достаточно ясной инструкции, заранее намеченных ролей, определенного (хотя бы примерно) сюжета. Роли распределяются обычно сознательно: либо по общему согласию, либо в соответствии с мнением участника, чье событие стало предметом общего переживания. В процессе разворачивания события тренер может вмешиваться, например, задавая исполнителям те или иные вопросы. При выполнении такой игры возможна трансформация изначальной ситуации, то есть событие еще раз проживается в физическом пространстве тренинговой реальности, но уже по-другому.

В тренинге ситуационно-ролевая игра служит эффективным методом моделирования ситуаций, способствующим социализации и адаптации к обстоятельствам жизни, нейтрализации стрессопорождающих нагрузок и, следова-

тельно, может выступать средством оздоровления. Важнейшая функция ситуационно-ролевой игры заключается в возможности отыграть болезненную для человека ситуацию в достаточно безопасных в психологическом отношении обстоятельствах и не только пережить (а значит, прожить) ее, приобретя уникальный опыт преодоления всех ее негативных воздействий, но и путем перебора и анализа найти оптимальный (во всяком случае, приемлемый) поведенческий паттерн, который позволяет справиться с негативной ситуацией как в условиях игрового моделирования, так и в реальных жизненных условиях.

Понятия игр-проживаний и игр-драм И.В. Вачков выделяет вслед за М.Р. Битяновой и перечисляет те же характерные особенности данных видов ролевых игр, поэтому мы не будем на них повторно останавливаться.

Творческие игры связаны с необходимостью продемонстрировать креативность и находчивость, свои явные и скрытые потенциалы в ситуации, неожиданно предложенной тренером. Тренер, например, может попросить участников за двадцать минут поставить балет на определенную тему или спектакль по сказке, которую нужно тут же сочинить. Спонтанно – импровизационные игры схожи с творческими играми, но, в отличие от первых, они проводятся без всякой предварительной подготовки и используются тогда, когда возникают неожиданные проблемы, требующие немедленного разрешения. Роли при этом могут не распределяться, а попросту захватываться.

Таким образом, игры в рамках метода имитации позволяют каждому участнику тренинга найти способ объединения эмоционального и рационального компонентов «Я», примирить тенденцию «Я» к самоутверждению через расширение границ своего влияния и тенденцию следовать социальным ограничениям. Благодаря этому явлению в игре осуществляется соотнесение «Я» и «других», участники начина-

ют понимать свою зависимость от партнеров по игре. Ценность своего «Я» начинает сочетаться с ценностью «других».

Описывая вторую группу игр (метод операционализации), И.В. Вачков отмечает, что группа дает возможность репетиции поведения в тех или иных ситуациях с тем, чтобы в дальнейшем перенести лучшие из найденных вариантов в свою реальную жизнь. В тренинговой группе человек может обучаться новым умениям, экспериментировать с различными стилями отношений среди равных партнеров. Если за пределами тренинговой реальности подобное экспериментирование всегда связано с риском непонимания, неприятия и даже наказания, то тренинговые группы выступают в качестве своеобразного «психологического полигона», где можно попробовать вести себя иначе, чем обычно, «примерить» новые модели поведения, научиться по-новому относиться к себе и к людям – и все это в атмосфере благожелательности, принятия и поддержки. Метод операционализации – это система способов тренинговой работы, нацеленная на освоение, осмысление и решение так называемых инструментальных задач, связанных с построением реальной деятельности, достижением конкретных целей, структурированием будущих событий жизни участников.

По мнению И.В. Вачкова, *операциональные игры* принципиально отличаются от игр диспозиционного толка. Если последние нацелены на организацию активности, проявляющейся в происходящих событиях и ведущей к изменениям, прежде всего, в области отношений через взаимодействие с другими (то есть, представляют собой метод формирования диспозиционных умений), то операциональные игры детерминированы активностью, направленной на инструментальные изменения, определяющие разворачивание будущих событий, хотя опять же через взаимодействие с другими (иными словами, их можно рассматривать как метод формирования технологических умений).

Н.И. Шевандрин выделяет следующие базовые характеристики операциональных игр [21]:

– служат дидактическим средством развития творческого (теоретического и практического) профессионального мышления, выражающегося в способности к анализу производственных ситуаций, постановке, решению и доказательству (обоснованию) субъективно новых для обучающихся профессиональных задач. Это достигается конструированием (на этапе разработки) и реализацией (в процессе игры) системы проблемных ситуаций и познавательных задач;

– по содержанию являются имитацией конкретных условий и динамики производства, а также деятельности и отношений занятых в нем людей; другими словами, моделированием двух реальностей: процессов производства и профессиональной деятельности специалистов;

– по направленности оказываются двухплановой деятельностью, способствующей достижению двоякого рода целей: игровых и педагогических (учебных) при доминирующей роли последних;

– конструируются и проводятся как совместная деятельность участников учебного процесса в ходе постановки профессионально важных целей и их достижения посредством подготовки и принятия соответствующих индивидуальных и групповых решений. Совместная деятельность имеет характер ролевого взаимодействия, развертываемого в соответствии с предписанными или принимаемыми в ходе самой игры правилами и нормами. Выполнение участниками игровых правил, подчинение «нормам» профессиональных отношений и действий становятся обязательными условиями развертывания полноценной игры в обстановке условной практики;

– являются основным способом включения партнера в совместную деятельность и одновременно способом создания и разрешения игровых проблемных ситуаций являет-

ся, поскольку подразумевают двустороннее (диалог) и многостороннее общение (полилог), обеспечивающее возможность выработки индивидуальных и групповых решений, достижение промежуточных и конечных результатов игры.

В качестве *разновидностей операциональных игр* И.В. Вачков и др. специалисты выделяют:

- 1) деловые;
- 2) поступочные;
- 3) дидактические;
- 4) управленческие;
- 5) профориентационные.

Деловая игра характеризуется моделированием предметного и социального содержания профессиональной деятельности, включая системы отношений, характерных для этой профессиональной области. В ней отрабатываются новые технологические умения, необходимые в будущем в конкретной профессии, скажем, умения продавать тот или иной товар.

Поступочная игра выходит за рамки деловых отношений. В ней «репетируются» такие действия, которые могут быть оценены как акт нравственного самоопределения человека, в котором он утверждает себя в своем отношении к другому человеку, себе самому, к группе, к миру в целом. Функция поступочной игры заключается в возможности пережить будущее событие и найти путем перебора и анализа оптимальный (приемлемый) поведенческий паттерн, позволяющий справиться с ситуацией как в условиях игрового моделирования, так и в реальных жизненных условиях.

Дидактические игры имеют цель преподнести некоторые новые знания и изменить представления участников. Такие игры раскрывают смысл и важность определенных знаний и, как правило, содержат задание учебного характера. Управленческие игры – метод тренировки профессиональных умений менеджеров разного уровня. Содержание

профориентационных игр определяется задачей помощи участникам тренинга в выборе сферы возможной профессионализации и соответствующего самоопределения (следует заметить, что в некоторых случаях участникам удастся достичь уровня личностного и даже смысложизненного самоопределения; тогда этот вид операциональной игры превращается в одну из разновидностей духовной практики).

Таким образом, в качестве основных видов больших психологических игр можно выделить ролевую и деловую игру, все остальное является их модификацией в той или иной степени. Выбор вида игры, ее задач, сценария и правил зависит от целей игры, особенностей участников и сферы их деятельности, но в любом случае большая психологическая игра – это тщательно подготовленное, продуманное и спланированное действие. Задачей ведущего является не только подготовка самой игры, но и предвидение возможных эффектов и проблем, а также способов их решения. Обратимся к более подробному рассмотрению признаков, правил и технологии ролевой и деловой игры.

## РЕЗЮМЕ

Большая психологическая игра – это целостное, законченное, совершенно самостоятельное действие, имеющее свою внутреннюю систему целей и правил, достаточно продолжительное по времени (от одного часа до нескольких дней).

В классификации М.Р. Битяновой по форме проведения игр выделяют игры-оболочки, игры-проживания, игры-драмы, деловые игры, психологические акции. Данная классификация применима, в основном, к реальности образовательного учреждения (например, школы). В классификациях И.В. Вачкова и Ю.Н. Емельянова по критерию цели (смысла) игр выделяются диспозиционные и операциональные игры.

Диспозиционные игры – это метод психологического моделирования разнообразных систем человеческих отношений в процессе разворачивания определенных событий, направленный на изменения участников через организацию всевозможных ситуаций взаимодействия. К диспозиционным играм относятся разные виды ролевых игр (ситуативно-ролевые, игры-проживания, игры-драмы, творческие и спонтанно-импровизационные игры). Ситуативно-ролевые игры основаны на реальном сюжете и позволяют проводить «репетиции» поведения в реальных жизненных ситуациях. Игры-проживания основаны на метафорическом сюжете и больше нацелены на проигрывание разных систем человеческих отношений в условных ситуациях. Игры-драмы также представляют метод моделирования систем человеческих отношений, но чаще имеют целью достижение катарсиса и прояснение психологических проблем участников. Творческие и спонтанно-импровизационные игры больше направлены на развитие креативности, находчивости, гибкости, умения быстро реагировать на ситуацию.

Операциональные игры дают возможность репетиции поведения в тех или иных ситуациях с тем, чтобы в дальнейшем перенести лучшие из найденных вариантов в свою реальную жизнь. Их цель – отработка технологических, профессиональных умений и навыков. К операциональным играм относится широкий спектр деловых игр (деловые, поступочные, дидактические, управленческие, профориентационные игры). Деловые и проектные игры нацелены на отработку профессиональных навыков и развитие профессионально значимых качеств, умения планировать и прогнозировать, развитие проектного мышления. Управленческие игры проводят с целью обучения и тренировки, исследования процессов принятия решений вообще и управленческих решений, в частности. Поступочные игры предполагают решение моральных дилемм. Дидактические игры, по сути, являются обучающими, имеют четкую структуру и правила. Профориентационные игры используются по большей части в старшей школе для помощи старшеклассникам в выборе будущей профессии.

Выбор вида игры, ее задач, сценария и правил зависит от целей игры, особенностей участников и сферы их деятельности, однако в любом случае организация и проведение ролевой или деловой игры требуют тщательной подготовки ведущего, а в некоторых случаях – и подготовки участников игры.

## **КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ К РАЗДЕЛУ**

- 1) Дайте определение большой психологической игры, назовите сферы ее применения.
- 2) Изучите классификацию видов больших психологических игр по М.Р. Битяновой. Дайте краткую характеристику каждому виду.
- 3) Изучите классификацию видов больших психологических игр по И.В. Вачкову. Дайте определение и краткую характеристику каждой группе игр (диспозиционные и операциональные игры).
- 4) Назовите виды диспозиционных игр, охарактеризуйте каждый вид (цель, эффекты, возможности использования, примеры).
- 5) Какие виды игр необходимо использовать для тренировки и закрепления навыков поведения в реальных жизненных ситуациях?
- 6) Какие виды игр лучше подходят для развития креативности, воображения, образного мышления?
- 7) Какие виды игр оптимальны для развития коммуникативной интерактивной компетентности?
- 8) Назовите виды операциональных игр, охарактеризуйте каждый вид (цель, эффекты, возможности использования, примеры).
- 9) Какие виды игр эффективно применять в сфере бизнеса и управления персоналом? Каких эффектов они позволяют достигнуть?
- 10) Какие операциональные игры и с какой целью можно применять в образовательном учреждении?
- 11) Согласны ли вы с позицией большинства методологов, что проведение больших психологических игр невозможно без серьезной подготовки? Обоснуйте ваш ответ.

## ТЕХНОЛОГИЯ ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ РОЛЕВОЙ ИГРЫ

---

*Методологическое обоснование теории ролевой игры.  
Организация и проведение ролевой игры. Цели ролевой игры.  
Отличительные признаки ролевой игры.  
Требования к разработке ролевой игры.  
Требования к сюжету, сценарию и распределению ролей  
в ролевой игре. Виды сюжетов. Виды сценариев. Индивидуальные  
и командные вводные. Этапы проведения ролевой игры*

Ролевые игры изначально базировались на теории ролей, которую (каждый по-своему) разрабатывали Дж. Мид, Дж. Морено и Р. Линтон. Достаточно много внимания описанию психологии ролевой игры уделено в работах Д.Б. Элькони-на [22]. Заслуживает внимания и подход к ролевой игре в работе К. Фопеля, который обозначает ролевые игры термином «интерактивные игры» и дает описание их происхождения, причин эффективности, приводит технологии организации и классификации по разным основаниям [19]. Сегодня ролевые игры применяются в различных направлениях психотерапии, признающих катарсис (социометрия и психодрама, гештальттерапия, группы встреч, первичная терапия А. Янова, трансакционный анализ и др.), в бихевиористской психотерапии, в тренинговых группах, ориентированных на личностный рост, саморазвитие и самопознание и т.д.

Основными *целями ролевой игры*, как уже отмечалось, являются отработка навыков эффективного поведения и принятия эффективных, ответственных и безопасных решений в предполагаемых жизненных ситуациях, а также проработка личностных и эмоциональных проблем, самопознание и самораскрытие участников, расширение репер-

туара социальных ролей, развитие коммуникативных и интерактивных навыков (или обучение данным навыкам), развитие креативности. Акцент на той или иной аспект цели ролевой игры будет варьироваться в зависимости от типа сюжета (реальный или волшебный) и степени жесткости игровых действий.

Отличительными *признаками ролевой игры*, по мнению ряда авторов (Н.Т. Оганесян, И.В. Вачков), являются следующие особенности [4; 5; 11]:

- наличие и распределение ролей, взаимодействие игроков в рамках заданных ролей (по горизонтали и по вертикали), различие ролевых целей при выработке решений;

- наличие сюжета, определенных правил и сценария игры;

- наличие общей цели у группы, коллективная выработка участниками игры решений (при этом предполагается многоальтернативность решений);

- наличие управляемого эмоционального напряжения, которое помогает активизировать участников, создать динамику и добиться поставленных целей силами игроков;

- система (критерии) индивидуального и/или группового оценивания успешности реализации игровой деятельности участников (в ролевой игре это – реализация ролей, успешность решения игровых задач, эмоциональные переживания участников, открытия «Я», личностные, коммуникативные и интерактивные качества участников и др.);

- дух творчества, спонтанность, возможность импровизации, непредсказуемость результатов, благоприятная психологическая атмосфера, направленность игры на самопознание и саморазвитие игроков.

Важнейшая, ключевая роль в организации ролевой игры отводится этапу подготовки. Ведущий игры может воспользоваться уже готовыми сценариями ролевых игр, обычно публикуемыми в специальных сборниках и практи-

кумах [9; 11; 12; 13; 15; 16 и др.], взять готовый сценарий за основу и доработать его либо разработать новую игру, если по каким-либо причинам его не устраивают имеющиеся в наличии готовые игры.

*Разработка игры* имеет свои этапы и нюансы, которые следует учитывать на определенных этапах игры. Подготовка игры включает следующие этапы:

1) Создание (разработка) картины моделируемого мира, то есть сюжета. Разработчик должен описать место, время разыгрываемых событий, действующие лица и их статусы, предшествующие началу игры события (предисторию) и ситуацию, сложившуюся на начало игры. Следует отметить, что существует три вида сюжета: реальный, метафорический и волшебный, в зависимости от степени допущения отклонений от логики реальной жизни [13]. Реальный сюжет основан на абсолютно реальной жизненной ситуации (проигрывание ситуаций в транспорте, магазине, в семье и др.). Метафорический сюжет позволяет моделировать «как бы» пространство и время (погружение в миры, подобные реальному, но маловероятные для настоящей жизни игроков, например, необитаемый остров или космический корабль). Волшебный сюжет допускает любые отклонения и фантазии (несуществующая планета, необычные существа и т.п.). Выбор вида сюжета зависит от целей, которые ставятся перед игроками: обучение навыкам поведения в стандартных жизненных ситуациях, активная стимуляция самопознания или развитие воображения и творчества.

