

Министерство внутренних дел Российской Федерации
Академия управления

Т. В. Мальцева, О. М. Боева, Ю. Б. Макаренко

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ
ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ
В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЕ
АКАДЕМИИ УПРАВЛЕНИЯ МВД РОССИИ**

Учебное пособие

Москва • 2021

УДК 378.14
ББК 74.5
М 21

*Одобрено редакционно-издательским советом
Академии управления МВД России*

Рецензенты: *Реуцкая И. Е.*, ведущий научный сотрудник ФГКУ «ВНИИ МВД России», кандидат психологических наук, доцент; *Матюшенко С. В.* (Омская академия МВД России), доктор педагогических наук, доцент.

М 21

Использование игровых технологий в образовательной среде Академии управления МВД России: учебное пособие / Т. В. Мальцева, О. М. Боева, Ю. Б. Макаренко. – Москва : Академия управления МВД России, 2021. – 80 с.

ISBN 978-5-907187-52-8

Учебное пособие нацелено на совершенствование образовательного процесса в ведомственных образовательных организациях МВД России и профессиональной психологической подготовки сотрудников полиции. Представлены пути и технологии повышения качества методического обеспечения профессионального обучения сотрудников правоохранительных органов посредством использования игровых технологий.

Предназначено для педагогических работников ведомственных образовательных организаций МВД России, психологов подразделений МВД России.

УДК 378.14
ББК 74.5

© Мальцева Т. В., Боева О. М., Макаренко Ю. Б., 2021
ISBN 978-5-907187-52-8 © Академия управления МВД России, 2021

Содержание

Введение	4
§ 1. Игра как метод обучения	6
§ 2. Деловые, ролевые и интеллектуальные игры в образовательном процессе	12
§ 3. Подготовка и организация деловой игры	23
§ 4. Подготовка и организация ролевой игры	30
§ 5. Подготовка и организация интеллектуальной игры	37
§ 6. Условия эффективности применения игровых технологий в обучении	39
§ 7. Методическая разработка игровых технологий как элемента учебного процесса	45
§ 8. Примеры методических разработок ролевых игр для использования в обучении слушателей и адъюнктов	47
Ролевая игра «Не обманешь» по курсу «Использование профайлинга в управленческой деятельности»	47
Рекомендуемая литература для подготовки к ролевой игре	50
Ролевая игра «Неудачный день» по курсу «Конфликтология»	50
Деловая игра «Конференция» (по теме «Антикоррупционное поведение – это естественная необходимость или служебная потребность?») по курсам: «Конфликтология», «Психология управления», «Культура и техника труда преподавателя высшего образования»	54
Сценарий интеллектуальной игры, посвященной 90-летию Академии управления МВД России	59
Рекомендуемая литература для подготовки к деловой игре	63
Нормативные правовые акты	63
Учебная литература	64
Заключение	65
Список литературы	66
Приложения	68

Введение

Расскажи мне – и я забуду, покажи мне – и я, может быть, запомню, вовлеки меня в дело – и я в нем разберусь.

Древнекитайская мудрость

Изменение вектора образовательного процесса с подхода, основанного на знаниях, на практико-ориентированный подход к результатам образовательного процесса неизбежно привело к постановке проблемы перехода от информативных форм и методов обучения к активным технологиям и методам. Сегодня педагогический поиск должен быть направлен на возможность гармоничного соединения теоретических знаний с практическими потребностями и одновременно коррелировать с формируемыми компетенциями¹.

Немаловажную роль в достижении поставленных целей можно отвести таким образовательным технологиям, как деловые и ролевые игры.

Немецкий исследователь технологий обучения профессор Х.Е. Майхнер выявил, что при преимущественно пассивном восприятии материала обучаемые сохраняют в памяти 10 % того, что читали, 20 % того, что слушали, 30 % того, что видели, 50 % того, что слушали и видели. Активное восприятие повышает количество запоминаемой информации учащимися до 80 % того, что говорили и 90 % того, что делали сами².

Организация учебной деятельности слушателей и адъюнктов образовательных организаций МВД России требует проблемного построения содержания обучения и воссоздания в обучении типичных практических ситуаций, поэтому использование ролевых, деловых и интеллектуальных игр как образовательных технологий является наиболее адекватной формой для реализации этих требований.

Целесообразность использования ролевых, деловых и интеллектуальных игр на занятиях в образовательных организациях МВД России обусловлена также тем, что в игре развивается не просто профессиональная, но социальная и психологическая компе-

¹ Михайлова В. К., Мальцева Т.В. Использование активных методов обучения в профессионально-психологической подготовке личного состава подразделений полиции: учеб.-метод. пособие. Руза: МОФ Моск. ун-т МВД России им. В.Я. Кикотя, 2015.

² Майхнер Х.Е. Корпоративные тренинги. Москва: ЮНИТИ, 2002.

тентность учащихся, формирование которых является необходимым условием становления специалиста.

Для преподавателя данные образовательные технологии несут высокую диагностическую функцию, поскольку показывают, насколько хорошо тот или иной обучаемый усвоил учебный материал и включил его в систему своего опыта, а не просто заучил. Как правило, обучаемые, испытывающие трудности в вербализации своих мыслей и с неохотой участвующие в таких формах контроля знаний, как опрос, беседа или доклад, часто раскрывают свои познавательные способности именно в игровых методах. К. Ливингстоун подчеркивает, что в играх стимулируется речевая деятельность, тренируются всевозможные аспекты ролевого поведения¹.

Как отмечается в современных отечественных исследованиях, задача развития ролевого поведения сотрудников полиции на этапе их профессионального становления в образовательных организациях МВД России предполагает системное моделирование в учебном процессе ситуаций ролевого взаимодействия, нацеленных не просто на формирование широкого диапазона поведенческо-речевых умений, но и актуализацию профессиональных ролевых установок личности, что помогает ей в будущем самостоятельно находить новые продуктивные решения возникающих ролевых конфликтов².

Востребованность деловых ролевых и интеллектуальных игр в современном образовательном процессе в образовательных организациях МВД России обусловило создание данного учебно-методического пособия, направленного на анализ особенностей игровых технологий как интерактивных методов обучения, условий, влияющих на эффективность их использования, методологических принципов построения и проведения игровых методов при обучении слушателей и адъюнктов.

¹ *Livingstone C.* Role Play in Language Learning. London: Longman Group Limited, 1983.

² *Уразаева Г.И.* Развитие ролевого поведения личности: монография. Казань: КЮИ МВД России, 2015.

§ 1. Игра как метод обучения

Без игры не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.

В. А. Сухомлинский

Игра как явление жизни человека является предметом внимания представителей разных сфер знаний: биологов и психологов, социологов и педагогов, философов и культурологов.

Представленная в разных формах, различная по содержанию, по характеру, позициям играющих, она проходит через всю жизнь человека и меняется вместе с его развитием. Игра ребенка, игра в театре актера и зрителя, игра в ритуале, спортивная игра и игра в карты, компьютерная игра, деловая, военная игра, игра своей роли в общении с людьми имеют разное содержание, структуру и смыслы.

Отечественный психолог С.Л. Рубинштейн писал, что «игра – одно из замечательных явлений жизни, деятельность, как будто бесполезная и вместе с тем необходимая. Невольно чаруя и привлекая к себе как жизненное явление, игра оказалась весьма серьезной и трудной проблемой для научной мысли»¹.

В науке существуют отдельные теории игр, подобный анализ которых не является целью данной работы, но хочется отметить, что каждый автор пытался объяснить феномен игры, реализуя при этом свою общую теоретическую концепцию. А.Н. Леонтьев подчеркивал, что наиболее целесообразно подходить к исследованию игры «очень конкретно, раскрывая в ней специфическое для каждого ее вида»².

Прежде всего следует отметить, что по отношению к другим видам деятельности игра занимает особое положение, поскольку способна сама воссоздать их. Поэтому именно игра является ведущей деятельностью в дошкольном возрасте, когда ребенок знако-

¹ Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. Санкт-Петербург: Питер Ком, 1998.

² Леонтьев А.Н. Деятельность. Сознание. Личность // Избранные психологические произведения. В 2-х т. Москва: Педагогика, 1983.

миться с другими формами человеческой деятельности. Именно в игре можно научиться трудиться, учиться, общаться.

Б. Г. Ананьев, отмечал, что игра занимает ведущее место в социальном формировании человека как субъекта познания и деятельности¹. Искусственно воссозданные условия помогают человеку проигрывать разные жизненные и производственные ситуации, что является необходимым для его развития, изменения его социальных позиций, ролей в обществе, для формирования профессиональных интересов, потребностей и навыков.

Французский психолог и антрополог Р. Калуа в своей работе «Структура и классификация игр» определяет общие характеристики, согласно которым игра свободна (у участника нет никаких обязательств), изолирована во времени и пространстве, регламентирована правилами, в ней создается и поддерживается высокое эмоционально-интеллектуальное напряжение участников через систему управления их взаимодействием.

В последнее время игра в виде игрового метода получила особую роль в обучении взрослых, где рассматривается как эффективный способ овладения различными компонентами профессионального мастерства и вообще формирования «адекватного адаптивного поведения в повседневных и экстремальных условиях жизнедеятельности»².

Рассмотрим те *характеристики игровой деятельности*, которые проявляются при использовании ее как достаточно продуктивного и конструктивного группового имитационного метода обучения.

1. Игра приятна. Игровая деятельность всегда вызывает чувство удовольствия у ее участников, и у детей, и у взрослых. Сам термин «игра» в разных культурах толкуется, как деятельность, связанная с развлечением, отдыхом, шуткой, легкостью, и указывает на связь этого процесса с положительными эмоциями. В отличие от игры, учебная деятельность может вызывать у человека разные чувства, от радости до неприязни. Игра же без чувства удовольствия невозможна: как только она становится неприятна – она прекращается. Поэтому не вызывает сомнения тот факт, что привнесение игрового момента в образовательный процесс повышает положительное восприятие любой учебной деятельности.

¹ Ананьев Б. Г. О проблемах современного человекознания. Санкт-Петербург: Питер, 2001.

² Уразаева Г. И. Психология личности и ее виктимизация: учеб. пособие. Казань: КЮИ МВД России, 2015.

2. *Игра условна.* Реальность игровой деятельности носит двупланный характер – она расщепляется на деятельность по поводу игры и собственно игровую деятельность. С одной стороны, играющий выполняет конкретную деятельность, осуществление которой требует определенных действий, связанных с решением вполне реальных задач¹. С другой стороны, ряд моментов этой деятельности носит условный, символический характер, что позволяет отвлечься от реальной ситуации с ее ответственностью, чувствовать себя более свободно и безопасно.

Благодаря своей условности, игровая обстановка дает возможность участникам не бояться ошибок, интеллектуально раскрепощаться и активизировать свой творческий потенциал.

3. *Игра спонтанна.* Нельзя заставить играть. Игровая деятельность предполагает наличие у участников внутренней мотивации. «В игре совершаются лишь действия, цели которых значимы для индивида по их собственному внутреннему содержанию. В этом основная особенность игровой деятельности и в этом ее основное очарование, и лишь с очарованием высших форм творчества сравнимая прелесть», – писал С.Л. Рубинштейн². Известно, что мотивация лежит в основе эффективности любой человеческой деятельности. Наличие действенной внутренней мотивации удивительным образом повышает результаты учебной деятельности обучающихся. Исследования отечественных педагогов показывают, что студент средних способностей, имея сильную мотивацию, достигнет более высоких результатов в учении, чем его умеренно мотивированный однокурсник с незаурядными способностями³.

4. *Игра носит творческий, эвристический⁴ характер.* Игра требует высокой гибкости психических процессов и ролевой пластичности. Игровые действия пронизаны креативностью, поскольку результат игры изначально непредсказуем.

Как было отмечено выше, символический характер игровой деятельности снимает некоторые ограничения свободы человеческой деятельности. Это может быть материальная или моральная ответственность за совершенную ошибку. Вследствие чего каждый

¹ Вербицкий А.А. Психолого-педагогические особенности деловой игры как формы знаково-контекстного обучения // Игровое моделирование: Методология и практика. Новосибирск: Наука, 1987.

² Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. Санкт-Петербург: Питер Ком, 1998.

³ Чирков В.И. Мотивация учебной деятельности. Ярославль: ЯрГУ, 1991.

⁴ Эвристика – совокупность исследовательских методов, способствующих открытию ранее неизвестного.

участник игры получает возможность экспериментировать со своим поведением, исследовать альтернативные варианты решений. Игра не имеет однозначно предсказуемого развития или результата, в этом выражается ее неопределенность. Тем самым, участники игры почти лишены возможности использовать при принятии решений готовые алгоритмы и вынуждены проявлять находчивость и инициативу.

Неопределенность результата игровой ситуации подталкивает человека к принятию самостоятельных творческих решений.

5. *Игра динамична.* Деятельность игры имеет пространственно-временную особенность: «в игре время и пространство как бы „сжимаются“, обнажая узловые точки имитируемого процесса»¹. Это делает игровую деятельность динамичной и насыщенной событиями. За час в игре можно проиграть события целого дня и даже больше.

Наиболее близкой по форме к интересующей нас ролевой игре, применяемой в обучении студентов, является детская ролевая игра. Отечественный психолог Д.Б. Эльконин отмечает, что ролевой игрой является ситуация, когда дети берут на себя роли (функции) взрослых людей и в обобщенной форме в специально создаваемых игровых условиях воспроизводят деятельность взрослых и отношения между ними².

Общим для ролевой игры взрослых и детской ролевой игрой является, прежде всего, форма игры, импровизированное исполнение ролей и условность ситуации, в которой происходит игра.

По мнению Д.Б. Эльконина, *в структуру ролевой игры входят:*

- 1) роли, взятые на себя играющими;
- 2) игровые действия как средство реализации этих ролей;
- 3) игровое употребление предметов – замещение реальных предметов игровыми, условными;
- 4) реальные отношения между играющими.

Роль выступает главным компонентом ролевой игры, отличающим ее от других видов игровой деятельности. Под ролью понимается совокупность правил и ограничений поведения, которые принимает на себя игрок³. Роль является единицей игры и в то же время центральным ее моментом, объединяющим все ее аспекты.

Этимологически слово «роль» восходит к слову, обозначавшему свиток пергамента (от англ. *roll* – рулон), на котором записыва-

¹ Гинзбург Я. С., Коряк Н.М. Социально-психологическое сопровождение деловых игр // Игровое моделирование: Методология и практика. Новосибирск: Наука, 1987.

² Эльконин Д.Б. Психология игры. 2-е изд. Москва: Владос, 1999.

³ Там же.

лись актерские реплики. Таким образом, оно происходит непосредственно из театральной жизни, подразумевая игру актера в спектакле. В повседневной жизни понятие роль используется, чтобы в сжатой форме выразить весь комплекс функций и характеристик поведения в определенных социальных условиях (социальные роли). «Понятие роли позволяет кратчайшим путем идентифицировать и обозначить некий набор из внешних признаков и поведенческих актов, исходя из посылки, что эти внешние признаки и поведенческие акты являются характеристикой определенной личности и предсказуемы в данной ситуации»¹.

Вхождение в роль позволяет участникам освоить новые формы поведения, которые, в случае своей успешности, вытеснят прежние, плохо адаптированные реакции. По мнению Г. А. Китайгородской, «роли, в которых выступает учащийся, помогают ему освободиться от привычных представлений о самом себе, активизировать свои творческие возможности, т. е. способствуют раскрытию и проявлению его личности»². Иногда учащийся, погрузившись и играя определенную роль, открывает в себе качества, о которых раньше и не догадывался.

Ролевая и деловая игры всегда подразумевают проигрывание определенной роли каждым из играющих. Ролей может быть несколько в течение игры, одна и та же роль может видоизменяться в зависимости от хода игры или задумки создателей, роль может оставаться неизменной. Однако роли играющих в этих двух видах игр различны.

Роль играющего в ролевой игре заключается в качествах и представляет собой набор индивидуальных качеств, черт характера, целей, устремлений, задач персонажа, которые он должен соблюдать по ходу игры, – все это в совокупности называется ролевой установкой. В деловой игре, роль играющего заключается в функционале, т. е. в наборе индивидуальных задач, функций и действий в течение игры, все это называется деловой установкой.

Интеллектуальная игра основывается на применении игроками своего интеллекта, эрудиции в различных сферах знаний.

Условность игры порождает не только двухплановость деятельности, но и двухплановость возникающих в игре взаимоотношений:

¹ Мейтс М. Эффективное использование ролевых игр в тренинге. Санкт-Петербург: Питер, 2001.

² Кононенко И. М. Ролевая игра как средство развития социально-психологической компетентности // Вестник АГТУ. 2007. № 5.

с одной стороны, отношений в рамках игровых ролей, а с другой – отношений, сложившихся вне игры, в повседневной жизни.

Участники игры изначально осознают ее «нереальность». Однако по ходу игры они начинают испытывать абсолютно реальные эмоции и переживания. «Воображаемые аспекты исчезают, когда игроки эмоционально вовлекаются в ролевую игру и начинают думать, чувствовать и действовать естественным образом, то есть в соответствии с характером персонажа»¹. Испытанные эмоции способствуют запоминанию проработанного в процессе игры учебного материала.

В реальной действительности круг необходимых для жизни и работы знаний постоянно расширяется, а возможности их усвоения не беспредельны. Поэтому важнейшей задачей становится не только умение отбирать необходимые знания, систематизировать их, но и умение преобразовывать, – приближать их к сегодняшним жизненным и профессиональным ситуациям, практике, к реальной профессиональной деятельности. Это означает, что деловые, ролевые игры, интеллектуальные игры как метод активного обучения помогают в теоретическом и практическом аспекте подготовки специалистов.

¹ *Ситников А.П.* Акмеологический тренинг: Теория, методика, психотехнологии. Москва: Технол. шк. бизнеса, 1996.

§ 2. Деловые, ролевые и интеллектуальные игры в образовательном процессе

Отдельно следует рассмотреть вопрос о том, чем отличаются между собой рассматриваемые виды игр, какие функции они выполняют и что определяет приоритет использования того или иного вида игры в образовательном процессе.