2) Разработка сценария (этапов прохождения игры, игровых действий, правил игры). Сценарий игры представляет собой перечень четко прописанных ожидаемых событий и поступков игроков, мотивированных целью игры и задачами своей роли. Игровые действия в сценарии могут варьироваться по степени жесткости (быть жесткими, свободными и промежуточными) [12; 13]. Степень жесткости (точно-

сти соблюдения предписаний, заданных рамок) определяется видом ролевой игры (сюжетно-ролевая, игра-драматизация или творческая игра) и целью, к которой ведет игроков организатор. При этом следует учитывать эффекты, производимые тем или иным видом сценария: жесткий сценарий, при котором ведущий пресекает все попытки игроков отклониться от заданных предписаний, создает строгую атмосферу и «убивает» дух творчества. Однако при свободном варианте развития сценария есть риск пустить игру на самотек и не получить ожидаемых эффектов. Поэтому специалисты в большинстве случаев рекомендуют придерживаться «золотой середины» и в определенные моменты позволять игрокам импровизировать, давать волю фантазии и творчеству, а где-то и ограничивать игроков, возвращая их к сценарию.

Специалисты отмечают, что правила являются основным законом игры, поэтому их разработка должна вестись с юридической скрупулезностью, во избежание различных толкований. Например, в большинстве серьезных ролевых игр применяются следующие разделы *правил*, в зависимости от сферы игры:

- военная сфера: нормативы по видам оружия и фортификаций, военные действия, техника безопасности;
- политическая сфера: политическое устройство моделируемого мира, моделирование социальных отношений, моделирование политической и юридической деятельности;
- экономическая сфера: ориентация экономики, моделирование отраслей экономической деятельности, моделирование финансово-экономической деятельности;
- физические и метафизические законы моделируемого мира: структурирование времени, перемещения по игровой территории, магические способности, магические персонажи и предметы;
- духовная сфера: культура (традиции, обычаи, искусство), религиозные культы моделируемого мира.

3) Доработка деталей игры, выбор конкретных игровых приемов и средств, атрибутики (реквизита), описание организации пространства, разработка так называемых индивидуальных и/или командных вводных. Вводные данные помогают участникам лучше осознать свою роль, определить свое место в моделируемом мире и наметить линию поведения. Командные и индивидуальные вводные данные должны содержать следующую информацию:

Индивидуальные вводные:

- игровое имя;
- возраст;
- официальные биографические данные;
- нынешнее положение в обществе;
- отношение к окружающим;
- предметы и личные тайны;
- игровая информация;
- цели в игре.

Командные вводные:

- название команды (группы, народа, страны);
- легенда команды: происхождение, важные исторические события, легенды, предания, обряды, религия, командные тайны;
- структура команды: управление, социальный состав, отношения между слоями и членами команды;
- отношения команды с окружающими: друзья, враги, нейтральные силы;
- цели команды в игре.

Для успешного проведения игры важно подробно расписать все особенности роли и игровых действий. Чем подробнее и понятнее будут предписания, тем больше шансов эффективной реализации ролей игроками и решения ими игровых задач. Ведущему необходимо поместить необходимые указания для каждого игрока (вводные данные, игровые задачи) на заранее подготовленные карточки, которые раз-

даются игрокам в начале игры. Важной составляющей ролевой игры является принятие роли, которое осуществляется на когнитивном, эмоциональном и поведенческом уровне. Ведущий может подсказать игроку, через какие внешние черты, нормы поведения или социальные задачи роли он может эффективнее реализовать игровые предписания [12].

Следует отметить, что роли должны быть реализуемыми и значимыми для участников; для игры должны быть выбраны решаемые ситуации, иначе игра может не состояться. В таких случаях помогают предварительная диагностика и мониторинг ситуации, ведь в некоторых случаях решающую роль играет правильный подбор участников для определенных ролей в игре.

При распределении ролей в начале игры необходимо иметь запасные варианты (то есть ролей должно быть в избытке, больше чем число участников), так как бывают случаи категорического отказа участников от принятия какой-либо конкретной роли. Если участник неохотно соглашается принять роль, колеблется и сомневается в выборе, его можно мотивировать практической пользой и будущими перспективами от репетиции такого поведения. Главная польза – это расширение репертуара ролей (возможно, он у игрока весьма ограничен), ведь в будущем он не обязан полностью перевоплотиться и постоянно исполнять эту роль, а может включить ее в свой арсенал и использовать ситуативно. Можно объяснить полезность самопознания и самораскрытия, ведь люди не всегда хорошо знают свой потенциал, а также указать на возможность получения новых переживаний и ощущений, эмоциональной разрядки в процессе исполнения роли и взаимодействия с другими участниками в не свойственном для себя амплуа.

После того как игра тщательно подготовлена ведущим, можно приступить к реализации задуманного действия. Сам процесс ролевой игры также проходит в три этапа:

1) Вводная часть. Ведущий объявляет тему (название) игры, описывает картину моделируемого мира (сюжет). Ведущий должен обозначить для участников игровую ситуацию, то есть указать место, время разыгрываемых событий, действующие лица и их статусы, описать предшествующие началу игры события и ситуацию, сложившуюся на начало игры. Далее дается четкая инструкция о ходе игры, происходит распределение ролей. Еще раз обозначается цель игры, формулируется проблема, которую надо решить, и обговариваются важные моменты. Наконец, осуществляется организация пространства, раздача реквизита (если его использование предполагается по сценарию).

2) Основная часть. В этой части происходит само игровое действие, ради которого все и затевалось (то есть реализация сценария). Игроки приступают к исполнению ролей и реализации игровых задач. Ведущий (руководитель ролевой игры) чаще всего не является участником и не исполняет ролей, он – «за кадром», наблюдает за ходом игры, следит, чтобы участники не очень отклонялись от сценария и соблюдали правила. Ролевая игра может продолжаться от одного часа до нескольких дней, в зависимости от поставленной цели, сценария и возраста игроков. При этом в основной своей части ролевые игры непрерывны, то есть они не прерываются в процессе для обсуждения.

3) Заключительная часть. После того, как сценарий игры выполнен, и игровые задачи реализованы, ведущий объявляет об окончании игры, благодарит участников и приступает к подведению итогов. Выход из игрового контекста и ролей облегчают ритуалы, поэтому лучше не просто объявить о завершении действия, а предложить игрокам какое-нибудь упражнение или малую игру для выхода из образа. При подведении итогов акцент должен быть сделан на эмоциональных переживаниях, новых ощущениях участников, результатах самораскрытия и самопознания в процессе игры. Сле-

дует помнить, что небрежно проведенный анализ и слабая итоговая рефлексия могут свести на нет все положительные психологические эффекты игры, даже если сам процесс удался и игра проходила живо и увлекательно.

Примеры сценариев ролевой игры приведены в Приложениях 4 и 5. Ролевая игра в Приложении 4 актуальна для подростков и старшеклассников в поликультурной образовательной среде, ролевые игры в Приложении 5 хорошо использовать в коммуникативном тренинге.

## РЕЗЮМЕ

Теоретическая и методологическая база ролевых игр включает концепции Дж. Мид, Дж. Морено, Р. Линтона, К. Фопеля, Д.Б. Эльконина, Н.В. Самоукиной, М.Р. Битяновой, И.В. Вачкова, В.Ю. Большакова, Ю.Н. Емельянова и др. Сегодня ролевые игры применяются в различных направлениях психотерапии, психодраме, гештальттерапии, транзактном анализе, в бихевиоральном подходе, в тренингах личностного роста, саморазвития и самопознания.

Основными целями ролевой игры являются отработка навыков поведения и принятия эффективных, ответственных и безопасных решений в предполагаемых жизненных ситуациях, а также проработка личностных и эмоциональных проблем, самопознание и самораскрытие участников, расширение репертуара социальных ролей, развитие коммуникативных и интерактивных навыков, развитие креативности.

Ролевую игру отличает наличие, распределение и взаимодействие ролей, наличие сюжета, сценария, игрового действия и правил, наличие у группы общей цели, направленность на самораскрытие участников, дух творчества. Организация и проведение ролевой игры требует серьезной подготовки, большую часть которой занимает разработка игры. В литературе существует множество готовых сценариев, однако более эффективно модифицировать готовый сценарий под конкретную группу или разрабатывать свой оригинальный сценарий.

Разработка игры включает такие этапы, как создание сюжета (описание картины моделируемого мира) и определение его вида (реальный, метафорический, волшебный); создание сценария (этапов и правил игры) и определение его вида по степени жесткости, доработка деталей игры (заготовка ролевых карточек с описанием ролей, определение игровых приемов и средств). Роли должны быть подробно описаны (указаны атрибуты, особенности поведения, зада-

чи роли, отношения с другими, ограничения и тайны), это облегчает принятие и лучшее обыгрывание ролей участниками. Роли должны быть реализуемы и значимы для участников; репертуар ролей для игры должен включать избыточное количество ролей относительно числа участников на случай категорического отказа конкретных участников группы от каких-то ролей. Также при разработке игры ведущий должен продумать организацию пространства и перечень необходимого реквизита.

Сам процесс игры включает три этапа: вводную, основную и заключительную часть. Вводная часть необходима для ознакомления игроков с темой игры, сюжетом, правилами; здесь также происходит распределение ролей, организация пространства и дается инструкция о ходе игры. Основная часть предполагает реализацию сценария, при этом ведущий обычно остается вне игры в роли наблюдателя. В заключительной части ведущий проводит ритуал выхода из ролей, подводит итоги, организует рефлекссию, в которой акцент должен быть сделан на эмоциональных и личностных аспектах. Также содержание рефлексии определяется целью игры, типом сюжета и сценария и соответствующими им психологическими эффектами.

## **КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ К РАЗДЕЛУ**

- 1) Назовите цели, которые можно реализовывать в социально-психологическом обучении с помощью ролевых игр.
- 2) В каких направлениях психологической, педагогической и социальной работы можно использовать ролевые игры?
- 3) Перечислите отличительные признаки ролевой игры. Какие из них являются определяющими?
- 4) Назовите три способа подготовки ролевой игры. Какой способ является оптимальным, на ваш взгляд?
- 5) Какие этапы включает разработка ролевой игры?
- 6) Каковы требования к разработке сюжета ролевой игры?
- 7) Каковы требования к разработке сценария ролевой игры?
- 8) Какие моменты нужно учитывать при доработке деталей ролевой игры?
- 9) Каковы требования к выбору и распределению ролей между участниками игры?
- 10) Перечислите этапы разворачивания ролевой игры. Что происходит на каждом этапе?
- 11) Какова роль ведущего в процессе ролевой игры?
- 11) Что составляет содержание рефлексии на заключительном этапе ролевой игры?
- 12) Изучите сценарии ролевых игр в Приложениях 4 и 5. В дополнительной литературе найдите еще несколько хороших сценариев ролевых игр, оформите их в виде методической брошюры для психолога.

## ТЕХНОЛОГИЯ ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ ИМИТАЦИОННОЙ ИГРЫ

---

*Сущность и сферы применения имитационной игры.  
Возможности имитационной игры. Игровые и неигровые  
имитационные технологии.*

*Условия эффективности имитационной игры.*

*Цели имитационной игры. Отличительные признаки и правила  
имитационной игры. Организация и проведение имитационной  
игры. Требования к подготовке имитационной игры.*

*Этапы проведения имитационной игры*

Имитационная игра представляет собой промежуточный вариант ролевой и деловой игры, хотя некоторые специалисты рассматривают ее как разновидность деловой игры [12, с. 71]. Специалисты отмечают, что имитационные игры используются для подготовки специалистов в соответствующих областях (обучение, подготовка и переподготовка руководящих кадров, профотбор, аттестация кадров), а также для решения задач исследования, прогноза, апробирования намечаемых нововведений в области экономики, управления и т.д. [11; 12]. Разрабатываются имитационные игры и как способ коммуникации между специалистами разных областей.

*Термин «имитационная игра» (simulation game), как правило, используется в сфере политики, городского планирования, управления, бизнеса, экономики. С одной стороны, имитация понимается очень широко как замена непосредственного экспериментирования созданием и манипулированием с моделями, макетами, замещающими реальный объект изучения. С другой стороны, существуют собственно игровые методы, в которых участники принимают на себя определенные роли, вступают в непосредственное*

взаимодействие друг с другом, стремясь достигнуть своих ролевых целей.

Предполагается, что «игровая имитация» или «имитационная игра» объединяет эти два подхода. Она основывается на конкретных ситуациях, взятых из реальной жизни, и представляет собой динамическую модель упрощенной действительности. Таким образом, в основе деловой игры лежит имитационная модель, однако реализуется данная модель благодаря ролевым действиям участников игры. Они берут на себя роли административных работников или политических деятелей и разыгрывают заданную хозяйственную, управленческую или политическую ситуацию в зависимости от содержания игры. Традиционно специалисты акцентируют тот факт, что имитационные игры являются «серьезными» играми для взрослых, а не развлечением, отдыхом и т.п.

С психологической точки зрения, имитационная модель может быть рассмотрена как заданная в специфической материальной форме ориентировочная структура воспроизводимой деятельности. Создатель игры проделывает огромную работу по анализу норм, организующих ту или иную профессиональную деятельность. И только выявив скрытые механизмы, пружины, определяющие «законы» функционирования и развития той или иной деятельности, представив ту или иную подлежащую изучению область или проблему как самостоятельно функционирующую систему, разработчик может сконструировать деловую игру. Часто для того, чтобы создать имитационную модель, приходится провести серьезную исследовательскую работу. Организованная на основе таким образом выделенной имитационной модели игра позволяет задать жесткую систему правил, учет которых приводит игрока к необходимости отражения игры как целого, то есть к усвоению ориентировочной структуры воспроизводимой деятельности.

Механизм имитационной игры показывает, что она воспроизводит особую ситуацию столкновения с жестко детерминированной жизненной реальностью. Эта ситуация бывает даже «жестче», чем реальная жизнь, ведь в реальной жизни часто можно уйти от решения той или иной проблемы (физически или психологически), можно прибегнуть к обману, в игре же нельзя обмануть или отсрочить решение той или иной задачи.

Имитационная игра предоставляет возможность наблюдать актуальные проявления личности, ее сиюминутную жизнь, а не ограничиваться результатами ретроспективного характера. Игровые ситуации воспринимаются участниками не как особые экспериментальные ситуации, а как продолжение их обычной жизни, как реальные жизненные ситуации.

Имитационная игра выступает и как метод исследования в психологии. Для психологического исследования оказывается крайне важным тот факт, что в деловых или имитационных играх воспроизводится некая экономическая или политическая ситуация и деятельность человека в ней (существенные компоненты деятельности). Игра воспроизводит взятые из действительности ситуации, что позволяет исследовать человека в условиях, максимально приближенных к жизненным. Имитационные игры задействуют личность участников. Наличие личностной вовлеченности участников в разыгрываемые ситуации, выраженность и глубина переживаний в ходе имитаций являются ярким эмпирическим фактом. Практически в каждой работе, посвященной методу деловой или имитационной игры, отмечается присущая им эмоциональная насыщенность, эмоциональная напряженность, указывается на повышение мотивации обучения, возбуждение интереса к изучаемому предмету.

Воспроизводимая деятельность осуществляется в условиях относительной неопределенности в отношении того решения, которое должно быть принято. В разных играх эта

неопределенность задается по-разному. В случае «жесткой» имитации предполагается выбор решения из имеющихся альтернатив. В «свободных» имитациях, более полно приближенных к условиям реальной действительности и воспроизводящих ее более целостно, участники сами формулируют проблемы и не ограничены в своих решениях и действиях. В одних случаях участникам четко задаются игровая цель и способ выигрыша в данной игре, в других – ситуации, возникающие в игре, предоставляют игрокам большую свободу; они могут сами поставить перед собой цель и использовать для ее достижения те средства, которые им предоставляют правила игры. Каков характер неопределенности игровых ситуаций, предстоит решать в каждом конкретном случае специально.