Условно все виды активных и интерактивных методов обучения разделяют на две большие группы: имитационные и неимитационные¹. Имитационные методы направлены на воспроизведение контекста профессиональной деятельности, обязательно предусматривают имитацию индивидуальной и коллективной деятельности в выбранной сфере, наличие имитационной модели объекта, процесса, деятельности. Имитационные методы делятся на групповые и индивидуальные. Групповые методы в свою очередь подразделяются на дискуссионные, игровые, неигровые и тренинг-методы.

Игровые методы это достаточно распространенная и многовариативная форма современного вузовского и поствузовского образования. Результат игры – принятие решений по поставленной цели (целям). Условия проведения игры характеризуются невозможностью полной формализации всей задачи, наличием неопределенностей, конфликтов, рисков.

Существуют имитационные, позиционные игры; организационно-обучающие игры; обучающие игры; организационно-мыслительные игры; организационно-деятельностные игры и др. В имитационных играх часто имеется только одна тиражируемая роль, не моделируется деятельность руководства, – выбирается лишь модель среды, характеризующая какое-то ее конкретное состояние. Организационно-деятельностные игры применяют для решения сложных социально-производственных задач, требующих объединения усилий различных специалистов.

Примером игровой ситуации можно считать дискуссионные занятия, проводимые в развернутом виде, с незапланированными выступлениями и оппонированием, когда заранее неизвестно, кто и в каком качестве (докладчика, критика, провокатора) будет участвовать в обсуждении, а также ситуации, используемые для ролевых игр, театрализованных игр, упрощенных управленческих тренингов и т. п.

¹ Михайлова В. К., Мальцева Т.В. Использование активных методов обучения в профессионально-психологической подготовке личного состава подразделений полиции: учеб.-метод. пособие. Руза: МОФ Моск. ун-т МВД России им. В.Я. Кикотя, 2015.

Если игровая ситуация используется в качестве основы, но деятельность участников формализована, т. е. имеются правила, жесткая система оценивания, предусмотрен порядок действий, регламент, то можно считать, что это дидактическая игра.

По мнению А.А. Вербицкого, предметное и социальное содержание будущей профессиональной деятельности моделируется в учебном процессе всеми дидактическими средствами, формами, методами, среди которых одно из основных мест занимает деловая игра. В концепции А.А. Вербицкого и его последователей деловая игра является обучающей. Это форма знаково-контекстного обучения, в которой участники осуществляют «квазипрофессиональную деятельность, которая несет в себе черты как учебной, так и будущей профессиональной деятельности»¹.

Деловая игра – это метод группового обучения совместной деятельности в процессе решения общих задач в условиях максимально возможного приближения к реальным проблемным ситуациям. Деловые игры в профессиональном обучении воспроизводят действия участников, стремящихся найти оптимальные пути решения производственных, социально-экономических, педагогических, управленческих и других проблем.

Началу деловой игры предшествует изложение проблемной ситуации, формирование целей и задач игры, организация команд и определение их заданий, уточнение роли каждого из участников. Взаимодействие участников игры определяется правилами, отражающими фактическое положение дел в соответствующей области деятельности. Подведение итогов и анализ оптимальных решений завершают деловую игру.

С помощью деловой игры можно определить наличие тактического и (или) стратегического мышления; способность анализировать собственные возможности, возможности и мотивы других людей, влиять на их поведение.

Использование деловых игр способствует развитию навыков критического мышления, коммуникативных навыков, навыков решения проблем, обработке различных вариантов поведения в проблемных ситуациях. В учебном процессе применяют различные модификации деловых игр.

Ролевые игры – это метод группового обучения, в основе которого лежит распределение участников обучающейся группы по ролям, разыгрывание определенной ситуации. В таких играх отрабатыва-

¹ Вербицкий А.А. Активное обучение в высшей школе: Контекстный подход: метод. пособие. Москва: Высш. шк., 1991.

ется тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица. Для проведения игр с исполнением роли разрабатывается модель-пьеса ситуации, между обучающимися распределяются роли с «обязательным содержанием», характеризующиеся различными интересами; в процессе их взаимодействия должно быть найдено компромиссное решение. В основе разыгрывания ролей всегда лежит конфликтная ситуация. Обучающиеся, не получившие роли, наблюдают за ходом игры и участвуют в ее заключительном анализе.

Емкое определение ролевой игре дала Н.И. Гез: ролевая игра является «моделью взаимодействия партнеров по общению в обстановке имитационных условий будущей профессиональной деятельности, в ходе реализации которой участники игры развивают и совершенствуют профессионально-ориентированные умения»¹.

В зарубежной педагогике термин «ролевая игра» обозначает: вид упражнений, имитирующих ролевое общение;

- форму разыгрывания коротких сценок;
- устное учебное задание, обозначающее инсценировку ситуаций для решения определенной учебной проблемы;
- прием свободной импровизации ученика в рамках заданной ситуации;
- форму практического занятия, представляющую собой предвосхищение и имитацию реальных ситуаций;
- моделирование, воспроизведение (от англ. – *simulation*), обязательным элементом которого является разрешение проблемы².

При организации учебного процесса следует понимать отличия ролевых игр от деловых.

Деловые игры чаще всего применяются для решения организационно-производственных задач как непосредственно на предприятиях и в учреждениях, так и при подготовке и переподготовке специалистов. Историю их возникновения специалисты возводят к 1932 г., когда М.М. Бирштейн провела в Ленинграде деловую игру по организационно-производственным испытаниям. Но серьезного развития деловая игра тогда не получила и возродилась лишь в 1957 г. в США³.

¹ Артемьева О. А., Макеева М.Н. Система учебно-ролевых игр профессиональной направленности: монография. Тамбов: Изд-во ТГТУ, 2007.

² Lado R. Language Testing. London: Longmans, 1961.

³ Вачков И.В. Основы технологии группового тренинга. Психотехники: учеб. пособие. Москва: Ось-89, 1999.

Как правило, деловые игры подразделяют на производственные, организационно-деятельностные, проблемные, учебные и комплексные.

Как было уже сказано выше, как ролевые так и деловые игры можно отнести к одной и той же категории игровых методов – ролевых, поскольку и те, и другие содержат в себе одинаковый механизм запуска, т. е. собственно «роль» как комплекс правил и ограничений, добровольно принимаемых на себя игроком. Также объединяющим моментом является обязательное наличие организатора игры. Однако существуют явные различия, позволяющие разделить понятия ролевых и деловых игр, применяемых в обучении, – они касаются количества участников, времени, затраченного на игровой процесс, предмета, по поводу которого разыгрывается ситуация и целей игры (табл. 1).

Анализ различий по составу участников, времени игры, тематик, лежащих в основе игр, а также целей, достигаемых в ролевых и деловых играх, показывает, что деловые игры есть не что иное, как усложненный вариант ролевой игры, изначально направленный на специфику деловых отношений и помогающий справиться с проблемами, прежде всего производственного характера.

Таблица 1

Отличительные черты ролевых и деловых игр

Отличия	Ролевые игры	Деловые игры
Состав участников	От 2 до 7 чел.	Как правило, вся группа
Время, затраченное на игру	До 30 мин.	От 1,5 ч. до двух дней
Тематика	В первую очередь – коммуникация, взаимоотношения в коллективе	Базируется на реальном материале, отражающем конкретную ситуацию в профессионально-трудовой сфере, на проблемах, требующих тщательного исследования, максимально приближенного к реальным условиям: <i>например, допрос обвиняемого</i>
Цель	Отработка конкретной ситуации, навыков работы с другими людьми	Разработка общей стратегии конкретного производства, умения работы в команде, управленческих навыков, развитие корпоративного мышления, мотивация сотрудников

Особенности проведения	Одноэтапность	Многоэтапность
Особенности деятельности во время игры	Коллективная деятельность, предполагающая активное участие каждого члена игры	Наличие проблемной ситуации, требующей оперативного решения
Влияние на учебную деятельность	Достигается более высокий уровень общения через реализацию конкретной деятельности, у обучаемых возникает чувство удовлетворения от совместных действий, желание ставить и решать новые задачи	Преобладает момент самообучения над обучением, участники самоутверждаются не только как личности, но и, прежде всего, как специалисты в своей области трудовой деятельности
Успешность выполнения	Достижения зависят в большей мере от знания изучаемой дисциплины, что стимулирует интерес к учебному предмету, способствует возникновению желания расширить свои возможности в его использовании	Достижения зависят от правильно организованного взаимодействия участников в достижении целей, на которые направлены усилия участников
Влияние на личность обучаемого	Формируются и вырабатываются навыки установления контакта; правильного восприятия и оценки партнера как личности; выработки стратегии и тактики общения; выбора при этом наиболее подходящих форм и средств	Участие обучаемых в организации и проведении деловой игры активизирует мыслительную деятельность, повышает творческую активность, т. к. позволяет на деле применить свои знания
Оценивание	По завершению игры	Поэтапное

Чаще всего предметом деловых игр выступают актуальные для данных участников вопросы, поэтому используются они в основном

в процессе непрерывного обучения взрослых – на курсах повышения квалификации, в производственных тренингах.

В отличие от ролевых игр, для них характерна многоэтапность и связанные с этим особенности оценивания и проведения игры. Так, в ролевых играх отсутствует система оценивания по ходу игры, анализ и оценка результатов игры осуществляются на завершающем этапе, в деловой игре оценивание часто проводится поэтапно.

Если в ролевой игре сюжет разыгрывается от начала до конца и не прерывается на обсуждение промежуточных итогов игры, то в процессе деловой игры проводятся перерывы для выявления промежуточных результатов и принятия общего решения. Перерыв может длиться несколько дней, в течение которых участники выполняют домашнее задание.

В отличие от ролевой, для деловой игры в большей степени присущи состязательность и соревновательность играющих групп.

Учитывая перечисленные отличия, в рамках семинарских и практических занятий для закрепления и перевода полученных на лекции знаний в личный опыт слушателей и адъюнктов уместнее применять именно метод ролевой игры, а не деловой.

Также ролевая игра может использоваться с диагностической и мотивационной целью перед изложением лекционного материала, поскольку позволяет слушателям обнаружить и осознать пробелы в своих знаниях. В такой игре основой знаний является только личный опыт обучаемых, поэтому неудовлетворенность найденным решением или его отсутствием побуждает учащихся к активному восприятию и осмыслению лекционного материала.

Помимо явной образовательной функции, метод деловой и ролевой игр имеет выраженную воспитательную и коммуникативную направленность, поскольку обучает слушателей и адъюнктов образовательных учреждений МВД России эффективному общению, умению сотрудничать, конструктивно взаимодействовать с сослуживцами.

Обеспечивая опыт реального социального взаимодействия, создавая ощущение полной включенности в учебную ситуацию, позволяя учащимся выйти за рамки ролевой позиции «слушатель, адъюнкт», игровой метод способствует формированию профессиональной компетентности:

- 1) развивает аналитическое мышление;
- 2) вырабатывает практические умения и навыки (например, навыки проведения осмотра места происшествия, обыска, очной ставки);

3) формирует коммуникативные навыки (способности эффективно взаимодействовать с другими людьми, независимо от особенностей окружающей социальной среды);

4) развивает толерантность, эмоциональную устойчивость к агрессивному воздействию социальной среды, способствует стабильности представлений о нравственности и морали.

Деловая и ролевая игра позволяет слушателям и адъюнктам примерить на себя свои будущие служебные обязанности и особенности профессиональной деятельности, что естественным образом способствует их профессиональному самоопределению.

Наиболее простыми и распространенными способами применения ролевых игр являются следующие:

- стимулирование интереса, обеспечение мотивации;
- изучение предметных тем;
- обучение навыкам, развитие коммуникации;
- проверка альтернативного поведения;
- изменение установок;
- помощь в разрешении личных конфликтов и проблем.

Различные сферы применения неизбежно пересекаются, и многие ролевые игры выполняют целый ряд функций.

Я.С. Гинзбург и Н.М. Коряк выделяют два основных преимущества деловой игры как метода обучения взрослых людей. Первое – это групповой характер игры: предполагает интенсивное взаимодействие между ее участниками, второе преимущество – профессионально-деятельностный характер данного метода, который становится особенно важным при обучении слушателей заочного обучения.

В традиционных методах обучения учебный материал преподносится в форме «информации о ...». Усвоение такого материала требует от каждого учащегося определенной культуры познавательной деятельности, развитой индивидуальной способности видеть за абстрактной обезличенной информацией живую человеческую деятельность в конкретных производственных ситуациях.

Моделируемая же игрой деятельность в случае обучения на заочном отделении часто перекликается с реальной профессиональной деятельностью, и поэтому становится внутренним организующим стержнем, вокруг которого накапливаются и закрепляются знания. Деятельность в игре подобна по своей структуре реальной производственной работе, и поэтому не возникает проблемы перестройки и адаптации к принципиально новому виду активности (от производственной – к деятельности обучения в его традицион-

ных формах), что немаловажно при обучении взрослых в системе повышения квалификации¹.

Еще одним преимуществом применения деловых и ролевых игр в обучении является та позиция, которую занимает учащийся: он не выступает пассивным объектом педагогической активности, исходящей от преподавателя (как это происходит при традиционных методах обучения), а поднимается до уровня полноправного и равноправного с ведущим игры участника. Группа в целом и каждый ее член становятся активными субъектами процесса обучения. У участников игры не возникает чувства протеста и, соответственно, негативной реакции на процесс обучения из-за несвойственной взрослому человеку «школярской» позиции, в которую ставит его традиционное обучение².

Интеллектуальные игры – это логические либо стратегические игры, в которых успех игрока напрямую зависит от умений, навыков, способностей делать верные ходы согласно правилам. Интеллектуальные игры дают возможность проявить лучшие интеллектуальные качества. В некоторых играх шансы игроков изначально равны, но есть такие, где игроки задают себе различные условия, ставя цель выиграть любыми способами.

Самыми древними интеллектуальными играми принято считать шахматы, шашки, нарды, го и маджонг. Игроки демонстрируют свои способности запоминать, анализировать расклады, ситуации.

К интеллектуальным играм относят и развлечения на тему угадывания персонажа книги, фильма, картины, любого известного произведения.

Викторины заслуживают отдельного внимания. Это конкурсы с вопросами, которые очень популярны как в образовательной среде, так и среди интеллектуальной элиты. Викторины ориентированы на различные области знаний и, как правило, являются узко тематическими. Они повсеместно используются как неотъемлемый и эффективный элемент развивающего обучения.

Любая интеллектуальная игра дает неограниченные возможности для развития знаний, углубления каких-либо навыков.

Интеллектуальные игры предоставляют уникальную возможность не только проверить свой уровень знаний, но и расширить кругозор. Каверзные вопросы, составленные с хитринкой, разверну-

¹ Гинзбург Я. С., Коряк Н. М. Социально-психологическое сопровождение деловых игр // Игровое моделирование: Методология и практика. Новосибирск: Наука, 1987.

² Вербицкий А. А. Психолого-педагогические особенности деловой игры как формы знаково-контекстного обучения // Игровое моделирование: Методология и практика. Новосибирск: Наука, 1987.

тые ответы, дающие максимум информации по теме – все это, безусловно увлекает и развивает.

Совершенно невозможно успеть уследить за всем, что происходит в современном мире, и порой что-то очень важное проходит мимо нашего внимания. Углубляя знания по всем направлениям сразу, человек заставляет свой мозг более интенсивно работать, а такая тренировка очень помогает в научной деятельности слушателям и адъюнктам.

Современному человеку просто необходимо успевать усваивать огромный объем информации, ведь прогресс не стоит на месте, и с каждым днем появляются новейшие разработки в различных отраслях знаний. Но не стоит забывать и свою историю, ведь нация, которая забыла или не знает ее, обречена, а человек – это часть нации. Грамотные разносторонние люди всегда являются лидерами в любом коллективе, ими восхищаются, им подражают, они всегда желанные гости на любых мероприятиях, поскольку с легкостью могут вести разговор на любую тему. Примерами интеллектуальных игр могут служить такие как: «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Интеллектуальные олимпиады», «Брейн-ринг», «Абитура» (ежегодный международный интеллектуальный интернет-конкурс), «Эскейп-румы» (интеллектуальные игры, в которых игроков запирают в помещении, из которого они должны выбраться за время, находя предметы и решая головоломки; некоторые представители жанра включают в себя детективный или иной сюжет, чтобы погрузить игроков в уникальную атмосферу), «Большой вопрос» (русский сайт вопросов и ответов), «Мозгобойня».

Игры «Эскейп-румов» имеют множество вариаций и тематик, но одними из самых популярных являются:

- 1) выбраться из определенного неприятного места;
- 2) абстрактная комната без единой идеи, кроме как выбраться из комнаты;
- 3) раскрытие преступления или тайны комнаты;
- 4) найти реликвию.

Игры такого типа возникли из идеи перенести в реальность браузерный квест, который был популярен в начале 2000-х гг. «Эскейп-румы» параллельно развивались в Европе, Азии, в Японии, Гонконге и Китае. В России жанр получил название «квесты в реальности» и впервые возник в 2012 г. в Екатеринбурге. Если изначально квесты создавались и проводились в основном на улицах города, то сегодня открыты и квест-комнаты.

«Мозгобойня» – паб-квиз, разновидность интеллектуальной игры, которая состоит из 49 вопросов, разделенных на *семь туров*:

– I, IV и VI – как правило, это текстовые туры, в которых надо угадать термин, дополнить цитату или факт, догадаться, о каком событии, явлении идет речь, отгадать слово;

– II – новостной тур по событиям в мире, произошедшим на днях;

– III – музыкальный тур, в котором по звучащему фрагменту нужно отгадать кадр или изображение, догадаться, кто или что на фотографии.

Вопросы первых шести туров показывают на экранах примерно 1 мин. и зачитываются ведущим. После озвучивания всех семи вопросов каждого тура они зачитываются повторно и запускается обратный 100-секундный отсчет, по истечении которого листочек с ответами сдается.

VII – тур-блиц. Семь вопросов различных жанров появляются на экране и не повторяются. На обдумывание и запись на листочек дается еще 50 сек. Команда сама решает, какой стоимости будет каждый ответ тура: отметка напротив ответа означает его оценивание по системе +2/-2 (правильный/неправильный), отсутствие отметки означает традиционное оценивание (1/0). Таким образом, максимум в блитце +14 очков, минимум –14. Продолжительность игры – около двух часов. Победителем «Мозгобойни» становится команда, набравшая наибольшее количество баллов по результатам всей игры. В случаях, когда две и более команд набрали одинаковое количество баллов, выше в турнирной таблице оказывается команда, набравшая в последнем туре больше баллов. Если же в данном случае результаты идентичные, то сравниваются баллы, набранные в предыдущих турах. Этот проект был основан в Минске в 2012 г. и набирает популярность в России.