Наконец, имитационные игры представляют собой искусственные ситуации со специально разработанными правилами, в которых играющего постоянно ставят в неожиданные положения, «загружают» решением конфликтов, проблем и т.п. Следствием условности игровых ситуаций является ненаказуемость поведения участников со стороны социальных институтов, отсутствие санкций и последствий от игровых действий в реальной жизни. Психологическим следствием данных и ряда других особенностей игры является то, что она позволяет снять или уменьшить сознательный контроль личности за своим поведением.

Г.В. Лаврентьев, Н.Б. Лаврентьева, Н.А. Неудахина делят все имитационные технологии на игровые и неигровые<sup>2</sup>. Неигровые формы и методы представлены большой группой конкретных ситуаций. Метод анализа конкретных ситуаций состоит в изучении, анализе и принятии решений по ситуации, которая возникла в результате происшедших событий или может возникнуть при определенных обстоятельствах в конкретной организации в тот или иной момент. Анализ

<sup>2</sup> [http://www2.asu.ru/cppkp/index.files/ucheb.files/innov/Part2/ch2/glava\\_2\\_1.html](http://www2.asu.ru/cppkp/index.files/ucheb.files/innov/Part2/ch2/glava_2_1.html)

конкретной ситуации – это глубокое и детальное исследование реальной или искусственной обстановки, выполняемое для того, чтобы выявить ее характерные свойства. Этот метод развивает аналитическое мышление слушателей, системный подход к решению проблемы, позволяет выделять варианты правильных и ошибочных решений, выбирать критерии нахождения оптимального решения, учиться устанавливать деловые и профессиональные контакты, принимать коллективные решения, устранять конфликты.

По учебной функции авторы различают четыре вида ситуаций:

- ситуация-проблема, в которой обучаемые находят причину возникновения описанной ситуации, ставят и разрешают проблему;

- ситуация-оценка, в которой обучаемые дают оценку принятым решениям;

- ситуация-иллюстрация, в которой обучаемые получают примеры по основным темам курса на основании решенных проблем;

- ситуация-упражнение, в которой обучаемые упражняются в решении нетрудных задач, используя метод аналогии (учебные ситуации).

По характеру изложения и целям авторы различают следующие виды конкретных ситуаций: классическую, «живую», «инцидент», разбор деловой корреспонденции, действия по инструкции. Выбор вида конкретной ситуации зависит от многих факторов, таких как характер целей изучения темы, уровень подготовки слушателей, наличие иллюстрированного материала и технических средств обучения, индивидуальный стиль преподавателя и др.

К игровым имитационным технологиям авторы относят: стажировку с выполнением должностной роли, имитационный тренинг, разыгрывание ролей, игровое проектирование, дидактическую игру.

Стажировка с выполнением должностной роли – форма и метод активного обучения контекстного типа, при котором «моделью» выступает сама действительность, а имитация затрагивает в основном исполнение роли (должности). Главное условие стажировки – выполнение под контролем ее организатора определенных действий в реальных производственных условиях. Стажировка обеспечивает наиболее полное приближение процесса обучения к производству.

Имитационный тренинг предполагает отработку определенных специализированных навыков и умений по работе с различными техническими средствами и устройствами. В этом случае имитируется ситуация, обстановка профессиональной деятельности, а в качестве «модели» выступает само техническое средство (тренажеры, работа с приборами и т.д.). Профессиональный контекст здесь воссоздается как с помощью предмета деятельности (реального технического средства), так и путем имитации условий его применения.

Разыгрывание ролей (инсценировка) представляет собой игровой способ анализа конкретных ситуаций, в основе которых лежат проблемы взаимоотношений в коллективе, совершенствования стиля и методов руководства. Этот метод активного обучения контекстного типа направлен на развитие поведенческих умений как профессионального, так и социального характера и предполагает введение определенных элементов театрализации, поскольку представление ситуации, ее анализ и принятие решений осуществляются в лицах. В качестве материала для разыгрывания ролей берут, как правило, типичные профессиональные ситуации, навыки или умения, т. е. происходит отработка действий игроков в заданных предметно-социальных условиях.

Разыгрывание ролей – более простой, чем дидактическая игра, метод обучения по характеру имитируемой ситуации, количеству действующих лиц, однозначности принимаемых решений, контролю ситуации и поведения действу-

ющих лиц со стороны преподавателя, продолжительности занятия.

Игровое проектирование является практическим занятием, суть которого состоит в разработке инженерного, конструкторского, технологического и других видов проектов в игровых условиях, максимально воссоздающих реальность. Этот метод отличается высокой степенью сочетания индивидуальной и совместной работы обучаемых. Создание общего для группы проекта требует, с одной стороны, знания каждым технологии процесса проектирования, а с другой – умений вступать в общение и поддерживать межличностные отношения с целью решения профессиональных вопросов. Игровое проектирование может перейти в реальное проектирование, если его результатом будет решение конкретной практической проблемы, а сам процесс будет перенесен в условия действующего предприятия.

Учебная дидактическая игра с позиции игровой деятельности – это познание и реальное освоение обучаемыми социальной и предметной деятельности в процессе решения игровой проблемы путем игровой имитации, воссоздания в ролях основных видов поведения по определенным, заложенным в условиях игры правилам, моделей профессиональной деятельности в условных ситуациях. Сущность дидактической игры как средства обучения состоит в ее способности служить целям обучения и воспитания, а также в том, что она переводит указанные цели в реальные результаты. Способность эта заключена в игровом моделировании в условных ситуациях основных видов деятельности личности, направленных на воссоздание и усвоение социального и профессионального опыта, в результате чего происходит накопление, актуализация и трансформация знаний в умения и навыки, накопление опыта личности и ее развитие. Особое регулятивное значение в данном виде обучения принадлежит игровой проблеме: именно она составляет ядро игровой роли и обуслови-

вает воспитательную и обучающую ценности той или иной конкретной игры. В игре именно проблема выступает источником развития, «приводит в движение» роль, она же создает проблемные ситуации игры.

Чтобы имитационная игра была эффективной, по мнению некоторых специалистов, необходимо придерживаться следующих *правил*<sup>3</sup>:

- целостность имитации профессиональной сферы: игра должна иметь общий сюжет или основную тему;

- направленность на самоорганизацию. Участники попадают в конкретные игровые ситуации, каждый со своей точкой зрения. Они могут приходиться из различных областей, могут иметь любые концептуальные и мировоззренческие представления, несовпадающие социальные установки. Для того чтобы соорганизовать их действия в единой коллективной деятельности, необходимо выявлять способы действий участников, направлять их рефлексию и анализ на продуктивное взаимодействие. Функцию координации действий всех участников осуществляет тренер (ведущий);

- проблемность обучения. Цели профессионального и социального обучения могут быть достигнуты, если учащиеся овладеют разнообразными способами решения проблем как в профессиональной области, так и в области социального взаимодействия;

- методологическое обеспечение. Необходимо, чтобы в нужных проблемных ситуациях группа специалистов или тренер могли предложить средства работы или же направить деятельность участников на активный поиск и творческую разработку способов в случаях, когда никто не может предложить готовых решений;

- психологическое обеспечение. Имитационная игра – это всегда сложный комплекс развивающихся интеллектуальных и социальных взаимодействий участников игры

<sup>3</sup> <http://psyhoinfo.ru/organizacionnye-obuchayushchie-igry-i-modelirovanie-processov-socialnogo-razvitiya-lichnosti>

между собой и с представителями различных организационных служб. Для этого ведущему группы, тренеру или психологической службе необходимо осуществлять оперативную помощь участникам в поддержании положительного психологического климата, а, если необходимо, и психологическую коррекцию;

– техническое обеспечение. Имитационные игры для успешной своей организации требуют множество средств технического характера.

Таким образом, *имитационная игра* подразумевает моделирование, воссоздание деятельности какой-либо организации, предприятия или иной профессиональной среды (событий, конкретной деятельности людей, обстановки и условий деятельности) с целью отработки технологических или профессиональных умений и навыков.

Основные *признаки имитационной игры* [4; 5; 11; 12]:

– наличие модели среды и управляющей системы, в которой реализуется деятельность или событие (административно-хозяйственные, правовые, экономические, социально-психологические принципы и механизмы, определяющие поведение людей и их взаимодействие);

– отсутствие общей цели у группы, отсутствие взаимодействия ролей. У любого игрока есть возможность принять самостоятельное решение на основе нескольких возможных вариантов (многоальтернативность решений). В ряде ситуаций роли могут взаимодействовать (например, при ведении переговоров), но каждый участник все равно принимает в итоге собственное решение, продиктованное его личными целями. Также следует заметить, что общая цель игрового коллектива может быть сформулирована, но для ее достижения самими игроками должен быть найден определенный механизм взаимодействия, что позволяет несколько модифицировать игру уже в процессе;

– наличие только одной или двух ролей, которые бывают тиражированы среди участников (повторяются многократно в группе, например, при отработке навыков психологического консультирования все участники группы присваивают две роли: консультант и клиент);

– наличие системы (критериев) оценивания успешности игровой деятельности участников. Как правило, игроки и игровые группы оцениваются по конечному результату (степень овладения технологическими умениями и навыками).

*Подготовка имитационной игры* немного проще, чем подготовка ролевой игры, однако она также необходима для успешной реализации задуманных целей. На подготовительном этапе особое внимание следует уделить изучению и детальному воспроизведению модели системы, в условиях которой будет осуществляться игровая деятельность участников. Сценарий игры, помимо правил и поэтапных инструкций к действию, должен включать полные описания назначения и структуры имитируемых процессов и объектов (технологии, алгоритмы, технические процедуры, требуемые действия и навыки) [12]. Также от ведущего требуется тщательно продумать ресурсную базу и организацию пространства. Сложность может представлять техническая сторона замысла, ведь для воспроизведения условий профессиональной среды могут потребоваться сложное дорогостоящее оборудование и расходные материалы. Наконец, ведущий должен дать исчерпывающее описание отработываемых навыков и функционала используемых ролей (для этого можно, как и в ролевой игре, использовать карточки).

Сама *процедура имитационной игры* традиционно включает три этапа:

– подготовительный, на котором происходит введение игроков в курс дела. Ведущий объявляет участникам тему, задачи игры, знакомит их с моделируемой системой и процессами, с функционалом ролей, дает описание навыков (то

есть в начале игры обязательно присутствует информационная часть). Далее предполагается воспроизведение примерного образца деятельности (демонстрация навыков, можно пригласить для содействия кого-то из участников), озвучивание ожидаемого результата;

– основной, посвященный имитации профессиональной деятельности и отработке необходимых технологических умений и навыков. Участники обычно делятся на пары / тройки и отрабатывают навыки в рамках заданных ролей. Традиционно в такой игре участники меняются ролями друг с другом (если предполагается несколько ролей), то есть каждый участник должен побыть в каждой роли. Таким образом, игра проходит несколько «кругов», пока навыки не отработаются до автоматизма;

– заключительный, где подводятся итоги успешности деятельности игроков (оценивается, в основном, техническая сторона деятельности – уровень освоения и закрепления навыков, стратегий и алгоритмов). Если навыки слабо или некорректно закрепились, то ведущий может провести обсуждение и анализ причин ошибок и проблем, совместно с группой выработать пути их решения и коррекции и провести еще один этап отработки навыков, чтобы добиться наилучшего результата.

Примеры сценариев имитационной игры есть в Приложениях 1, 2.

## РЕЗЮМЕ

Имитационная игра представляет собой промежуточный вариант ролевой и деловой игры. Имитационные игры используются для подготовки специалистов в соответствующих профессиональных областях (обучение, подготовка и переподготовка руководящих кадров, профотбор, аттестация кадров), а также для решения задач исследования, прогноза, апробирования намечаемых нововведений в области экономики, управления и т.д.

Имитационная игра подразумевает моделирование, воссоздание деятельности какой-либо организации, предприятия или иной профессиональной среды (событий, конкретной деятельности людей, обстановки и условий деятельности) с целью отработки технологических или профессиональных умений и навыков. Отличительными признаками имитационной игры являются наличие модели среды, в которой реализуется деятельность, отработка навыков, принятие игроками самостоятельных решений и реализация индивидуальных целей, тиражирование ролей.

Имитационные технологии делятся на игровые и неигровые. Неигровые формы и методы представляют метод анализа конкретных ситуаций и предполагают изучение, анализ и принятие решений по ситуации, которая возникла в результате происшедших событий или может возникать при определенных обстоятельствах в конкретной организации в тот или иной момент. К игровым имитационным технологиям относятся стажировка с выполнением должностной роли, имитационный тренинг, разыгрывание ролей, игровое проектирование, дидактические игры.

Условиями эффективности имитационной игры являются целостность имитации профессиональной сферы, проблемность обучения, направленность на самоорганизацию участников, а также надлежащее методологическое, психологическое и техническое обеспечение.

Как и все виды больших психологических игр, имитационная игра подразумевает три этапа в ее организации и проведении: подготовительный, основной и заключительный. На подготовительном этапе задача ведущего – изучить и детально воспроизвести модель системы, в условиях которой будет осуществляться игровая деятельность участников. Сценарий игры должен включать правила, поэтапные инструкции к действию и полные описания назначения и структуры имитируемых процессов и объектов (технологии, алгоритмы, технические процедуры, требуемые действия и навыки). Также требуется тщательно продумать ресурсную базу и организацию пространства.

Сам процесс игры начинается с вводной части, цель которой – ознакомление участников с моделью, задачами и тренируемыми навыками. В конце вводной части от ведущего требуется демонстрация навыков и озвучивание ожидаемого результата. Основная часть игры посвящена отработке навыков участниками в парах или тройках. При этом предполагаются тиражирование и последовательная смена ролей. На заключительном этапе ведущий подводит итоги игры и организует анализ (рефлексию) успешности освоения и закрепления навыков.

## **КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ К РАЗДЕЛУ**

- 1) Дайте определение имитационной игры, выделите сферы ее применения на практике.
- 2) Каковы цели и эффекты имитационной игры?
- 3) Перечислите отличительные признаки имитационной игры.
- 4) Дайте определение игровым и неигровым имитационным технологиям. Приведите примеры для каждого вида технологий.
- 5) Перечислите условия обеспечения эффективности имитационной игры.
- 6) Опишите действия ведущего на подготовительном этапе имитационной игры. Что является самым важным?
- 7) Какие действия ведущего предполагаются во вводной части имитационной игры?
- 8) Как проходит основная часть имитационной игры?
- 9) Что составляет содержание рефлексии в заключительной части имитационной игры?
- 10) Изучите примеры сценариев имитационной игры, приведенные в Приложениях 1 и 2. Каковы сферы их возможного практического применения?

## ТЕХНОЛОГИЯ ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

---

*Происхождение технологии деловой игры.  
Сущность и виды деловой игры. Цели деловой игры.  
Эффекты и функции деловой игры.  
Отличительные признаки деловой игры.  
Организация и проведение деловой игры.  
Требования к подготовке деловой игры.  
Этапы проведения деловой игры. Сущность ОДИ*

Зарождение технологии деловых игр специалисты относят к 1932 году, когда М.М. Бирштейн провела в С. Петербурге (тогда Ленинграде) деловую игру по организационно-производственным испытаниям.

*Основной целью деловой игры* является решение организационных и производственных задач непосредственно на предприятиях и в учреждениях, а также при подготовке и переподготовке руководящих и инженерных кадров, развитии управленческих, технологических и творческих способностей, умений, навыков, профессионального мышления.

Деловые игры включают такие *разновидности* как производственные, организационно-деятельностные (ОДИ), проектные, управленческие, проблемные, учебные, профориентационные, дидактические и комплексные игры. Также деловые игры можно разделить по сферам моделируемой деятельности: социально-экономические, финансовые, политические, социокультурные игры и т.д. [4; 5; 6; 7; 10; 11; 18; 20]. В психологических тренингах деловые игры используются, как правило, в несколько «урезанном» виде, так как они занимают много времени, и по своей сущности они все-таки «деловые», а не «психологические», то есть в боль-

шей степени связаны с нацеленностью на решение административных, производственных или учебных задач, а не на получение терапевтических эффектов.