Интересными примерами интеллектуальных игр в образовательных организациях МВД России могут служить игры, тематика которых связана с историей правоохранительных органов и образовательных организаций в системе МВД России. Такие игры можно проводить как в рамках учебных занятий, так и в летних школах молодых ученых, при организации досуга.

Интеллектуальные игры активно реализуют **педагогические цели:**

1) обучающие:

– освоение потенциала знаний в области педагогических технологий;

– формирование педагогической подготовленности;

– освоение педагогической деятельности;

- овладение техниками профессионально-личностного само-развития;
- освоение потенциала знаний по подготовке и проведению профессиональных игр и учений;

2) развивающие:

- развитие личностно-поведенческих составляющих психолого-педагогической компетентности педагогического работника ведомственного высшего образования;
- развитие профессионально значимых и профессионально важных качеств личности преподавателя высшего образования;
- развитие самостоятельного творческого и аналитического мышления;
- развитие умения рассуждать и сопоставлять, проводить анализ и синтез по данной теме;
- развитие самоанализа своих действий и поступков;
- формирование общей педагогической компетентности и культуры;

3) воспитательные:

- понимание слушателями и адъюнктами значения педагогической культуры труда преподавателя и возможностей его саморазвития;
- обеспечение в процессе занятия творческой работой обучающихся совместно с преподавателем;
- воспитание любви к педагогическому труду;
- формирование научного мировоззрения.

При проведении интеллектуальных игр используются следующие методы: объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, имитационный, интеллектуальная дидактическая игра, игровые ситуации, применяются технологии критического мышления, активизации и учебной интенсификации деятельности, интегративного обучения.

§ 3. Подготовка и организация деловой игры

Деловые игры строятся на принципах коллективной работы, практической полезности, демократичности, гласности, соревновательности, максимальной занятости каждого и неограниченной перспективы творческой деятельности в рамках деловой игры. Она должна включать в себя все новое и прогрессивное, что появляется в педагогической теории и практике¹.

Проведение деловой игры, как правило, состоит из следующих этапов:

- инструктаж преподавателя о проведении игры (цель, содержание, конечный результат, формирование игровых коллективов и распределение ролей);
- изучение студентами документации (сценарий, правила, поэтапные задания), распределение ролей внутри подгруппы;
- собственно игра (изучение ситуации, обсуждение, принятие решения, оформление);
- публичная защита предлагаемых решений;
- определение победителей игры;
- подведение итогов и анализ игры преподавателем.

Схема конструкции деловой игры. Игра состоит из 12 основных элементов: сценария, импульса, последовательности цикла, этапов игры, правил, ролей, модели, последовательности решений и связей, системы учета, указателей, символики и оборудования.

1. *Сценарий* – текст, описывающий сюжет игры. Передает все аспекты игры: экономический, социальный, политический; может быть дополнен диаграммами и иллюстрациями.

2. *Импульс* – проблема, спорный вопрос, альтернатива, информация, предоставляемая участникам в процессе игры для обмена мнениями, направления внимания игроков на определенный аспект проблемы. Импульс задается изначально или исходит от игроков. В процессе игры такие импульсы позволяют участникам охватить проблему в совокупности всех деталей и исследовать структуру проблемной ситуации изнутри.

3. *Последовательность цикла* – повторяющаяся во времени последовательность событий. Различают микро- и макропоследовательность цикла. Макропоследовательность включает условия игры, вводный цикл, заключительный цикл, оценку всей игры. Микропо-

¹ Мальцева Т. В. К проблеме преподавания юридической психологии как учебной дисциплины юридического вуза // Вестник Московского университета МВД России. 2013. № 9.

следовательность состоит из следующих этапов: введение, определение общего направления, действие и оценка каждого цикла.

4. *Этапы игры* – детальное описание развития деятельности в процессе игры. Во время вводного этапа игроки читают сценарий, используя все имеющиеся импульсы, обсуждают результаты предыдущего цикла. Во время действия игроки принимают определенные решения согласно заданию. В оценочной фазе игра прекращается. Под руководством ведущего развивается дискуссия. Участники отвечают на два вопроса (каковы результаты только что закончившегося цикла и какова связь данной ситуации с реальной жизненной проблемой).

5. *Правила* – требования для исполнения неких условий всеми участниками какого-либо действия. Для регулирования непредвиденных ситуаций в ходе игры необходимо заранее оговорить правила и ознакомить с ними участников.

6. *Роли* – это характеры с заданными моделями поведения игроков. Участники могут играть роли, похожие на ситуации из реальной жизни. Желательно дать возможность игроку заниматься проблемой с позиции непривычной ему роли.

7. *Модели* – приемы системы учета для прослеживания логических процессов. Они могут быть простыми или сложными, выражены в математических терминах или представлены графически, например, отображение экономического процесса, демографической реальности.

Существует три типа моделей:

1) эвристические, или гомологические, наименее сложные, наиболее часто используемые;

2) иконические, которым придан физический вид реальности, например, настольные игры;

3) аналоговые, которые проводят параллель с реальными явлениями и в какой-то степени являются их копиями (примером служат сложные имитированные модели).

8. *Последовательность решений и связей* между действиями игроков должна быть прослежена (предусмотрена) до начала создания игры. Обычно это можно сделать с помощью матрицы, где столбцы – все игровые роли, строки – этапы игры. Эта схема призвана ответить на вопрос: «Кто, что, когда и как должен делать?» Она также дает представление об информационных потоках и обратной связи. Такая матрица дает самые первые представления об игре в целом, позволяет равномерно распределить «нагрузку» на всех игроков.

9. *Система учета* – набор установленных процедур, включенных непосредственно в игру. С помощью системы учета решения

(или другие результаты этапов игры) обрабатываются, осуществляются и переходят в другие компоненты игры, обеспечивая обратную связь посредством индикатора, модели, роли или их комбинаций. При окончательном анализе система учета должна строго соответствовать информации, содержащейся в ячейках матрицы игровых компонентов.

10. Указатели – аспекты системы учета, на которые ведущий обращает внимание участников. Они связаны с моделями и влияют на развитие игры, т. е. на взаимодействие решений игроков после их обработки системой учета.

11. Символика – физическое представление указателей. Это наглядные пособия, содержащие ряд характеристик некоторых игровых понятий. В качестве символики применимы любые осязаемые (материальные) средства, на которых сосредоточивают свое внимание игроки. Руководителю игры необходимо добиваться максимальной понятности этих материалов и очень тщательной подборки.

12. Оборудование – необходимый реквизит для нормального обеспечения игры.

Процедура деловой игры:

1. Подготовка обучаемых к участию в игре. Знакомство участников со сценарием и ролями игры, целями и задачами. Проводится первичная групповая дискуссия. Обучаемые знакомятся с объектом игрового моделирования, исходными данными, игровой ситуацией, функциями участников, правилами и методикой проведения игры, а также с системой оценивания. Возможно проведение ряда упражнений на снятие психологического барьера. Предусматривается в той или иной форме сдача зачета, по итогам которого обучаемые допускаются к деловой игре.

2. Вводная часть. Проводится комплектование игровых групп, выдвижение командиров игровых групп, распределение ролей между участниками. Для расстановки кадров часто используют результаты проводимого на этом этапе анкетирования. Распределение ролей может производиться и в соответствии с личными приоритетами участников в отношении обсуждаемой в игре конфликтной ситуации.

3. Собственно деловая игра. В структуре игры предусматривается анализ состояния объекта игрового моделирования и выработка частных решений (локальных, промежуточных). Этот этап может включать в себя как аналитические, так и неформальные, эвристические процедуры. Далее следуют выработка и принятие частных или обобщенных (согласованных) решений, их обсуждение и ана-

лиз. На последних этапах могут быть использованы как формальные, так и неформальные методы.

На первом этапе следует предлагать участникам простые задания, не требующие мобилизации всего их творческого потенциала (чтобы снять настороженность, закрепить уверенность игроков). Время проведения игры должно быть достаточно велико. Один из главных моментов – реализация временного графика игры.

Важную роль в деловой игре имеет конфликтная ситуация, в которой ведущий должен осуществлять процесс проблематизации, обеспечивать участникам выход в рефлексивное мышление и рефлексивную позицию. Приобретению этих умений и навыков способствует создание в деловой игре конфликтной педагогической ситуации. А диалогическое общение обеспечивает рефлексию развития конструктивного конфликта, способствует оптимальному разрешению его в ходе игры.

4. Анализ результатов, подведение итогов игры. Итоги может подводить либо преподаватель, либо сами участники игры. В последнем случае анализ проводится в виде свободной дискуссии. При обсуждении результатов и подведении итогов игры объявляются победители, выясняются причины победы одних групп, неудачи других. Определяются особенности принятых управленческих решений. Оценивается влияние на итоговые баллы склонности руководителей игровых групп к риску. На данном этапе подводятся следующие итоги: что и как осуществилось, плюс рефлексия состояния в ходе игры, плюс экспертная оценка. Вырабатываются конкретные рекомендации по практическому использованию результатов, полученных в ходе игры.

Виды ролей:

1. Роли, моделирующие профессиональную деятельность лиц, входящих в имитируемую социально-производительную систему. Например, начальник районного управления внутренних дел, оперативные сотрудники.

2. Роли, необходимые для оперативного управления ходом деловой игры. Это роли руководства игры и группы обеспечения. К этой же группе следует отнести и роль психолога.

3. Роли, вводимые в игру для повышения эмоционального напряжения участников. Это роли оппонентов, критиков, «провокаторов». Они должны заниматься фиксацией ошибок, негативных моментов, недостатков.

4. Роли экспертов. При построении общей структуры игрового комплекса следует также принимать во внимание, что игра должна носить соревновательный характер. Это объясняется наличием

в структуре игрового комплекса нескольких игровых групп (3–4), решающих одинаковые задачи.

Методическое обеспечение деловой игры:

1. Исходная информация об игре, позволяющая обучаемым быстро составить представление о ее содержании и направленности.

2. Методические рекомендации по подготовке и проведению игры (как общие – по всей игре, так и по отдельным этапам, операциям).

3. Набор различных форм документации, необходимой для выполнения и фиксации обучаемыми всех действий в игре.

Факторы, влияющие на эффективность игры:

– актуальность обсуждаемых и проигрывающихся проблем (чем более актуальна проблема, тем выше эффективность);

– длительность проведения;

– сценарий (предпочтительнее с отсутствием детализации);

– квалификация консультанта.

Организационно-деятельностная игра – это моделирование организации профессиональной деятельности обучаемыми, где решаются актуальные теоретические и практические проблемы, развивается рефлексивный компонент творческого мышления. Организационно-деятельностные игры направлены на имитацию процессов решения новых проблем, сложных социально-производственных задач, требующих не только объединения усилий специалистов различных направлений и их заинтересованности в достижении желаемого результата, но и проведения технологических процедур с целью освобождения участников от стандартов и шаблонов мыслительной деятельности и поведения.

Целью организационно-деятельностной игры является решение теоретической или практической проблемы. Задача – это ситуация, в которой надо найти определенный порядок действия (алгоритм) для достижения цели, и в которой осуществление этого алгоритма требует наличия определенных умений. Игроки помещены в такие условия, когда они не знают, что и как делать, какие выработать способы деятельности, коммуникации, мышления, рефлексии. Организационно-деятельностная игра развивает способность к действиям в широкой области; приучает к коллективной мыслительной деятельности, осуществляет перестройку мышления участников.

Составляющие организационно-деятельностной игры:

– игроки;

– эксперты;

– организаторы игры;

– материал по изучаемой проблеме;

– экспериментальная ситуация.

Этапы проведения организационно-деятельностных игр:

1. Проектирование педагогом проблемных ситуаций (определение целей, содержания, методов и средств игры, состава творческих групп).

2. Постановка проблемы (актуализация противоречия, коллективное обсуждение целей, способов деятельности, создание творческих групп).

3. Работа по творческим микрогруппам (проектировочная деятельность – определение собственных целей, способов их достижения, принятие решения, составление программы деятельности; исполнительская деятельность – реализация программы коллективной мыследеятельности; выработка коллективной, индивидуальной позиции; контроль и коррекция рабочего процесса).

4. Общее обсуждение, защита позиций каждой группой (научное аргументирование позиции, отстаивание или ее изменение).

5. Организация рефлексии. Анализ познавательной и коммуникативной деятельности каждого члена группы и коллектива в целом. На основе анализа выявляется соответствие между целями, содержанием, методами, средствами деятельности и ее результатом. Каждый участник коллективной мыследеятельности осознает ценность деятельности, определяет собственное место в системе отношений, осмысливает свои способы взаимодействия с окружающим миром.

Варианты учебных организационно-деятельностных игр: «Полет на луну», «Кораблекрушение», «Экологическая катастрофа».

Организационно-деятельностная игра проводится более продолжительное время, предполагает участие организаторов широкого круга, обязательное использование рефлексивных методик.

Составные базовые технологии в организационно-деятельностной игре:

- мнемотехника (развитие системы понятий);
- психотехника (управление системой мотивов);
- схемотехника (перевод понятий в графическую форму);
- группотехника (организация групповой работы);
- социотехника (использование социального опыта как средства обучения).

Результаты организационно-деятельностной игры:

1) развитие мышления обучаемых, выработка приемов продуктивной умственной деятельности;

2) формирование коллективного мыслительного действия и обучение коллективному мышлению;

3) перевод в ходе игры ситуации проблемного типа в ситуации задачного типа, развитие социально организуемой деятельности и социальной практики, формулирование новых целей, идеалов, ценностей (такое обновление профессиональной подготовленности игроков происходит либо вследствие качественно смоделированных условий деятельности, либо в результате системной критики деятельности);

4) результатом игры являются быстрое возникновение и развитие групп, формирование команд для преобразования практики, выработка практического опыта решения профессиональных задач или продукта, который возможно включить в практическую деятельность.

Типичные ошибки при организации игры в процессе обучения:

- недостаточная связь игрового опыта с повседневной реальностью (превращение игрового действия в самоцель);
- отсутствие когнитивной составляющей, недостаточное время для обсуждения;
- избыточное применение игры при недооценке других образовательных технологий;
- игнорирование эмоционального состояния участников;
- нарушение чувства такта, превращение учебного занятия в психотерапевтическую сессию.

§ 4. Подготовка и организация ролевой игры

Ролевая игра в том виде, в каком она применяется в обучении адъюнктов и слушателей, представляется нам как системное образование, которое в процессе своего развития проходит три этапа: первый – *подготовка игры*, подготовка участников и ввод их в контекст игры; второй – *непосредственно игра*; третий – *вывод участников из игры* (включением их во внешний по отношению к игре социальный контекст) и проведение необходимых *послеигровых действий* (*мероприятий*). Общие принципы организации и проведения ролевой игры остаются постоянными, вне зависимости от типа ролевой игры.

В *период подготовки ролевой игры* проводится основная работа, от которой зависит качество проведения данной игры: разрабатывается сценарий, который состоит из двух частей: «сюжет» и «правила».

Для описания ситуации, разыгрываемой на учебном занятии, в литературе используются разные термины: «казус», «имитационная модель ситуации», «сюжет», «фабула дела». Ситуация может быть вымышленной, а может быть реальной. В качестве источников могут выступать документы, газетные и журнальные статьи, реальные жизненные истории, фильмы.

Сюжетом определяются цели и задачи конкретной ролевой игры, а также роли с их характеристиками и игровыми задачами. Четкое определение целей и задач поможет избежать ненужных нагромождений и излишней детализации.

Важным на этом этапе видится правильное представление ролевой игры участникам. В ситуации обучения адъюнктов и слушателей наиболее подходит постепенный ввод в условия ролевой игры, где этой игре будет предшествовать разбор проблемной ситуации.

С. А. Смирнов также подчеркивает роль адекватной психологической настройки будущих участников игры, т. е. приведение игроков в необходимое предстартовое состояние¹. Решение этой задачи должно основываться на обращении к личностным особенностям участников. Личность рассматривается С. А. Смирновым в плане двух ее подструктур: потенциалов и тенденций. Потенции понимаются как родовое понятие по отношению к специальным способностям, общей одаренности, жизнеспособности, трудоспособности и работоспособности; тенденции – как родовое понятие по отношению к потребностям, влечениям, мотивам, ценностным ориентациям,

¹ Смирнов С.А. Игровое общение как форма развития деятельности // Игра в педагогическом процессе: межвузовский сб. науч. трудов. Новосибирск: Изд-во НГПИ, 1989.

установкам, интересам, идеям, убеждениям, отношениям, направленности личности.

Потенции и тенденции реализуются, как известно, при наличии адекватных побуждающих механизмов поведения. Так, актуализация ролевой установки как фиксированной относительно своего ролевого поведения и его обязательного соответствия ролевым требованиям в обучающих играх характеризуется осознаваемым сличением идеала как образца желаемого поведения сотрудника в данном случае с нормой, регулирующей поведение людей в возникшей ситуации¹. Таким образом, сотрудник выбирает в ролевой игре профессионально адекватную и необходимую линию поведения и закрепляет ее как устойчивое умение.

В период подготовки игры преподавателю нужны сведения об игроках, структурированные на основе представлений о потенци и тенденции, показывающие возможное отношение их к игре и дающие не только основания для прогноза игрового поведения участников, но и средства для необходимой коррекции их состояний. Таким образом, ролевую игру стоит проводить в группах обучающихся, хорошо знакомых преподавателю.

Следует также отметить, что подготовка, да и само проведение ролевой игры – творческий процесс. Преподаватель может взять модель уже разработанной ролевой или деловой игры², при этом изменить отдельные ее элементы или полностью подменить содержание без изменения самой модели.

На этапе *непосредственно игры* важное место занимает обеспечение «безопасной» обстановки в учебной группе. Любая ролевая игра вызывает у участников чувство тревоги, в особенности у тех, кто не знаком с этим видом деятельности. Чтобы снизить это беспокойство, преподаватель может доступно объяснить для каждого цели занятия, задачи участников игрового процесса и схему проведения обсуждения. Д. Турнер предлагает несколько полезных рекомендаций для участников, где основные моменты уделяются пояснению целей ролевой игры (*Приложение 1*)³.