Т.С. Панина, Л.Н. Вавилова отмечают, что при обучении взрослых используются четыре формы деловых игр: тематические (связанные с определенной темой учебного плана); сквозные (охватывают несколько тем учебного курса на одном производственном материале); предметные комплексы деловых игр (создаются для изучения тематики учебного курса в разных направлениях); межпредметные комплексы деловых игр (создаются для объединения и связывания ряда предметов и учебных тем через одну игру). Авторы выделяют следующие модификации деловых игр, применяемых в учебном процессе [12: 71–72]:

- имитационные игры (воссоздается деятельность организации, события, конкретная деятельность людей, обстановка; сценарий игры, кроме сюжета события, содержит описание структуры и назначение имитируемых процессов и объектов);

- операционные игры (помогают отрабатывать выполнение конкретных специфических операций, например, методики написания учебного пособия, статьи, рецензии, решения производственных задач, аттестации педагогических кадров, ведения пропаганды и агитации и т.п.). В операционных играх моделируется соответствующий рабочий процесс. Игры этого типа проводятся в условиях, имитирующих реальные;

- ролевые игры (отрабатываются тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица; разрабатывается модель ситуации – пьеса, и между участниками распределяются роли с «обязательным содержанием»);

- «деловой театр» (инсценируется поведение человека в определенной обстановке). При этом участник должен мо-

билизовать весь свой опыт, знания, навыки, суметь вжиться в образ того или иного лица, понять его действия, оценить обстановку и найти правильную линию поведения. Основная задача метода инсценировки – совершенствовать умение ориентироваться в различных обстоятельствах, давать объективную оценку своему поведению, учитывать возможности других людей, устанавливать с ними контакты, влиять на их интересы, потребности и деятельность, не прибегая к формальным атрибутам власти, к приказу. При использовании этого метода составляется сценарий, где описываются конкретные ситуации, функции и обязанности действующих лиц, их задачи;

– психодрама и социодрама (довольно близки к «исполнению ролей» и «деловому театру»). Это – тоже театр, но уже социально-психологический, в котором отрабатывается умение чувствовать ситуацию в коллективе, оценивать, изменять состояние другого человека и способность войти с ним в продуктивный контакт.

Авторы отмечают, что деловые игры, в которых акцент делается на ролевое исполнение, часто называют ролевыми, что в очередной раз подчеркивает, что граница между тремя основными разновидностями больших психологических игр размыта и довольно условна.

Следует заметить, что в разные периоды популярность имели разные виды игр. Например, в 80-е и 90-е годы были очень популярны ОДИ, однако в настоящее время они не настолько широко распространены в силу сложности технологии и ресурсной затратности. Чаще всего в современной практике то, что называют ОДИ – это обычные деловые проектные игры, далекие от оригинальной технологии Г.П. Щедровицкого. Сегодня очень популярны (особенно в сфере бизнеса) финансовые деловые игры. По мнению разработчиков таких игр (Роберт Кийосаки<sup>4</sup> и др.), это – мощ-

---

<sup>4</sup> <http://aktivkyosaki.com/cashflow>

ный механизм самообучения, так как во время игры отражается истинное отношение человека к деньгам и богатству. Бизнес-игры позволяют учиться и рисковать на собственном опыте в безопасной обстановке. При создании таких игр авторы учитывали реальный опыт бухгалтеров, налоговых и инвестиционных консультантов, брокеров и риэлторов, а также многих других специалистов по финансам. Авторы заявляют, что бизнес-игры позволяют:

- научиться новым способам зарабатывать деньги;
- понять свои ограничения в отношении финансов и изменить их;
- стать хозяином денег и развить финансовый интеллект;
- развить в себе навыки ведения бизнеса и инвестирования;
- понять, как научить себя и своих детей быть богатыми.

После обучения в деловых и финансовых играх, по мнению разработчиков, участникам будет легче составить бизнес-план, понять, можно ли заработать деньги на том или ином бизнес-проекте, провести анализ и понять выгодность своих инвестиций в акции, ПИФы или недвижимость.

Предметом деловой игры традиционно является предмет деятельности участников игры, в специфической форме замещающей предмет реальной профессиональной деятельности. В деловой игре осуществляется имитация (моделирование) конкретных экономических объектов и процессов, имитация деятельности руководителей и специалистов, работников и потребителей. При этом присутствует достижение игровой и познавательной целей, выполнение правил и взаимодействие в рамках отведенных игровых ролей. Примечательно, что принципы построения модели и законы имитируемых процессов остаются скрытыми от играющих, однако это не является задачей игры (более того, по мнению специалистов, это только мешало бы реализации игровых задач).

Современные деловые игры дают обучающий эффект благодаря присутствию почти во всех играх момента дискуссии, обсуждения и анализа участниками своих действий между собой и с координатором игры. Именно в силу присутствия обратной связи игроки действительно рефлексивно и исследовательски относятся к собственной деятельности и ее организации. То, насколько организована будет эта сторона игрового процесса, и определит меру эффективности формирования рефлексивно-мыслительного и исследовательского отношения к действительной профессиональной деятельности. Психологически это означает, что участники начинают отходить от узкопредметных вопросов и направляют свою активность на анализ и организацию коллективной современной деятельности в конкретных условиях игры, то есть осуществляют собственно игровую деятельность. Игра является методом эффективного обучения и потому, что снимает противоречия между абстрактным характером учебного предмета и реальным характером профессиональной деятельности.

Деловая игра несет диагностическую функцию, так как позволяет выявить и проследить особенности психологии участников. Поэтому деловые игры часто используются в процессе отбора кадров. С их помощью можно определить:

- уровень деловой активности кандидата на ту или иную должность;
- наличие тактического и (или) стратегического мышления;
- скорость адаптации в новых условиях (включая экстремальные);
- способность анализировать собственные возможности и выстраивать соответствующую линию поведения; способность прогнозировать развитие процессов;
- способность анализировать возможности и мотивы других людей и влиять на их поведение;

– стиль руководства, ориентацию при принятии решений на игру «на себя» или «в интересах команды» и мн. др.

Деловая проблемно-ориентированная игра позволяет найти решение сложных проблем путем применения специальных правил обсуждения, стимулирования творческой активности участников как с помощью специальных методов работы (например, «мозгового штурма»), так и с помощью модеративной работы психологов-игротехников, обеспечивающих продуктивное общение. Такая игра проводится обычно несколько дней и позволяет сгенерировать решение множества проблем, наметить пути развития организации, запустить механизм реализации стратегических целей.

Обратимся к рассмотрению основных *признаков деловой игры* [11]:

– наличие целостной модели социально-экономической системы и отношений внутри нее (моделирование процесса труда, деятельности руководящих работников и специалистов предприятий и организаций по выработке управленческих решений). Основой разработки деловой игры является создание имитационной и игровой моделей, которые должны органически накладываться друг на друга, что и определяет структуру деловой игры;

– реализация «цепочки решений», динамичность и многоэтапность игры, многоальтернативность решений. На каждом новом этапе управления (новом игровом цикле) участники игровой группы получают информацию об изменении объекта с тем, чтобы выработать новое решение в процессе делового общения для следующего игрового цикла, то есть предыдущие решения и шаги определяют следующие (нет предопределенности, заранее заданного жесткого алгоритма). В большинстве случаев принимаемое группой решение – это итог анализа нескольких

альтернатив, возможных вариантов дальнейшего развития ситуации, оно выступает как компромисс между различными ролевыми установками и личными интересами участников;

– наличие и распределение ролей, взаимодействие (общение) игроков в рамках заданных ролей. Допускается исполнение групповых ролей (малыми группами от трех до пяти человек) и ролей, не имеющих реальных аналогов на практике. При этом ролевые цели при выработке решений могут различаться. Участники деловой игры принимают решения в конфликтной ситуации, что сопровождается возникновением у них эмоционального напряжения определенного уровня, благодаря которому и обеспечивается активность. Играющие являются непосредственными участниками конфликта и своими действиями разрешают его, стремясь найти взаимовыгодное решение;

– наличие общей цели у всего коллектива, достижение которой обеспечивается взаимодействием участников через подчинение их различных ролевых целей единой общей цели, коллективная выработка решений участниками игры. Выработка решений группой в целом отличается от формирования его на основе мнений отдельных участников. При этом в условиях дефицита времени решения, выработанные группой, как правило, оказываются более рациональными, нежели индивидуальные решения;

– наличие управляемого эмоционального напряжения. Необходимо создавать специальные условия для того, чтобы участники по-настоящему оказались вовлеченными в игру (создание конфликта, обеспечение личной заинтересованности, распределение ролей с учетом личностных особенностей и т.д.);

– наличие системы (критериев) индивидуального и/или группового оценивания деятельности участников. К числу

аспектов, по которым оценивается деятельность участников деловой игры, относятся:

1) эффективность принимаемых участниками игры решений (представление решений к заданному сроку, использование рекомендуемых приемов и способов при выработке решений, наличие новизны, оригинальности, рациональность принятого решения и т.д.);

2) межгрупповое взаимодействие участников деловой игры (быстрота в принятии решений, количество и качество внесенных контрпредложений по решениям, аргументированность при защите своих решений, помощь другим группам по их запросам и т.д.);

3) взаимодействие участников игры внутри игровых групп (поощрение лидерами групп своих подчиненных за предложения по решению проблем, разные другие инициативы);

4) личностные качества участников деловой игры, связанные с профессиональной деятельностью и деловым общением (эрудированность, принципиальность, умение аргументировать, использовать справочную литературу, дисциплинированность, инициативность, исполнительность, честность, умение лидера руководить, организовывать, сплачивать, рисковать и т.д.).

*Подготовка деловой игры* довольно сложна [11; 12]. Для решения данной задачи желательно иметь представление о структуре деловой игры, традиционно изображаемой специалистами в виде следующих блоков:

– организация игрового взаимодействия (правила, сценарий);

– организация участников (команды, роли);

– методическое обеспечение (дидактическая модель: разминка, погружение, рефлексия, система оценивания);

– проблемное содержание (проблемный вопрос, творческая задача, ситуационная задача, имитационная модель).

Этим блокам и следует уделить внимание на этапе подготовки игры. Особого изучения требует модель системы, в условиях которой будет осуществляться игровая деятельность участников. Рекомендуется провести предварительную диагностику профессиональных качеств и проблем участников, изучить ситуацию на предприятии (в организации, коллективе и т.п.). Это позволит не только более точно смоделировать систему профессиональных отношений, приблизить сюжет и сценарий к условиям конкретной организации, но и в процессе игры уделить внимание проработке слабых мест профессиональной деятельности и качеств игроков, сделать нужные акценты.

Сценарий деловой игры представляет описание в словесной или графической форме предметного содержания, выраженного в характере и последовательности действий игроков, разбитой на основные этапы, операции и шаги (последовательность можно представить в виде блок-схемы). Роли и функции игроков должны адекватно отражать «должностную картину» того фрагмента профессиональной деятельности, который моделируется в игре.

Сценарий игры также включает систему правил, систему оценивания деятельности игроков, возможно также систему поощрений и наказаний, которая вводится для стимуляции игровой активности участников, и описание возможных форм представления результатов (чаще всего, это презентации). Правила игры отражают характеристики реальных процессов и явлений, имеющих место в прототипах моделируемой действительности. При этом в правилах игры должно найти отражение то, что как создаваемые в игре модели, так и сама игра являются упрощением действительности. Система оценивания должна обеспечивать, с одной стороны, контроль качества принимаемых решений с позиций норм и требований профессиональной деятельности, а с другой, способствовать развертыванию игрового плана учебной деятельно-

сти. Система оценивания выполняет функции не только контроля, но и самоконтроля профессиональной деятельности, обеспечивает формирование игровой, познавательной и профессиональной мотивации участников деловой игры.

Пример сценария деловой игры можно посмотреть в Приложении 3. Также сценарии деловых игр представлены в специальных сборниках и практикумах по деловым играм [10; 18; 20 и др.]

Сама *процедура деловой игры* традиционно включает три этапа:

– вводный: введение игроков в курс дела, знакомство с моделируемой системой и отношениями, правилами и санкциями, формирование мини-групп (при необходимости), распределение ролей и знакомство с ролевым функционалом, озвучивание ожидаемого результата и форм его представления, совместное обсуждение и уточнение задач и режима работы;

– основной: совместное обсуждение и подготовка заданий (чаще всего в мини-группах), презентация результатов работы и их обсуждение всеми участниками. Ведущий в деловой игре может выступать как руководитель, модератор, наблюдатель, эксперт или принимать одну из ролей;

– заключительный: анализ результатов деятельности самими участниками, экспертная оценка успешности деятельности игроков, подведение итогов ведущим.

Отдельного внимания заслуживают некогда популярные *организационно-деятельностные игры (ОДИ)*. Кратко опишем их технологию [12, с. 78–85].

ОДИ начали разрабатываться в 1952–1954 годах под руководством Г.П. Щедровицкого в рамках СМД (системо-мыследеятельностного) подхода и использовались, в основном, в производственной и управленческой практике (для создания новых или реформирования уже существующих организационных структур).

ОДИ – это формы коллективной мыследеятельности, в процессе которой происходит обучение и проектирование (создание) новых деятельностных образцов. В процессе ОДИ предполагается глубокая теоретическая проработка профессиональных (производственных и организационных) проблем в форме коллективной мыследеятельности в виде системы проблемных ситуаций. Затем результаты внедряются в практику в некоторой профессиональной сфере.

ОДИ – элитарная интеллектуальная игра, предполагающая серьезную организацию, использование сложной терминологии, научных методов анализа, междисциплинарного подхода и жесткий напряженный режим работы всей команды в течение нескольких (пяти – семи) дней. Как правило, для проведения ОДИ на предприятии приглашается команда специально подготовленных игротехников и методологов, которые и организуют такую работу. ОДИ часто проводится как выездное мероприятие, чтобы все участники могли отвлечься от повседневных текущих проблем и полностью погрузиться в процесс игры. Участниками ОДИ обычно являются работники организации или предприятия (могут участвовать до 40–50 человек).

Основа ОДИ – конфликт мнений, позиций, суждений, они составляют базу для анализа ситуаций, поиска решений, личностного и интеллектуального роста участников. Также особенности ОДИ – проблемность, частичная открытость, гибкость и мобильность, свобода реализации цепочки решений, неопределенность результатов, неоднозначность (в ходе игры возможны корректировки, отклонения от задуманного сценария и плана в зависимости от ситуации и задач организаторов), реализация принципов «здесь и теперь», множественности позиций по отношению к одному объекту. Таким образом, по мнению создателей ОДИ, программа (проект) игры – лишь форма организации деятельности, а не ее продукт. Основные продукты методологиче-

ской работы (конструкции, проекты, методические предписания) не могут быть проверены на истинность, а только на реализуемость, и результаты – это не знания, а проекты, схемы и предписания.

В плане организации в ОДИ предполагается создание и работа следующих групп:

- организационная (координирует деятельность участников и управляет их взаимодействием);

- группа проблематизации (призвана выявить проблемы социального и профессионального характера в ходе дискуссии, способствовать улаживанию противоречий и конфликтов; могущих возникнуть в процессе поиска новых решений);

- группа методологического обеспечения (подключается в ситуациях, когда ни один из игроков не может предложить решение поставленной проблемы, стимулирует мыследеятельность участников с помощью специальных методов и техник);

- группа психологического обеспечения (помогает поддерживать благоприятный морально-психологический климат на игре, также выполняет чисто исследовательскую функцию изучения основных процессов игры и взаимоотношений ее участников);

- группа технического обеспечения (регистрирует все рабочие процессы игры: запись на магнитофон, схемы, плакаты и т.д.).