Ролевая игра обычно начинается с *инструктажа игроков и задачи ролей*. Ролевые инструкции описывают ситуацию, в которой будет формулироваться определенная установка. Они формируют

¹ Уразаева Г. И. Развитие ролевого поведения личности: монография. Казань: КЮИ МВД России, 2015.

² Сборник сценариев деловых игр по юридически дисциплинам / под общ. ред. Ю. Е. Винокурова. Москва: Экзамен, 2004.

³ Турнер Д. Ролевые игры. Практическое руководство. Санкт-Петербург: Питер, 2002.

душевное состояние, которое служит отправной точкой игры, поэтому распределение ролей нельзя пересматривать, если действие уже началось. Важно понимать, что первоначальная установка, навязанная ролью, не должна оставаться статичной. Последующие события или переживания, которые случаются в процессе ролевой игры, могут изменить эту установку и вызвать положительные или отрицательные чувства. В результате, вовлеченные в игру учащиеся могут пережить те же эмоциональные состояния, что встречаются и в реальной жизни. Эмоциональная активность – одно из наиболее важных ценных качеств ролевой игры и служит репетицией переживания реальных проблем. Благодаря тому, что ролевые игры могут походить на реальные жизненные ситуации, становится возможным попробовать новые способы решения проблем, не испытывая серьезных последствий в случае неудачи¹.

В процессе ролевой игры на обсуждении могут подниматься вопросы, не затронутые в инструкции. В этом случае нужно, чтобы человек, у которого спрашивают, мог позволить себе придумать те переживания и факты, что соответствуют условиям. Например, если в игре следователь задает подозреваемому вопрос о здоровье его детей, подозреваемый может ответить любым образом, не изменяя общего направления. Тем не менее игроку не следует выдумывать прошлый опыт и факты, противоречащие роли.

Возможно, имеет смысл, чтобы преподаватель указал участникам на некоторые моменты, чтобы защитить их от совершения в ролевой игре основных ошибок. Например, игроку не стоит смотреть свою роль, когда он ее уже играет. Иначе это ведет к такому отношению к роли, как к нечто статичному, не подлежащему изменениям.

Правильная установка – на динамичность и подверженность изменениям в направлении и интенсивности. Не стоит игроку вести себя так, как он думает, как вел бы себя человек в позиции, описываемой в его роли. Воспроизводить личность другого человека – это навык актерского мастерства, но в ролевой игре это принесет явный вред².

При проведении ролевых игр определенное количество учащихся оказывается напрямую не задействовано в игре. Чтобы вовлечь этих людей в игровую ситуацию и позволить им, наряду с игроками,

¹ *Maier N., Solem A., Maier A. The Role-Play Technique: a Handbook for Management and Leadership Practice. La Jolla, California: University Associates, Inc., 1975.*

² *Мейнс М. Указ. соч.*

активно учиться на ней, можно вводить их в качестве наблюдателей или болельщиков.

Функции наблюдателей заключаются в следующем:

- наблюдать за происходящим и оценивать эффективность поведения участников, чтобы потом представить свои выводы во время обсуждения;
- оставаться в стороне от происходящего, чтобы увидеть то, чего не замечают участники;
- сформулировать выводы для участников и остальных членов группы.

Преподаватель может поручить одному наблюдателю следить за невербальной коммуникацией, а другого попросить наблюдать за техникой постановки вопросов. Наблюдателям необходимо объяснить важность их роли в процессе обучения для участников игр и обратить их внимание на то, как они сами могут учиться с помощью такого вида деятельности.

Подготовка наблюдателя требует гораздо меньше времени, чем подготовка участника ролевой игры. Поэтому, если запланировано проведение нескольких игр, пока готовятся первые участники, преподаватели могут в это время знакомить с заданием участников следующие игры. Это позволит сэкономить время.

По окончании игры, *на этапе послеигровых мероприятий*, очень важно дать возможность участникам проанализировать свои действия и получить обратную связь от окружающих. Большее значение для эффективности обучения с использованием ролевой игры имеет осмысление, рефлексия происходящего. Обсуждение проводится сразу же после игры. Высказывания должны быть конструктивными, очень конкретными и рассматривать поведение с точки зрения его эффективности.

Цель обсуждения – осознать необходимость измениться и определить направления, где эти изменения были бы наиболее необходимы.

Можно выделить следующие признаки хорошей обратной связи: комментарии легко принимаются; они конкретны; отсутствуют предположения; соблюдается равновесие между негативом и позитивом; предлагаются альтернативные планы действий. Преподавателю следует уделить большое внимание тому, что в процессе рефлексии анализируются и оцениваются действия игроков, а не их личность. Поэтому и комментарии должны носить безличностный характер, чтобы не обидеть участников. Корректно выясняются причины неудач, игроки раскрывают внутреннюю логику действий своих персонажей.

Адекватно проанализированный опыт взаимоотношений в игре дает обучающимся ключ к пониманию объективной обусловленности многих служебных взаимоотношений и, в частности, конфликтов¹. Таким образом, в ролевой игре осуществляется перевод знаний, получаемых в процессе информирования участников об актуальной ситуации, в умения и навыки адекватного адаптивного поведения в повседневных и экстремальных условиях жизнедеятельности².

Типы ролевых игр. По количеству непосредственно задействованных в игре участников можно выделить *два основных способа проведения ролевой игры*: метод командных ролевых игр и метод ролевой игры для всей группы.

При использовании *командных ролевых игр* вся группа делится на игровые подгруппы (команды), размер которых зависит от количества участников, необходимых для конкретного упражнения. Ролевые игры каждой команды проходят одновременно.

Американские исследователи Н. Майер, А. Солем, А. Майер выделяют несколько преимуществ данного метода³.

Во-первых, метод командных ролевых игр – особенно эффективный метод при активном обучении, т. к. он увеличивает возможности каждого члена группы проверить новые установки и модели поведения.

Во-вторых, каждая из нескольких групп будет иметь свой опыт, что позволяет сравнивать результаты. Обсуждение полученных данных и их соотношение с разными действиями игроков особенно убедительны, т. к. выводы опираются на собственный опыт группы. Поскольку у всей группы роли общие, различия в исходе игры являются результатом разнообразия внутригрупповых взаимодействий.

В-третьих, отмечено, что метод командных ролевых игр является эффективным способом вовлечения в проблемную ситуацию всех членов группы, что, в свою очередь, быстро рассеивает любую робость и застенчивость среди не участвовавших ранее в ролевой игре участников. Когда все вовлечены в общее дело, ни у кого не возникает чувство, что за ним наблюдают. Дух взаимодействия приводит к тому, что одна подгруппа скорее способствует, а не препятствует выступлению других команд. Исчезают такие проблемы, как смущение и страх потери репутации.

¹ Гинзбург Я. С., Коряк Н.М. Социально-психологическое сопровождение деловых игр // Игровое моделирование: Методология и практика. Новосибирск: Наука, 1987.

² Уразаева Г.И. Психология виктимной личности: учеб. пособие. Казань: КЮИ МВД России, 2014.

³ Maier N., Solem A., Maier A. Указ. соч.

Метод *ролевой игры для всей группы* (для одной группы) наиболее эффективен в случае, когда главной целью занятия является развитие сензитивности¹ к чувствам других людей. Этот метод находит предпочтение при проведении курсов повышения квалификации, где работают с небольшими группами, или же при определенных видах презентаций. Так как метод предусматривает только одну группу для исполнения ролевой игры, то остальные члены группы могут выступать наблюдателями. (Как вариант данного метода: наблюдатели выполняют функцию консультантов ведущего ролевой игры.) Если не происходит развития, игра может быть прервана для краткого обсуждения и консультации. После чего действие продолжается.

Для всей группы есть некоторые преимущества ролевой игры:

1) поскольку все наблюдают за одним действием, становится возможным детальное обсуждение причин, приведших к определенному результату. Например, группа может обсудить первое появление конфликтного поведения со стороны одного игрока и затем попытаться определить, какое поведение со стороны кого-либо из участников стало причиной этого;

2) для участников ролевой игры полезны анализ и обсуждение их поведения, поскольку часто они не подозревают о том, какое впечатление производят на других их действия;

3) наблюдатели могут развить свою сензитивность к чувствам участников. Поскольку игроки могут заявлять о своих истинных чувствах, то существует возможность проверить точность сензитивности наблюдателей.

Очевидно, что ни один из этих двух методов не является предпочтительнее другого, но они выполняют разные обучающие функции. Эти функции эффективно дополняют друг друга в развитии общих навыков коммуникации в сфере межличностных и профессиональных отношений, профессиональных умений.

Д. Турнер, дополнительно к этим двум методам, выделяет *неформальную ролевую игру, демонстрационную ролевую игру и спонтанную ролевую игру*.

Методы *неформальной и спонтанной ролевой игры* используются в случае, если возникает внезапная необходимость в проведении ролевой игры, которая не была запланирована заранее и сценарий которой зарождается непосредственно во время учебного занятия. Так, неформальная ролевая игра может служить эффективным спо-

¹ Сензитивность – характерологическая особенность человека, проявляющаяся в повышенной чувствительности.