Вышеперечисленные группы входят в состав организаторов игры. В зависимости от темы игры создаются рабочие группы, куда могут записываться и организаторы, и заказчики.

Основные требования к деятельности участников ОДИ:

- 1) каждый участник игры находится в двух планах – предметном и организационно-деятельностном;

- 2) каждый участник должен лично самоопределиться в данной ситуации. По условиям ОДИ, каждый игрок

выдвигает цели, ограниченные рамками темы, и пытается их достигать. Принимая условия игры, участник осуществляет акт самообразования. В этом состоянии ему предстоит прожить несколько дней, борясь за достижение своих целей, организуя свою деятельность, участвуя в работе группы, кооперируясь с другими;

3) отсутствие рамок (игра без правил), снятие рамок позволяет изменять социальные роли, ломать стереотипы поведения и мышления участников, способствует их отказу от своих устаревших подходов и средств в пользу новых методов;

4) работа над выделением и разработкой проблемы требует от участников выхода в область идеальных объектов и осуществления анализа, прогнозирования и рефлексии собственной деятельности (изначальная проверка своей мысли и контроль за ее ходом посредством обсуждения действий участников и полученных на каждом этапе результатов). Итогом рефлексии является иное понимание не только ситуации, но и самого себя;

5) участники включаются в командную мыследеятельность (КМД), что требует толерантности к чужим мнениям и отчуждения результатов деятельности от личности;

6) в технологии проблематизации и «сборки» идей в ОДИ используется особое оформление, «язык схематических изображений», который участникам приходится интенсивно осваивать;

7) система оценивания участниками друг друга, экспертами, ведущими по ходу игры часто отсутствует. Решения принимаются коллективно. Цель игрового коллектива превагирует над индивидуальными стремлениями, участники психологически должны быть готовы к этому;

8) соблюдение принципа выращивания, открытость игротехнических замыслов в конце каждого витка игры (фаза рефлексии дня и методологические консультации)

и в конце игры предопределяют отсутствие эффекта манипулирования игроками.

Содержание работы игротехника:

Игротехник проблематизирует средства деятельности игроков (действуя по правилу: «Чтобы человек понял, его нужно зацепить»), побуждает их к рефлексии, способствует осознанию стереотипов, внутренних препятствий, более четкому осмыслению целей и собственных интересов; организует коммуникацию между игроками в группе; помогает перенести освоенный способ в конкретную деятельность; привлекает методологический аппарат к решению проблем. Таким образом, игротехник осуществляет исследовательскую, педагогическую, организационно-коммуникативную деятельность.

Он контролирует несколько пластов:

– психологический (организация коммуникации в группе, анализ происходящего в психологическом плане, содействие самоопределению в группе относительно задач, осмысление и руководство групповой динамикой). Важно добиться согласования в группе (ритуального и по содержанию), определить лидеров по содержанию, способам, коммуникации, определить, кто выступит с докладом от группы. Если нет лидера по содержанию, игротехник оказывает помощь членам группы в самоопределении по отношению к поставленной задаче, отслеживает работу группы на пленарном заседании, но не вмешивается в ее работу. Также в его задачи входит отслеживание индивидуальных продвижений (динамики индивидуального развития, мотивации для работы на пленарном заседании) и помощь игрокам в осознании и принятии изменений, которые с ними должны произойти;

– мыслительный (обобщение, выход на более абстрактный уровень, введение процедур схематизации и оперирования схемами – один из ключевых процессов ОДИ). Также задачей является проблематизация по способу, оформлению

мышления и рефлексия способа мыследеятельности. Игротехник обязан следить, как происходит осознание, поощрять участников, задавать стимулирующие вопросы (Что сделано в группе? Как мы к этому пришли? В чем продвинулись? Что мешает группе в продвижении, что тормозит работу? Что помогло бы группе быть более продуктивной? Чем отличалась эта работа от того, что видели раньше? В чем лично вы продвинулись? Какие способы вы приобрели? В чем помогли схемы?). Игротехник должен знать, как его вопросы влияют на участников;

- содержательный (работа с содержанием: его анализ, обобщение, выделение в высказываниях главного, важного и ранжирование высказываний по отношению к поставленной задаче, ненавязчивое выделение наиболее важных версий и демонстрация несостоятельности других вариантов; оказание помощи по оформлению содержания на языке схемотехники);

- организационный (соблюдение регламента и удержание задачи). Если группа не успевает, то деятельность свертывается, и лидер с наработанным материалом выступает на пленарном заседании, сделав акцент на этапах работы, или группа продолжает работу после уведомления метаигротехника (ведущего ОДИ).

Особенностями оргдеятельностной игры являются:

- многоуровневый способ работы (индивидуальный, микрогрупповой, общегрупповой, пленарный);

- организация игры по принципу: групповая работа – пленарное заседание – рефлексия по поводу игры;

- этапность (анализ, генерирование идей, рефлексия, синтез);

- концентрация во времени.

Основные этапы ОДИ:

- 1) ОДИ начинаются с установочного доклада руководителя игры, где задаются рамки и основные вопросы, ко-

торые необходимо разрешить в ходе игры. С установочного доклада может начинаться каждый день игры.

Доклад дает общую картину на абстрактном уровне для игроков и для игротехников, определяет область рассуждений. В ОДИ моделируются теоретические и практические затруднения, для разрешения которых требуется высокая степень абстракции, поэтому установочный доклад должен быть выполнен с использованием схем. Это позволяет сделать его логику более очевидной. В установочном докладе формулируется задача дня.

2) Для работы создаются группы, сформированные либо по заданной направленности, либо по принципу добровольности. Основная работа осуществляется в группах (микрогруппах) по выработке решений. Последние 30–40 минут группа работает над подготовкой согласованного доклада для пленарного обсуждения. основополагающий принцип группы – самоорганизация. Важен сам способ рассуждения, «путь прохождения мысли». Первоначально группы находятся в режиме «разработки», а на общем заседании – в режиме «экспертизы».

В работе групп принимают участие и организаторы игры. Их основная роль – не оказывая давления, направлять работу группы на решение поставленной задачи. Результаты обсуждения в группе представляются в схематичном виде.

3) Пленарное заседание, общее обсуждение работы всех групп (на каждый день игры – своя задача пленарного заседания). На общем обсуждении выступают по одному представителю от каждой группы. В ходе обсуждения вырабатывается коллегиальное решение поставленной проблемы. Каждая группа задает вопросы на понимание и конструктивные вопросы на продвижение. Каждой группе важно уяснить для себя ценные идеи из других докладов. Таким образом, на пленарном заседании каждая группа вносит свой вклад в развитие других групп.

4) Этап рефлексии участниками игры своей деятельности за день (индивидуальная, групповая, общая). Иногда содержательные позиции для рефлексии задаются схематично:

Процесс (опыт участия в фрагменте ОДИ) – Результат (рефлексивные и коммуникативные способности) – Продукт (выявление профессиональных затруднений, их фиксирование).

5) В заключительном докладе руководителя игры обобщаются все результаты работы групп, и делается вывод о том, в какой степени достигнуты поставленные цели и задачи.

6) Если есть запрос, проводится методологическая консультация (обсуждаются вопросы, затруднения при работе в группе).

7) Этап организационных решений (проводится в команде игротехников).

Эти этапы повторяются в течение всех дней, когда проводится игра.

ОДИ могут прерываться на принятие общего решения, выработку общего отношения или рефлексии по поводу игры.

Специалистами (В. Зарецкий) исследованы развивающие психологические механизмы ОДИ. Атмосфера свободной творческой деятельности и жесткий напряженный режим работы (с утра до поздней ночи), как правило, вовлекают игроков в процесс командной деятельности, способствуют их «раскрытию», несмотря на то, что для ОДИ характерны авторитарный стиль ведения игры руководителем и жесткая манера работы игротехников.

В первой фазе ОДИ – «проблематизации» («разоформления») – усилиями игротехников происходит «распремечивание» содержательных представлений, «усомнение» средств, «расшатывание» позиций, своеобразная проверка на прочность жизненных принципов, оснований, ценностей. Задается тема, которая требует выделения пространства проблем и самоопределения в нем, то есть определения

позиций, формирования своего отношения. Самоопределение возникает, когда требования к человеку и его возможности не соответствуют друг другу. Наличие противоречий, которые в ходе игры должны быть описаны, помогает зафиксировать содержательный конфликт, который исследуется в течение всего хода игры. Самоопределение и создает эту ситуацию, задает рамки содержания, определяя то, чего нет, то есть «пустые места», точки разрыва содержания.

Проблема, сформулированная в теме игры, требует реальной кооперации, которая упирается в сложившиеся профессиональные стереотипы видения реальности, в отсутствие умения оценить ее с других позиций, поэтому в процессе ОДИ происходит «ломка» этих профессиональных стереотипов и вырабатывается умение вступать в коммуникацию, понимать другие позиции, «налаживать кооперацию» на основе самоопределения.

Проблематизирующие воздействия со стороны игротехников «выбивают» игроков в рефлексивную позицию по отношению к их собственному движению, осуществляемому как в игре, так и вне игры. Направленные на «как бы само собой разумеющееся», проблематизирующие вопросы часто ставят человека в тупик, заставляют чувствовать себя оказавшимся в «дурацком положении». По мере погружения в представления о мире нередко возникает эффект потери «опоры под ногами». Многие жизненные принципы оказываются вдруг зыбкими, ненадежными догмами (неизвестно откуда взявшимися), «научные знания» – мифами, игрушками, а ценности – неактуальными. Этот момент очень важен: человек должен осознать проблему. Возникает точка флюктуации – в этот момент человек открыт для изменений. Первый день игры – день ломки стереотипов, преодоления инертности мышления – самый сложный. В последующие дни изменяются установки играющих, отмечается позитивная направленность на решение постав-

ленных проблем. Но иногда бывает необходима психологическая помощь для выхода из возникающего на ОДИ психологического кризиса.

Проблематизацию можно заменить «расшатыванием» привычных представлений, но взятых вне деятельностного и личностного контекста. Это проблематизация потенциальных жизненных сценариев. В качестве контекста выступает культура, а заведомо известные представления о ней участников игры перед задачей «вхождения в культуру» являются психологической защитой.

Во второй фазе игры – «оформлении» – происходит «сборка» предметных представлений на новых онтологических и организационно-деятельностных основаниях, выработанных в ходе игры.

На практике первый этап (проблематизации) проходит значительно легче, чем второй. Проблематизация часто протекает красиво, эффектно, весело, хотя иногда может проходить драматично и даже трагично. Но это всегда событие, напряжение, противоборство, в котором игротехники как профессиональные «бойцы» неизменно побеждают игроков. Проблематизированное содержание перестает быть опорой для мышления и действий игроков. Они как бы «удаляются» из сознания, образуется предметный «вакуум», готовый затянуть в себя любое содержание. Игротехники формируют новые ценностно-смысловые основания, адекватные изменившимся условиям жизнедеятельности, то есть в игре создается возможность манипулировать игроками, навязывать им свое мнение.

Таким образом, оргдеятельностная игра чрезвычайно сложна в плане организации и проведения и в своем аутентичном виде под силу только команде специально подготовленных методологов и игротехников. Также в игре используются мощные средства воздействия на человека и его установки, поэтому здесь особенно важны профессиона-

лизм и ответственность организаторов. При этом ОДИ обладают рядом несомненных достоинств, в частности, гораздо большей неопределенностью, чем другие деловые игры (и в процедуре проведения, содержании обсуждения, и в предсказуемости получаемых результатов). Если обычные деловые игры формируют тип мышления (педагогического, управленческого), ориентированный на анализ и сопровождение деятельности, то ОДИ направляют мышление на анализ и прогнозирование развития социокультурных, педагогических и других процессов.

## РЕЗЮМЕ

Технология деловых игр появилась в 1930-е годы, с момента внедрения деловой игры по организационно-производственным испытаниям на предприятии г. Ленинграда М.М. Бирштейн. Сегодня деловые игры успешно применяются в сфере образования, бизнеса, производства, менеджмента, политики, рекламы. В психологической практике деловые игры используются редко и в несколько «урезанном» виде, так как они занимают много времени и в большей степени нацелены на решение административных, производственных или учебных задач, а не на получение терапевтических эффектов.

Основной целью деловой игры является решение организационных и производственных задач непосредственно на предприятиях и в учреждениях, а также при подготовке и переподготовке руководящих и инженерных кадров, развитии управленческих, технологических и творческих способностей, умений, навыков, профессионального мышления. В деловой игре осуществляется имитация (моделирование) конкретных экономических объектов и процессов, имитация деятельности руководителей и специалистов, работников и потребителей. При этом присутствуют достижение игровой и познавательной целей, выполнение правил и взаимодействие в рамках отведенных игровых ролей. Признаками деловой игры являются наличие модели профессиональной деятельности, реализация цепочки решений, взаимодействие игроков для решения общей цели, наличие итогового «продукта» (например, проекта). Основные функции деловой игры – обучение, диагностика и поиск решения проблем.

Деловые игры включают такие разновидности, как производственные, организационно-деятельностные (ОДИ), проектные, управленческие, проблемные, учебные, профориентационные, дидактические и комплексные игры. Так-

же деловые игры можно разделить по сферам моделируемой деятельности: социально-экономические, финансовые, политические, социокультурные игры и т.д.

Подготовка деловой игры требует учета таких моментов как организация игрового взаимодействия (правила, сценарий), организация участников (команды, роли), методическое обеспечение (дидактическая модель, система оценивания), проблемное содержание (проблемный вопрос, ситуационная задача). Особого изучения требует модель системы, в условиях которой будет осуществляться игровая деятельность участников. Рекомендуется провести предварительную диагностику профессиональных качеств и проблем участников, изучить ситуацию в организации.

Сам процесс игры начинается с вводной части, цель которой – ознакомление участников с моделью, задачами, ролевым функционалом, правилами и требованиями к результатам. Основная часть игры посвящена работе участников по решению задач и подготовке презентации (часто в командах) с последующим коллективным обсуждением результатов. На заключительном этапе ведущий подводит итоги игры и проводит рефлексию, содержание которой составляют эффективность принятых решений, проявление профессионально значимых качеств игроками и особенности взаимодействия участников.

## **КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ К РАЗДЕЛУ**

- 1) Дайте определение деловой игры, выделите возможные сферы ее применения на практике.
- 2) Перечислите отличительные признаки деловой игры.
- 3) Каковы цели, функции и эффекты деловой игры?
- 4) Назовите и кратко охарактеризуйте виды деловых игр.
- 5) Опишите действия ведущего на подготовительном этапе деловой игры. Что необходимо учесть ведущему?
- 6) Какие действия ведущего предполагаются во вводной части деловой игры?
- 7) Как проходит основная часть деловой игры?
- 8) Что составляет содержание рефлексии в заключительной части деловой игры?
- 9) Какие роли и функции выполняет ведущий в ходе деловой игры?
- 10) Опишите технологию ОДИ. Где она может быть применима в настоящее время?
- 11) Изучите сценарий деловой игры, приведенный в Приложении 3. Каковы сферы его возможного практического применения?
- 12) Изучите литературу и найдите примеры деловых игр для разных сфер, оформите это в виде методической брошюры для психолога.

## БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Барканова, О.В. Активное социально-психологическое обучение. Часть I. Дискуссии: учебное пособие / сост. О.В. Барканова. – Красноярск: Литера-принт, 2008. – 252 с.
2. Барканова, О.В. Методы активного социально-психологического обучения: учебная программа дисциплины / О.В. Барканова. – Краснояр. гос. пед. ун-т. – Красноярск, 2007. – 48 с.
3. Большаков, В.Ю. Психотренинг: Социодинамика. Игры. Упражнения / В.Ю. Большаков. – СПб.: Социально-психологический центр, 1996. – 380 с.
4. Вачков, И.В. Групповые методы в работе школьного психолога: учебно-методическое пособие / И.В. Вачков. – М.: Изд-во Ось-89, 2002. – 224 с.
5. Вачков, И.В. Окна в мир тренинга. Методологические основы субъектного подхода к групповой работе: учебное пособие / И.В. Вачков, С.Д. Дерябо. – СПб.: Речь, 2004. – 272 с.
6. Емельянов, Ю.Н. Активное социально-психологическое обучение / Ю.Н. Емельянов. – Л.: Изд-во ЛГУ, 1985. – 166 с.
7. Игры – обучение, тренинг, досуг / под ред. В.В. Петрусинского. – М.: Новая школа, 1994. – 368 с.
8. Киппер, Д. Клинические ролевые игры и психодрама / Д. Киппер. – М.: Независимая фирма «Класс», 1993. – 224 с.
9. Козлов, Н.И. Лучшие психологические игры и упражнения / Н.И. Козлов. – Екатеринбург: Изд-во АРД ЛТД, 1997. – 144 с.
10. Кругликов, В.Н. Деловые игры и другие методы активизации познавательной деятельности: учебное пособие / В.Н. Кругликов, Е.В. Платонов, Ю.А. Шаранов. – СПб: Медный Всадник, 2006. – 192 с.
11. Оганесян, Н.Т. Методы активного социально-психологического обучения: тренинги, дискуссии, игры: учебное пособие / Н.Т. Оганесян. – М.: Изд-во Ось-89, 2002. – 176 с.
12. Панина, Т.С. Современные способы активизации обучения: учебное пособие / Т.С. Панина, Л.Н. Вавилова. – М.: Academia, 2006. – 176 с.

13. Практикум по психологическим играм с детьми и подростками / под ред. М.Р. Битяновой. – СПб.: Питер, 2006. – 304 с.
14. Психогимнастика в тренинге / под ред. Н.Ю. Хрящевой. – СПб.: Речь, 2000. – 256 с.
15. Самоукина, Н.В. Игры в школе и дома / Н.В. Самоукина. – М.: Новая школа, 1993. – 144 с.
16. Самоукина, Н.В. Игры, в которые играют: психологический практикум / Н.В. Самоукина. – Дубна: Феникс, 1997. – 160 с.
17. Самоукина, Н.В. Психотехнические игры и упражнения для учителей / Н.В. Самоукина. – М.: Новая школа, 1994. – 92 с.
18. Стамбулова, Н.Б. Деловые игры по возрастной психопедагогике: учебно-методическое пособие / Н.Б. Стамбулова. – СПб.: ГАФК им. П.Ф. Лесгафта, 1998. – 39с.
19. Фопель, К. Психология ведения тренинга / К. Фопель. – М.: Генезис, 2003. – 272с.
20. Хруцкий, Е.А. Организация проведения деловых игр / Е.А. Хруцкий. – М.: Высшая школа, 1991. – 320 с.
21. Шевандрин, Н.И. Социальная психология в образовании: учебное пособие. Ч. 1. Концептуальные и прикладные основы социальной психологии / Н.И. Шевандрин. – М.: ВЛАДОС, 1995. – 544 с.
22. Эльконин, Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – М.: Владос, 1999. – 360 с.

## ПРИЛОЖЕНИЯ

### *Приложение 1*

#### **Имитационная игра «Консультация» [11]**

*Роли:* педагог-психолог; человек, обратившийся за консультацией; эксперты.

*Инструкции:*

Инструкция «педагогу-психологу»: «Вы должны провести беседу с человеком, который обратился к вам за консультацией. В процессе беседы необходимо разобраться в ситуации, выявить наиболее значимые субъективные и объективные факторы, обусловившие развитие данной ситуации. Необходимо дать обоснованные рекомендации для решения проблемы, вселить уверенность в возможность успешного преодоления трудностей».

Инструкция «человеку, который обратился за консультацией»: «вы пришли к психологу-консультанту или педагогу в связи с вашей проблемой. Вы подробно рассказываете о вашей проблеме психологу или педагогу».

Инструкция «экспертам»: «Внимательно следите за ходом беседы и ведите протокол наблюдения (форма произвольная), в котором отмечайте все, что в поведении «вербальном» и «невербальном», в отдельных действиях и приемах «консультанта» способствовало или препятствовало созданию благоприятного психологического климата разговора, пониманию ситуации, выяснению истинных причин возникновения проблемы, формированию уверенности в возможности успешного и благоприятного разрешения проблемы или выполнения рекомендаций».

В начале игры после распределения ролей и изучения инструкций можно включить видеозапись для дальнейшего анализа и обсуждения увиденного. Длительность одного эпизода игры ограничивается 15 минутами. После окончания игры проводится ее коллективный разбор, который целесообразно начать с получения ответов на вопросы экспертов.

*Примечание автора: практика показывает, что такой обобщенный сценарий имитационной игры в данном контексте*

*не эффективен. При сохранении трех ролей (консультант, клиент, наблюдатель) более эффективным будет отработка конкретных базовых навыков консультирования вообще (например, навыков активного слушания, постановки определенных типов вопросов и т.д.) либо навыков и этапов ведения консультационной беседы в определенном подходе (гуманистический, психоаналитический и др.). Ведущий, как и полагается, сначала рассказывает о модели и навыках, затем демонстрирует их применение, затем участники отрабатывают навыки, меняясь между собой ролями по кругу.*

### **Имитационная игра «Золотой пельмень» [11]**

Имитационная игра – это активная самостоятельная деятельность по имитационному моделированию конкретных систем и игровому моделированию профессиональной деятельности человека. Такая игра предназначена для удовлетворения потребности человека в предвидении результатов деятельности на том или ином поприще. Сделать это он может с большой степенью достоверности. В стремлении предсказать исход сражений даже первобытные вожди придумывали военные игры, в которых имитировали ход предполагаемых боевых действий, и таким образом готовились к встрече с реальными обстоятельствами. Следовательно, явление имитации в текущей действительности событий прошлого или будущего является основным средством имитационной игры, что нашло свое отражение в разработке игры «Золотой пельмень» (по Пидкасистому П.И., Хайдарову Ж.С.).

Сюжет игры следующий: в последнее время в нашей стране появляется все больше фирм, занимающихся производством и продажей пельменей. Производимые пельмени отличаются формой, начинкой и качеством. Каждая фирма активно рекламирует свою продукцию, выпуская ее под звонкими и завлекательными названиями. Русский «фаст фуд» хорошо раскупается и является весьма популярным продуктом питания. Именно в силу своей популярности пельмени известны каждому потребителю. Растущее количество производителей пельменей свидетельствует о несомненной рентабельности производства, при этом цены зачастую не соответствуют качеству товара. Все это и делает сферу производства пельменей областью интереса исследователей игровых технологий. Несомненно, наиболее интересно проводить такую игру со школьниками, потому что в игре присутствует «вкусный» компонент.

#### *Подготовительный этап*

Подготовительный этап следует проводить в школьной столовой. К игре можно привлечь родителей. Все необходимые для игры заготовки сделать заранее. Закупаются готовые пельмени

разных фирм, варятся и предлагаются для дегустации. Попробовав «готовых»пельменей, школьники делятся на две команды – фирмы по производству пельменей. Выбирается руководящий состав фирмы: директор, главный бухгалтер, заведующий производством. Желательно, чтобы «фирмам» помогли родители в качестве консультантов, особенно опытные мамы, понимающие толк в производстве пельменей.

По команде ведущего избранные руководители начинают делать пельмени: крутить мясо, месить тесто, подбирать и добавлять необходимые ингредиенты, лепить пельмени. На это уходит около часа.

За это время другие участники изучают финансово-экономическую и технико-технологическую работу 2–3 фирм по производству пельменей, представленную в виде проспектов, таблиц и графиков. При этом ведущий и его помощники из числа родителей проводят хронометраж подготовки фарша, теста, лепки и варки, определяют вес сырых и отварных пельменей, рассчитывают среднюю производительность, то есть делают все то, что необходимо для будущих расчетов имитационной модели школьной «фирмы» по производству пельменей.

В расходную часть, кроме того, вносятся затраты на свет, газ, горячую и холодную воду, а при необходимости – и на аренду помещения. Главное – постараться учесть всю массу возможных расходов, налогов и отчислений.

Когда пельмени готовы, руководящие тройки кормят каждая свою группу. При этом все школьники обсуждают качество, сравнивая «свои» пельмени с фирменными. Темой для дискуссии может явиться и проблема «легких» денег и заработков, так как многие дети убеждены, что наладить подобное производство – весьма легкое и прибыльное дело. Впервые столкнувшись на практике с организационными и многими другими проблемами, они начинают понимать всю серьезность воплощения в жизнь задуманного. Реальное производство оказывается намного сложнее представления о нем.

Дискуссия и спор приводят, как правило, к «естественному отбору» и новому распределению участников по вновь организованным командам. Эти команды и будут представлять собой две

конкурирующие фирмы по производству пельменей. Подготовительный «вкусный» этап завершается подведением предварительных итогов ведущим и сообщением о возможности завоевать приз и звание победителя в игре. Объявляется перерыв на 15 минут.

### *Основной этап*

Ведущий выдает каждой фирме спецкредит на определенную (заранее просчитанную) сумму денег в виде чека или аккредитива. В пределах школы кредит, естественно, является беспроцентным. Перед руководителями фирм ставится задача осуществить производство и продажу 1000 порций пельменей в пределах школы. Затем ведущий выдает командам данные хронометража и взвешивания, список цен на мясо, муку, лук и сметану, соусы и приправы. Выдав кредит, задание и цены, ведущий получает большое количество самых разнообразных вопросов, на которые следует ответить по мере необходимости. Школьники привыкли к задачам и заданиям с подробными инструкциями, четко очерченными правилами и границами, условиями и конкретными данными. Поэтому задание может вызвать у них массу недоуменных возгласов. В этом случае ведущий должен нацелить участников на максимально самостоятельное решение проблем. Через некоторое время, поняв, что полных инструкций ждать не придется, школьники начинают обсуждение задания в группах, и вопросы постепенно стихают.

Вскоре команды расходятся каждая в свой кабинет для совещания и совместной выработки решений. Начинается работа в режиме «мозгового штурма». Команды выбирают, как правило, авторитетных руководителей, прислушиваются к их мнению и начинают выполнять задания. Тем не менее, как показывает опыт, работа команд начинается с ошибок: участники игры путаются в ценах, калькуляциях, уровнях зарплаты и во всем, что минуту назад казалось им легким и ясным. В этом есть рациональное зерно, поскольку для того, чтобы преуспеть в жизни, надо непременно попрактиковаться на игровых примерах, чтобы не совершать подобных ошибок практически. Примерно через час руководство компании передает ведущему черновой вариант модели работы фирмы по производству пельменей.

Ведущий предлагает командам представить свой проект технологии производства пельменей, рассказать о качестве продукции, о цене одной порции, о конечном результате – цене одного пельменя. Стандарты технологии и сертификат качества обычно являются камнем преткновения для всех школьников. Команды работают весьма плодотворно, не считаясь со временем и очевидной усталостью. Тот, кто плохо работает, сразу получает увольнение за подписью директора. На место уволенного принимается новый работник, а оставшиеся без работы могут объединиться в новую команду.

Через 2–3 часа руководители компаний приносят ведущему первую имитационную модель, то есть план-проект школьной пельменной фирмы, работающей на свой рынок сбыта. Конкуренты перестают быть конкурентами, потому что в ходе переговоров они обучаются тому, как делить рынок сбыта, как это часто происходит в реальных условиях конкуренции.

При этом сама технология остается ручной, так как даже дети знают, что в стране высокий уровень безработицы, то есть ручной труд почти ничего не стоит по сравнению со стоимостью мясорубок, тестомешалок и упаковочных машин, особенно при малом объеме производства. Интересно наблюдать, на что дети тратят полученную прибыль и как предложенные варианты обсуждаются. Чаще всего деньги тратятся на покупку разного рода автомобилей, на рекламу и презентации. Тем не менее школьники, получив первую чистую прибыль, стараются не тратить деньги попусту, а приобрести новое оборудование, которое нужно им для реализации перспективных планов, например, для покупки морозильника. Свои задумки и планы дети стараются держать в секрете, поскольку уже на начальных этапах они понимают, что возможен промышленный шпионаж.

Ведущий убеждает участников в первостепенной важности стандартизации и сертификации выпускаемой продукции, в надежности и гибкости технологии производства, в их влиянии на уровень себестоимости.

Игра отлично моделирует коммерческую действительность: временные головокружительные успехи, внезапные провалы и постоянная жизнь в долг. Школьники должны знать обо всех этих трудностях и быть готовыми к ним.

Школьники отрабатывают свою технологию производства, начиная с закупок необходимых товаров и заканчивая продажей готовых продуктов. При этом даже ручная и достаточно примитивная технология оформляется в виде таблиц и графиков, составляется ориентировочный план сбыта по дням; команды самостоятельно прогнозируют спрос, особенно в предвыходные и предпраздничные дни.

*Заключительный этап (подведение итогов)*

В завершение игры оформляется вся экономика пельменного бизнеса: оптимальный для данного этапа уровень закупочных цен; затраты на доставку, хранение и переработку; зарплата основного и вспомогательного персонала; грубые и точные расчеты себестоимости продукции; оптовые, розничные и продажные цены.

В конце этого школьного бизнеса школьники рассчитывают оптимальную норму прибыли по неделям и получают календарную дату беспроцентного кредита ведущего. Игра завершается всеобщей радостью родителей, наблюдавших за коммерческими успехами своих детей, улыбками школьников, призами и выявлением победителей.

### Деловая игра «Изобретландия» [11]

Деловая игра «Изобретландия» – одна из форм детской интеллектуально-тренинговой игры (по Сопельнику А., Игнашовой Т., Разбашу М.). Это многодневная игра со сквозным сюжетом, которая органично сочетает занимательную сказочную форму с напряженной интеллектуальной деятельностью по решению многочисленных (экологических, экономических, политических) проблем. Кроме того, игра включает знакомство подростков с новыми для них видами деятельности и участие в реальных товарно-денежных отношениях.

Сценарий игры может иметь различную тематическую направленность. Игра рассчитана на подростков 10–13 лет, имеющих или не имеющих явно выраженных интересов (в первом случае резко возрастает продуктивность игры по творческим результатам). Эффективное включение в игру школьников более старшего возраста возможно только при наличии у них каких-то явно выраженных увлечений, совпадающих с тематикой.

Игра позволяет подростку ускорить процесс взросления, практически ощутить существующие в мире взрослых товарно-денежные отношения, попробовать свои силы в различных и новых для него видах деятельности, заложить навыки самостоятельной и коллективной творческой деятельности, публичных выступлений, ведения дискуссии и многое другое.

Краткий сценарий игры экологической тематики «Страна Изобретландия» выглядит следующим образом. Все участники игры на 5 дней становятся жителями сказочной страны Изобретландии и разделяются на 6 (или более) народов. Страна Изобретландия является конституционной монархией. Ею управляет Император и его двор, в который входят Принцесса, Тайный Советник, Казначей, Бард, Ведунья и несколько Умников (руководителей народов). Различные народы отличаются друг от друга цветом их зоны проживания (белый, зеленый, желтый и т.д.).

Основная проблема Изобретландии состоит в том, что будущие поколения ее жителей (изобретелей) из-за нерационально-

го использования природных ресурсов привели ранее цветущую страну в состояние полной экологической катастрофы. Поэтому новому поколению изобретелей (то есть участникам игры) необходимо придумать и рассказать историю своего народа, а также какого рода экологические проблемы имеются в их зоне.

При выработке проблем народа необходимые консультации дают Умник народа и Тайный Советник. После выработки и защиты своих проблем каждый народ должен найти и защитить несколько решений проблем другого народа. Таким образом, в результате совместной творческой деятельности Изобретландия должна вновь стать цветущей страной.

В Изобретландии имеется собственная безналичная валюта – шибрики. Каждый изобретель имеет чековую книжку, счет в компьютерном или ручном «банке», возможность зарабатывать деньги самыми различными способами и тратить их на вполне реальные покупки в изобретельском магазине и буфете. Товары для магазина и буфета приобретаются заранее перед игрой.

Возможности заработать достаточно широки. Игрокам платят члены императорского двора за найденные технические и другие идеи, за участие в занятиях, за своевременный приход, за успешную защиту проектов, за поделки и рисунки, за заказанные Умниками плакаты и т.д. Лучшие поделки и технические идеи в последний день игры можно за значительные суммы продать на Бирже или Аукционе. В последний день игры все разработанные проекты покупаются членами императорского двора для внедрения в жизнь в целях дальнейшего возрождения Изобретландии.

Параллельно в Изобретландии проводятся учебные занятия по 6–10 нестандартным направлениям, различные игры и тренинги, существуют клубы по интересам и многое другое.

Игра всегда получает самые высокие отзывы подростков – ее участников. При внешне полной свободе выбора и демократичности форм игра является четко спланированным и управляемым мероприятием, в котором все элементы управляются по графику с точностью до 10–15 мин. Такое сочетание демократических принципов и экономических механизмов поддержания по-

рядка позволяет реализовать ряд познавательных и социально-психологических целей. Они заключаются в следующем:

- активизация творческого потенциала участников, раскрытие их творческих способностей, выявление интересов и склонностей;

- повышение социальной адаптации, освоение норм и правил жизни в коллективах, ознакомление со способами конструктивного общения;

- развитие коммуникативных способностей, формирование навыков творческой и групповой работы, умения вступать в творческое сотрудничество со сверстниками и взрослыми, навыков работы в разновозрастных группах.

Игра содержит три уровня сложности. Подросток может участвовать в игре следующего уровня только в том случае, если он прошел игру предыдущего уровня. На каждом уровне решаются свои специфические задачи. На первом уровне сложности приоритетными задачами являются:

- формирование навыков самостоятельной деятельности, умения самому принимать решение в состоянии неопределенности;

- развитие навыков свободного и дружелюбного общения со сверстниками.

- предоставление возможности попробовать свои силы в новых видах деятельности (элементы профориентации);

- формирование опыта участия в реальных товарно-денежных отношениях, ознакомление с другими сторонами взрослой жизни;

- развитие творческих способностей, снятие психологических барьеров и установок, полное раскрепощение сознательной личности.

Игра второго уровня опирается на знания и умения, полученные в игре первого уровня. Поэтому приоритетными в игре второго уровня сложности являются следующие задачи:

- развитие навыков общения и коллективной деятельности;

- углубление знаний и получение творческих результатов в выбранном направлении деятельности;

- развитие навыков самостоятельного принятия решений;

- развитие творческих способностей.

Игра третьего уровня сложности опирается на результаты, полученные на играх предыдущих уровней.

Творчество является одной из ведущих идей и реализуется различными средствами. Прежде всего, это снятие психологической инерционности мышления путем помещения участников игры в нестандартную обстановку. С первых минут игры ребенок оказывается в совершенно необычной ситуации, когда взрослые предлагают ему взлезть в окно вместо двери, завязывают глаза и предлагают проползти по лабиринту с разного рода приключениями (процедура «Посвящение»).

И в дальнейшем в ходе игры детям приходится делать многое из того, что в обычной жизни никогда бы не пришло в голову. Тем самым условия игры расшатывают сложившиеся стереотипы мышления и подталкивают ребенка к самостоятельной творческой деятельности.

Развитию и проявлению творческих способностей помогает основная идея игры, согласно которой каждая группа участников (народ) должна за короткое время придумать историю своего народа, постигшие его экологические бедствия, а затем найти и защитить найденные решения экологических проблем. В результате каждый подросток получает творческий импульс, который при желании он может развивать в дальнейшей жизни. Это – первая линия игры.

Вторая линия игры – социально-психологическое развитие ребенка. Общение занимает в подростковом возрасте ведущее место, однако одним из противоречий этого возраста является несоответствие между потребностью в общении со сверстниками и наличием навыков, которые позволяли бы его осуществлять. Обычно социальный опыт подростка ограничен традиционными рамками школы, кружка, ближайшим окружением. Как правило, подросткам редко предоставляется возможность интеллектуально-личностного общения со своими сверстниками в новой обстановке, в непривычных условиях.

Используемые игры и тренинги типа «Знакомство» помогают разомкнуть внутренний мир подростка, разрушить защитные механизмы закрытости. Для этого используют, например, различные психотехнические игры, связанные с тактильными контак-

тами. Тактильные контакты помогают создавать атмосферу безопасности и доверия друг к другу. Используются самые разнообразные игровые упражнения на снятие напряжения.

Другая важная задача социально-психологических тренингов – формирование уверенности в себе, в своих силах и возможностях. На это направлены специальные игры и упражнения (игры и упражнения нужного направления можно подобрать в различных сборниках соответствующей тематики).

С первых часов работы дети становятся участниками реальных товарно-денежных отношений. Каждый из них получает «чековую книжку» и «счет» в компьютерном или ручном «банке», возможность зарабатывать игровые деньги множеством способов и реальную возможность приобретения покупок на заработанные деньги. Подавляющее большинство детей впервые в жизни начинают понимать, что деньги зарабатывать достаточно трудно, что такое инфляция и т.д.

Третья линия игры – образовательная и профориентационная. Она направлена на расширение кругозора подростков и дает им возможность попробовать свои силы в новых для них видах деятельности: в техническом творчестве, журналистике, прикладном художественном творчестве, экономике, психологии, ораторском искусстве, работе на компьютере и т.д. Набор этих возможностей определяется подбором руководителей (игротехников) и уровнем оснащённости игры.

Все рассмотренные линии органично связаны сценарием игры. Игру отличают комплексность и множество разнообразных целей и задач, которые решаются не изолированно друг от друга, а в тесном единстве. На протяжении всей игры, начиная с наполнения формы игры необходимым содержанием и заканчивая анализом отзыва подростков, психологи ведут постоянную работу по психологическому обеспечению игры.

Каждый день имеет определенную задачу, которая решается в разнообразной деятельности: индивидуальных или групповых занятиях, общих сборах или работе в малых группах.

1-й день – знакомство и обсуждение правил жизни в новом коллективе;

2-й день – обсуждение проблем своего народа, проявление индивидуальной инициативы, подготовка совместного выступления, согласование действий;

3-й день – индивидуальная деятельность, выдвижение проектов и их обсуждение, помощь в решении проблем других групп;

4-й день – совместная работа по решению своих проблем с учетом помощи других, развитие умения понимать и совершенствовать решения как своих, так и чужих проблем;

5-й день – представление и защита индивидуальных проектов, подведение итогов игры.

**Сценарий ролевой игры «Путешествие в мир культур»  
(О.В. Барканова «Психологическое сопровождение  
подростков из семей мигрантов»)<sup>5</sup>**

Для проведения игры нужен круглый (овальный) стол, группа подростков разных национальностей в количестве 10-15 человек. Участникам можно дать задание заранее подготовить немного информации о национальных особенностях своего народа. Необходимые материалы: клубок цветных ниток, лист ватмана, фотографии участников, клей, маркеры, фломастеры, пастель. Продолжительность мероприятия – 90 минут.

Цель для участников: более глубокое знакомство с культурными, психологическими и поведенческими национальными особенностями разных народов, формирование этнической толерантности, сплочение группы, расширение кругозора и повышение уровня фоновых знаний участников.

Цель для психолога: мониторинг психологических особенностей и проблем участников.

Сюжет и сценарий игры: Участники сидят за круглым столом, ведущий (психолог, педагог) занимает место среди участников и является модератором обсуждения. В ходе игры участники будут выполнять ряд заданий, направленных на раскрытие национальных особенностей представителей присутствующих этносов. Все задания предполагают свободное обсуждение и активную включенность участников.

Основное правило – участники могут включаться в обсуждение в любое время и высказываться в любом порядке (когда захочется), комментировать, задавать вопросы, рассказывать истории и приводить примеры. При этом необязательно спрашивать разрешения ведущего. Также не жесткие рамки и регламенты выступлений. Следует вести себя корректно, вежливо, выслушивать других.

**I. Вводная часть**

Вводная часть предполагает вступительное слово ведущего и упражнение на знакомство. Основная цель вводной части – эмо-

<sup>5</sup> <http://elib.kspu.ru/document/10811>

циональная и интеллектуальная настройка участников на дальнейшее обсуждение.

Вводное слово ведущего: «Мы все, здесь присутствующие – представители разных национальностей и этнических общностей. Исторически часто случалось, что представители разных народов (русские, таджики, узбеки, киргизы, армяне, азербайджанцы, грузины) сходились вместе в каких-то важных делах и событиях. Например, во время Великой Отечественной войны все они воевали плечом к плечу. Они дружили, создавали семьи, вместе строили дома, дороги, возводили мосты и памятники архитектуры. Они даже назывались «братские народы». Сегодня мы продолжаем жить рядом, работать, учиться, общаться, но в мире происходит нагнетание межнациональной вражды.

Кто-то воспринимает людей других национальностей с любопытством и интересом, но бывает, люди воспринимают иное, малознакомое настороженно, сдержанно или даже враждебно. Ведь они говорят на другом языке, имеют свои обычаи и традиции, свою культуру поведения и общения. Один из способов снять недоверие и неприятие – познакомиться поближе и больше узнать о культурных особенностях тех народов, с которыми мы живем рядом. Сегодня мы постараемся погрузиться в культуру тех ребят, которые живут и учатся рядом с нами, узнать их национальные особенности и найти моменты, которые нас объединяют».

Упражнение «Знакомство». Ведущий: «Давайте начнем со знакомства, причем не просто представимся, а назовем свои имена и расскажем об их происхождении, их значении». Ведущему следует начать со своего имени: «Например, меня зовут Ольга – это имя пришло в древнерусский из скандинавских языков и в переводе означает святая, великая. А что означают ваши имена?» Таким образом, участники представляются и раскрывают значение своих имен в их языке и культуре.

## II. Основная часть

Основная часть предполагает выполнение заданий, направленных на раскрытие национальных особенностей присутствующих подростков и погружение в их культуру, а также поиск национальных различий и сходств.

Упражнение «Как здорово у нас!». Ведущий: «Теперь я вам предлагаю кратко представить свою нацию, немного рассказать о своем народе: интересных особенностях истории, культуры, географии, музыки, быта. Постарайтесь найти и выделить те особенности, ради которых стоило бы посетить эти места, рассказать так, чтобы нам всем очень захотелось погрузиться в эту культуру. Найдите изюминку; то, что вам кажется особенно привлекательным, уникальным».

Упражнение «Идем в гости». Ведущий: «Представьте, что вы идете друг к другу в гости. Расскажите, как вы будете принимать гостей: какие блюда национальной кухни, ритуалы, подарки, развлечения и т.п. у вас популярны».

Упражнение «Психологический портрет нации» (совмещается с игрой «Клубочек»). Ведущий: «Сейчас я вам предлагаю подумать и назвать хорошие качества, присущие вашему народу, которыми вы гордитесь, которые выгодно отличают ваш народ от других. Хорошо, если вы будете не только называть качество, но и иллюстрировать это примерами. А делать это мы будем, разматывая и передавая друг другу цветной клубочек. Каждый участник называет какое-нибудь качество и наматывает при этом один виток ниток на палец. Давайте, я начну. Я уверена, что русские – сильные духом, стойкие, мужественные люди – это всегда проявлялось во время войн, бедствий. Теперь ваша очередь (передает клубочек)». Таким образом, игра проходит два-три круга. «Что же у нас получилось в итоге: мы все связаны друг с другом одной ниточкой. Вот также связаны между собой люди в мире».

Упражнение «Найди сходства». Ведущий: «Теперь давайте попробуем найти, что нас всех объединяет, что у нас общего. Это может быть внешность, одежда, еда, природа, семья, учеба и др. Я начну: я считаю, что все мы способны чувствовать любовь и благодарность, и это одни из лучших чувств на земле. А вы как думаете?».

Упражнение на сплоченность класса «Коллективное фото». Ведущий: «Теперь, когда мы нашли столько хороших общих моментов, давайте мы с вами в завершение сегодняшней встречи составим наше коллективное фото. Мы вас просили принести свои фотографии. Теперь мы все вместе сделаем коллаж: разместим

эти фото на большом листе и разукрасим их на своё усмотрение. Можно также написать то, что вам хочется».

### III. Заключительная часть

В заключительной части предполагается подведение итогов ведущим и групповая итоговая рефлексия – получение обратной связи. Участники обсуждают, что им понравилось или не понравилось; что они узнали нового, интересного, полезного; что изменилось в их отношении к своей и другим нациям. Также следует уделить внимание настроению и общему эмоциональному состоянию участников и узнать, хотят ли они еще поучаствовать в подобных мероприятиях.

**Сценарии ролевых игр при обучении навыкам  
эффективной коммуникации  
(Е.В. Сидоренко «Тренинг икоммуникативной  
компетентности в деловом взаимодействии»)<sup>6</sup>**

**А. Ролевая игра «Претендент»**

Игра «Претендент» часто используется для директоров и менеджеров по персоналу и для психологов, которые в будущем могут стать менеджерами по персоналу.

Цель игры: отработка техники формулирования открытых вопросов, определение скрытых мотивов.

Инструкция: Представим себе, что каждый из нас является менеджером по персоналу. Пусть наша фирма будет заниматься продажей строительных материалов (автомашин, информационных услуг, тренинговых программ и т.п.). Нам требуется специалист в определенный отдел, скажем, в отдел... (маркетинговых исследований, продаж, управления персоналом, основного производства и т. п. – можно предоставить группе самой решить это). К нам явился некий претендент (претендентка). Нужно задать ему такие открытые вопросы, чтобы мы смогли установить, каковы его мотивы поступления на работу в нашу организацию. Запишите, пожалуйста, эту цель: установить, каковы мотивы поступления претендента на работу в нашу организацию. *Ведущий должен обязательно настоять на том, чтобы цель была записана участниками. Как правило, они забывают цель в процессе игры, переключаясь на задачу убедить в чем-то собеседника. В этом случае полезно обратить их внимание на то, какая цель была перед ними поставлена.* Сейчас я предлагаю каждому продумать, какие вопросы можно было бы задать претенденту, чтобы понять истинные цели его прихода. Важно помнить, что вопросы о будущем обладают гораздо большей диагностической силой, чем вопросы о прошлом. Готовясь к интервью, каждый человек может заново пересмотреть свое прошлое и создать новые интерпретации прошлого. Многие претенденты при этом исходят из своих

<sup>6</sup> <http://polpoz.ru/umot/e-v-sidorenko-trening-kommunikativnoj-kompetentnosti-v-delovom/>

представлений о том, какие качества являются желательными для кандидата на данную позицию и какой кандидат может показать себя интервьюерам данной фирмы наиболее подходящим. Интерпретации прошлых событий могут быть специально подобранными для того, чтобы произвести впечатление «подходящего» кандидата, поэтому ответы на вопросы о прошлом бывают тщательно подготовлены, продуманы, взвешены.

Кроме того, каждый человек понимает, что в глазах других он отвечает за свое прошлое гораздо в большей степени, чем за свое будущее. Существует определенная асимметрия в ответственности человека за его прошлое и его будущее. Будущее неопределенно, оно еще не свершилось, поэтому, как человек может отвечать за него? Тем более, как он может отвечать за него у нас, в России, где изменения бывают стремительными, огромными, непредсказуемыми? За будущее нельзя нести в той же мере ответственность, как за прошлое, которое уже свершилось и, следовательно, уже определено. Несмотря на то, что в прошлом тоже могли быть случайности, события неодолимой силы и социальные катаклизмы, которые в значительной степени определили индивидуальную судьбу, человек кажется в большей степени ответственным за прошедшее, чем за будущее.

Вопросы о будущем субъективно кажутся гораздо более безопасными. Это – всего лишь мечты. Поэтому в ответах на вопросы о будущем человек более свободен, раскован, открыт. *Итак, прошу каждого сформулировать 3-5 вопросов для встречи с претендентом. Роль претендента будет исполнять...* (Здесь ведущий называет имя участника, с которым он заранее договорился в перерыве.) Важно тщательно выбрать, а затем проинструктировать выбранного участника. Им должен быть человек с артистическими способностями, с определенной поведенческой гибкостью и изобретательностью.

Во время перерыва перед игрой ему нужно дать примерно такую инструкцию: *«Твой явный мотив, который ты открыто назовешь – стремление работать в солидной перспективной фирме. Твой истинный, но при этом скрываемый мотив – устроиться в солидную фирму на достойную должность для того, чтобы потом участвовать в конкурсе, который объявляют вре-*

*мя от времени иностранные фирмы. Тебе нужна хорошая, солидная запись в послужном списке (в трудовой книжке), с которой не стыдно прийти в иностранную фирму устраиваться на новую работу. Если будут задавать вопросы, на которые тебе захочется отвечать, отвечай, говори много, упоминай всяческие детали, косвенно указывающие на твой истинный мотив. Например, говори о том, что современный бизнес интернационален. Упомяни о том, что интенсивно занимаешься английским, так как он тебе пригодится, и т.п.»*

Стоит также порепетировать с этим участником в перерыве и подготовить его к тому, что, возможно, ведущий в процессе игры будет передавать ему записки с подсказками, например: «рассказывай больше о себе», «вскользь упомяни о том, как ты участвовал в конкурсе», «случайно скажи о том, с каким уважением относятся к фирме некоторые твои иностранные знакомые» и т.п. Если ведущий не найдет или не сможет подготовить кого-либо из участников на эту роль, ему придется играть ее самому. Важно, чтобы скрытый мотив претендента не знал больше никто в группе, кроме него самого и ведущего. Это сохраняет элемент интриги и «вызов», «драйв» до самого окончания игры.

Ведущий между тем продолжает свою инструкцию для группы: «Итак, кто хочет исполнить роль менеджера по персоналу? Если первому добровольцу не удастся сразу справиться с задачей, мы вызовем второго, потом, возможно, третьего... Так постепенно мы постараемся раскрыть истинный мотив претендента».

На роль менеджера по персоналу ведущий должен выбрать человека достаточно активного, чтобы игра была динамичной, сильного, чтобы он мог вынести собственные ошибки (они почти неизбежны), и в то же время достаточно гибкого, чтобы из ошибок извлечь полезный для себя «сухой остаток». Выбор подходящих игроков всегда на ответственности ведущего. Если кто-то иступленно тянет руку, то это вовсе не означает, что ведущий обязан его вызвать. В большинстве случаев ведущий может объяснить, почему сейчас играть будет именно этот участник («Я раньше заметил его поднятую руку»; «Николай просил дать ему активное задание» и т.п.).

Если ситуация во время игры заходит в тупик, ведущий может задать группе вопрос: «Как вам кажется, продвигается ли менеджер к раскрытию истинной цели?», «Какие вопросы были наиболее удачными?». Если группа не сможет вспомнить таких вопросов, их должен процитировать ведущий по своей тетради (здесь могут пригодиться записи или видеомаягнитофон). Ведущий должен поблагодарить исполнителя роли менеджера за удачный вопрос (или вопросы) и предложить ему пока вернуться на свое место и посмотреть на ситуацию со стороны. После этого он обращается к остальным участникам с вопросом: «Кто сейчас хотел бы поработать менеджером?» Если добровольцев не оказывается, ведущий задает другой вопрос: «У кого появились идеи по поводу истинного мотива? Поднимите, пожалуйста, руки». Следующий игрок выбирается из числа тех, кто поднял руки. Если никто не поднял руки, то ведущий по невербальным признакам должен определить, кто готов был бы попробовать себя в роли менеджера, и предложить этому участнику занять стул возле претендента. Если второй исполнитель роли хочет начать игру сначала, а не продолжать начатое, можно начать заново. В противном случае все, что уже было сказано претендентом и предыдущим игроком, может быть использовано как основа для дальнейших вопросов и выводов.

После второй попытки, если ситуация опять заходит в тупик, ведущий может вновь задать группе те же вопросы: «Как вам кажется, продвигается ли менеджер к раскрытию истинной цели?», «Какие вопросы были наиболее удачными?». Также можно спросить, что они узнали важного о претенденте. Ведущий благодарит второго исполнителя и предлагает ему пока вернуться на свое место в кругу. Это «пока» очень важно для того, чтобы у игрока не возникло ощущения неудачи. Он попробовал один раз и сможет попробовать еще – именно состояние продолжающегося состязания, а не проигрыша, должно поддерживаться у каждого из игроков, возвращаемых ведущим в круг. Часто случается, что кто-то из игроков вновь вызывается на роль, и такую возможность нужно предоставить, если нет специальных причин для отказа. Ведущий может вызывать все новых и новых игроков до тех

пор, пока мотив не будет раскрыт. Важно не затягивать игру и закончить ее (успешно!), пока всем еще хочется играть.

После этого ведущий поздравляет последнего игрока, тех участников, кто высказал достаточно точные догадки и всю группу с успехом. Затем он добивается, чтобы группа воспроизвела наиболее удачные вопросы последнего игрока, и помогает в этом группе, если необходимо. Характерно, что в разных группах эффективными могут оказаться разные вопросы, в том числе такие, которые и в голову не приходили ведущему до этого. Обобщения ведущего должны опираться на то, что реально происходит в группе. Что произойдет, можно лишь предполагать, но конкретные события предусмотреть невозможно. Поэтому ведущий должен быть готов к осмыслению и обобщению психологического содержания любых событий. В игре важно не столько помнить, сколько думать. Осмыслить и сообщить участникам, каково психологическое содержание происшедшего – главная работа ведущего.

После этого обобщения ведущий может спросить у участника, игравшего роль претендента: *«С кем из менеджеров тебе больше всего хотелось разговаривать и почему?»*. Скорее всего, участник, помимо хорошо сформулированных вопросов, будет подчеркивать значение невербальных и паралингвистических сигналов, которые располагали его к тому, чтобы «разговориться». Ведущий должен будет кратко суммировать сказанное им, например: «Анна подчеркнула, что не только содержание вопросов имело значение, но также и доброжелательная интонация, то, что ее не перебивали и улыбались ей, и смотрели на нее с теплотой в глазах».

При подведении итогов игры ведущий должен еще раз процитировать наиболее удачные вопросы, поблагодарить всех игроков и провести «деролизацию», т. е. освобождение от роли. Это бывает особенно необходимо в тех случаях, когда участник, исполнявший роль претендента, выражает сожаление в том, что ему пришлось играть такую лицемерную (неискреннюю, лживую, изворотливую и т.п.) роль. Ведущий предлагает каждому участнику ролевой игры сказать вслух: «Я не претендент, я – Оля», «Я не менеджер по персоналу, я – Евгений» и т.п. Бывает так, что некото-

рые из участников предпочитают не деролизироваться, настолько им понравилась их роль. Это допустимо, если исполнение роли отвечало критериям открытого партнерского взаимодействия.

Предположительный «сухой остаток» игры: наиболее информативны открытые и нейтральные (безопасные, безмятежные) вопросы о будущем. Это могут быть вопросы о практических аспектах ближайшего будущего и о будущих возможностях какой-то категории людей вообще.

### **Б. Ролевая игра «Отказ» (вариант игры «Претендент», имеющий более широкую область применения)**

Инструкция: Представим себе, что каждый из участников группы (кроме одного) является руководителем отдела (директором, менеджером, старшим специалистом и т.п.). Руководителю необходимо, чтобы его сотрудники Иванов и Петров вышли на работу в выходные дни для выполнения срочной работы (подготовки проекта, отчета, презентации и т.п., в зависимости от специфики группы). К сожалению, Иванов и Петров уже две недели работают без выходных. Однако начальник надеется, что они все же согласятся, так как они всегда соглашались. И вдруг – неприятный для него сюрприз: Петров соглашается, а Иванов отказывается. Нужно понять, в чем истинные причины отказа. Запишите, пожалуйста, цель игры: понять, почему Иванов отказывается выйти на работу в выходные для завершения проекта (отчета, презентации).

Далее игра проводится по тому же сценарию, что и «Претендент». Скрытые мотивы могут быть разными, например:

– Иванов считает этот проект «своим», потому что, как ему кажется, он гораздо больше с ним работал, чем Петров. Он хочет доработать его один, без Петрова. Однако сказать прямо об этом он не может, так как уверен, что начальник будет упрекать его в индивидуализме и излишней амбициозности.

– Иванов не хочет работать с Петровым, потому что тот считает этот проект «своим». Коль скоро так, пусть сам его и заканчивает. Однако сказать прямо об этом он не может, так как уверен, что начальник будет упрекать его в индивидуализме и излишней амбициозности.

– Иванов отказывается, потому что чувствует себя некомпетентным, но боится в этом признаться, и т.п.

Схема проведения игры такая же, и «сухой остаток» аналогичный: наиболее информативны открытые и безмятежные вопросы о будущем, плюс то, что возникнет именно в данной игре с данной группой.

### **В. Ролевая игра «В чем дело?»**

Цель: Выявление факторов эффективности коммуникативных техник повторения и перефразирования с краткой передачей сути.

Инструкция: Предлагаю поэкспериментировать с техниками повторения и перефразирования. Объединяемся в три команды – первая, вторая и третья (ведущий объединяет команды по какому-либо принципу, который в данный момент кажется ему наиболее подходящим). Каждая команда продумывает проблемную ситуацию. Вы должны сообщить другому человеку определенное известие, по вашим предположениям, не слишком для него приятное. Например, вы должны сообщить, что в проектную команду будет включен не он, а другой кандидат, или что на новую должность продвинули другого человека и т.п.

Каждая команда сама сможет выбрать себе партнера из другой команды, а именно – первая команда выбирает партнера из второй команды, вторая команда – из третьей, а третья команда – из первой. Этот человек будет исполнять роль кандидата, которому вы должны будете отказывать.

Работать будем так: сначала команды тщательно продумывают свою позицию. Каковы причины отказа? Почему этот человек не принят (не включен в команду, не продвинут на новую должность и т.п.)? У вас должно быть в запасе не менее двух причин. Затем представитель вашей команды должен будет разыграть эту ситуацию с выбранным вами партнером. При этом не следует раскрывать сразу все карты. Вы начнете разговор с того, что просто вежливо сообщите ему о том, что он не принят (не включен и т.п.).

Задача партнера – добиться максимально полного понимания позиции своего собеседника. Он должен стараться сделать это с помощью техник повторения и перефразирования. Благода-

ря применению этих техник коммуникация должна стать максимально прозрачной. Есть ли какие-нибудь вопросы?

Часто случается, что группа не понимает, кого она должна выбрать. Лучше ответить на вопросы об этом максимально наглядно: «Команда 1, прошу вас выбрать, кто будет вашим партнером из команды 2. Команда 2, выберите, кто будет вашим партнером из команды 3. Команда 3, выберите себе партнера из команды 1. Подготовьте, пожалуйста, ситуацию для этого человека. Напоминаю, что это должна быть ситуация отказа, отвержения кандидатуры и т.п. и что у вас должно быть не менее двух причин для отказа. На подготовку дается 8 минут».

Через 8 минут (этот интервал можно уменьшить или увеличить, в зависимости от специфики группы) ведущий объявляет: «Начинаем проигрывание ситуаций. Команда 1, кто будет вашим представителем?.. Андрей? Хорошо. Андрей, введи нас, пожалуйста, в курс дела. Что это за ситуация? Что это за компания или проект? Какую должность занимает твой персонаж? Персонаж партнера?»

Игрок должен лишь кратко охарактеризовать ситуацию, например: «Я – директор автосалона. Это – мой заместитель. Он хотел стать директором нового салона нашей компании. Я его продвигал. Однако сегодня я сообщаю ему, что его кандидатура руководством компании отклонена». Другой вариант: «Я – директор компании. Это – начальник одного из отделов. Его должны были отправить на стажировку в Японию. Сегодня я сообщаю ему, что он не включен в группу стажеров». Вариант с должностным равенством партнеров: «Мы оба – участники полевых исследований в проектной группе по маркетинговым исследованиям. Я обещал помочь разобраться в программе статистической обработки данных, а теперь отказываюсь». Вариант, в котором отказывающийся ниже по должности: «Я – сотрудник отдела, а это начальник отдела. Начальник уходит на более высокую должность. Предварительно он договорился со мной, что я стану начальником отдела. Еще вчера я был согласен, а сегодня отказываюсь».

Перед началом игры ведущий должен еще раз подчеркнуть, что для выяснения причин отказа необходимо использовать техники повторения и перефразирования.

В процессе игры ведущий может суфлировать, подсказывать реплики – устно и в записках. Важно, чтобы участники убедились в значении вербализаций для понимания партнера. При обсуждении результатов игры участники обычно приходят к выводу о том, что наиболее эффективны краткие повторения, иногда повторение лишь одного слова из сказанных партнером. Такие повторения звучат как вопрос, как мягкое приглашение развить свое высказывание. Партнер чувствует, что неполно выразил свою мысль, и естественным для себя образом дополняет свое высказывание.

«Сухой остаток» игры: партнер воспринимает повторение своих слов как естественное приглашение к уточнению и развитию своих высказываний, что помогает прояснить суть его сообщения.

### **Г. Ролевая игра «Сделай это неправильно»**

Цель: отработка техник вступления в контакт, активного слушания и регуляции эмоционального напряжения.

Дополнительная цель ведущего: развитие творческой атмосферы в группе.

Инструкция: Мы долго тренировались в том, как правильно задавать вопросы, как слушать партнера и регулировать эмоциональное напряжение в беседе. Сейчас мы покажем все наоборот. Нужно будет все, абсолютно все делать неправильно! Первая команда продемонстрирует нам ситуацию, когда кандидат пришел на собеседование для поступления на работу в фирму. Интервью будет вести менеджер по персоналу. Кандидат будет вести себя неправильно. Вторая команда подготовит диалог продавца и покупателя. Продавец будет вести себя совершенно неправильно. Третья команда подготовит диалог консультанта и клиента. Консультант продемонстрирует нам образец неправильного поведения. Победит та команда, которая допустит больше ошибок. Однако это только первая победа. После этих сценок каждая команда должна будет продемонстрировать другую сценку, в которой все должно быть сделано максимально правильно. Победит та команда, на чьей стороне будет большинство голосов. Есть ли какие-нибудь вопросы?

На подготовку сценок командам дается 15 минут. После демонстрации каждой «неправильной» сценки ведущий должен спросить: «Что было неправильно?» После каждой правильной сценки: «Согласны ли мы, что это было сделано правильно?» Если игра проводится ближе к концу тренинга, то фактически это репетиция целостного действия, поэтому очень важно, чтобы участники оказались максимально эффективными в «правильных» действиях. Ведущему следует помочь участникам, возможно, кое-где подсказать правильные слова и действия, «суфлировать» им. Можно прервать сценку, объявив: «Дубль два» и начать заново, чтобы добиться правильных действий со стороны участников.

«Сухой остаток» игры: неправильно поступать легко и весело. Правильные действия требуют постоянного контроля, но этому можно научиться!

*Учебное издание*

Ольга Владимировна Барканова

АКТИВНОЕ  
СОЦИАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКОЕ ОБУЧЕНИЕ

ЧАСТЬ II  
ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Учебное пособие

*Электронное издание*

Редактор *Н.А. Агафонова*  
Корректор *А.П. Малахова*  
Верстка *Н.С. Хасанишина*

660049, Красноярск, ул. А. Лебедевой, 89.  
Редакционно-издательский отдел КГПУ,  
т. 217-17-52, 217-17-82

Подготовлено к изданию 30.10.15  
Формат 60x84 1/16.  
Усл. печ. л. 10,25.