собом доказательства или опровержения утверждений или советов, возникающих как реакция на поведение какого-либо члена группы или другого реально существующего человека. Преподаватель предлагает тут же смоделировать предложенный способ поведения или обыграть всплывшую проблемную ситуацию. При спонтанной ролевой игре преподаватель просит учащихся самим придумать сценарий (обычно этот метод хорошо воспринимается, поскольку люди исполняют значимые для себя роли либо действуют на основе личного опыта).

Демонстрационная ролевая игра в самой простой своей форме представляет образец для подражания. Она демонстрирует «правильную реакцию» на конкретную ситуацию, и при последующей практике с использованием различных ситуаций участники стремятся достичь таких же хороших результатов, как и в данной игре. Чаще всего такой способ проведения ролевой игры используется для объяснения нормативного поведения.

Решение, использовать ли тот или другой метод применительно к конкретной ситуации, должно определяться специфическими целями учебного занятия и размером группы.

§ 5. Подготовка и организация интеллектуальной игры

При подготовке интеллектуальной игры в образовательных организациях МВД России определяется ее основная цель и задачи, формируется команда организаторов, устанавливающих порядок и условия проведения игры.

Происходит подбор и отбор вопросов по теме интеллектуальной игры. В качестве требований к подготавливаемым вопросам выступают:

- научность;
- оригинальность;
- четкость (однозначность ответа);
- соответствие тематике.

В игре могут использоваться следующие формы вопросов:

– *обычный вопрос*: предусматривающий обоснованный ответ, в т. ч. определенные действия (если таковые требуются для пояснения);

– *вопрос с предметом*: представляется определенный предмет для демонстрации вопроса (в ответе может потребоваться произвести с предметом те или иные действия, помимо пояснения ответа);

– *«черный ящик»*: вопрос о предмете, спрятанном в «черном ящике»;

– *вопрос с изображением*: изображения для иллюстрации вопроса или ответа могут быть показаны на электронном носителе информации, а могут быть представлены в виде изображения;

– *видеовопрос*, который был снят на видео и прислан на игру;

– *музыкальный вопрос*: вопрос, связанный с прослушиванием музыкального фрагмента.

Оргкомитет осуществляет отбор лучших вопросов, которые будут использованы в игре. Также оргкомитет формирует команды, участвующие в игре, определяет ведущего, а также выполняет функции жюри.

Формируются команды по 5–8 участников. Команды участвуют в игре поочередно. Перед игрой команда представляет название, девиз, капитана и краткую характеристику членов команды. Команда, как правило, состоит из подготовленных игроков (включая капитана) и присутствует в игровом зале (на сцене актового зала), за игровым столом.

Игра идет до пяти очков. Команда, набравшая максимальное количество очков, побеждает в игре. При равном количестве очков, набранном командами, капитаны команд участвуют в «Блице». Выи-

грывает команда, капитан которой правильно ответил на вопросы «Блица».

Ведущий задает вопрос и запускает таймер – минуту обсуждения. За 10 сек. до истечения минуты обсуждения раздается звуковой сигнал. По окончании минуты игроки должны дать ответ на вопрос. Капитан команды должен сказать, кто из игроков будет отвечать на вопрос (он может ответить и сам). Ведущий принимает ответ и оглашает правильный. Если игроки ответили верно, они выигрывают раунд и зарабатывают очко.

Каждая команда имеет определенные права, действующие во время игры. Запрос к ведущему на признание каждого права под- лежит капитану команды.

Досрочный ответ. Если во время оглашения ведущим вопроса игрок уже подготовил ответ, он может подать знак (чаще всего, поднятой рукой), и капитан может сообщить ведущему до объявления минуты на размышление о готовом ответе. В случае правильного ответа, команда игроков получает дополнительную минуту обсуждения (количество минут на обсуждение зависит только от числа правильных досрочных ответов), которую могут использовать на любом другом вопросе, по решению капитана (по окончании игры неиспользованная минута сгорает). Дополнительную минуту также можно использовать в секторе «Блиц» – после стандартных 20 сек. для поиска ответа на один из вопросов отводятся дополнительные 60 сек. Если же игрок дает досрочный ответ на вопрос «Блица», то 20 сек. не экономятся. Использование второй (а также третьей и последующих минут) осуществляется по решению игроков и лично капитана команды.

«Помощь болельщиков». Перед ответом на вопрос знатоки имеют право взять «помощь». Любой человек, находящийся в зале, может в течение 20 сек. помочь команде ответить на вопрос. «Помощь» может быть использована всего один раз за игру в любом раунде, кроме «Блица».

Команда-победитель, лучший игрок, признанные жюри, а также автор вопроса, признанного болельщиками наилучшим – поощряются призами.

§ 6. Условия эффективности применения игровых технологий в обучении

Прежде всего следует рассмотреть влияние характеристик сценария на деловую или ролевую игру. Ряд американских и отечественных авторов (Д. Турнер, Н. Майер с коллегами, Н.Н. Богомолова) указывают, что *на выбор сценария влияют следующие факторы:*

- *правдоподобие (адекватность)* – насколько описываемая ситуация будет привычна или узнаваема предполагаемыми участниками игры;

- *актуальность* – сценарий игры должен давать возможность преподавателю делать значимые для обучения выводы на основе разыгрываемой ситуации;

- *уровень сложности* – должен соответствовать опыту, образованности и возможностям понимания предполагаемых участников.

Правдоподобие или адекватность заданной в игре ситуации реальной действительности находит свое выражение в том, что представленные в ней отношения и проблемы должны обязательно быть соответствующими в своей основе данной действительности. Условность ситуации должна заключаться лишь в ее ограниченности, в выделении и акцентировании отдельных аспектов социально-психологических закономерностей, которые предстоит усвоить участникам игры. При несоблюдении данного условия деловая или ролевая игра может вызвать у ее участников ложные иллюзии, которые отрицательно скажутся на эффективности их поведения, или участие в игре вообще окажется бесполезным.

Ценность упражнения для обучения во многом зависит от широты обобщений, которые можно вывести из результатов. Поэтому при выборе сценария должно учитываться не только то, насколько, он является типичным для широкого ряда проблем в данной научной или профессиональной сфере, но и то, насколько хорошо, он иллюстрирует и освещает методы и принципы работы с подобными проблемами.

Соблюдение условия значимости заданной в игре ситуации важно для целенаправленной активации творческих возможностей ее участников и для успешного вхождения участников группы в заданные роли. Значимость любого явления для человека, как считает Н.Н. Богомолова, связана со знанием, пониманием этого явления, а также с интересом к нему. По этой причине значимые явления и ситуации вызывают активизацию внимания и мышления человека. Детская ролевая игра организуется большей частью стихийно, и дети естественно выбирают значимые для себя ситуации

и роли. В результате игра и исполняемые в ней роли оставляют глубокий след в личности человека.

Гораздо сложнее в этом отношении обстоит дело с деловой или ролевой игрой как методом обучения взрослых. Обучающиеся обычно не сами выбирают ситуацию игры, а им ее задает преподаватель. Кроме того, им намного сложнее, чем детям, войти в соответствующую роль, особенно преодолеть такой психологический барьер, как отношение к любой игре как к «детской забаве», недостойной взрослых людей при изучении ими серьезных вещей. Соблюдение условия значимости задаваемой ситуации непосредственно связано с мотивацией учащихся. Это способствует тому, что поставленные проблемы вызывают у игроков активный интерес, они легче включаются в поиск решений и более естественно входят в заданные им роли¹.

Еще одним фактором является *детализация ролевых инструкций*. Американские исследователи отмечают, что сценарии, воспроизводящие условия ситуаций из жизни с минимумом деталей, позволяют участникам действовать по-своему, переживать свои реальные чувства и мотивы, а не пытаться копировать других. Эти условия благоприятствуют тому, что опыт ролевой игры зачастую становится важным толчком к *пониманию проблемы – новые установки и формы поведения, прожитые в игре, переносятся в жизнь*².

Деловая или ролевая игра может оказаться скучной, если в ней недостает конфликтной ситуации и разнообразия. Таким образом, выделяется еще один *фактор, влияющий на выбор сценария – наличие в нем конфликтной, проблемной ситуации*. Проблемная ситуация может быть достигнута путем постановки участникам игры противоположных целей, которые им нужно достичь в результате игры.

Следующий ряд причин, влияющих на эффективность деловой или ролевой игры, касается инструктажа игроков и раздачи ролей.

Американские ученые предлагают готовить список ролей с характеристиками, свойствами и возможностями в двух вариантах: для общего и ограниченного пользования. Первый список доводится до сведения всех игроков, а информация ограниченного пользования доводится только до тех игроков, кого она непосредственно касается, т. н. конфиденциальная информация. При этом часть материала, необходимого другому игроку, остается для него

¹ Богомолова Н.Н. Ситуационно-ролевая игра как активный метод социально-психологической подготовки // Теоретические и методологические проблемы социальной психологии. Москва: Изд-во Моск. ун-та. 1977.

² Maier N., Solem A., Maier A. Указ. соч.

закрытой, что создает основу для возникновения игровых противоречий и конфликтов¹.

В некоторых случаях могут быть предусмотрены специальные инструкции для членов группы, выступающих наблюдателями. Наблюдатели выполняют ценную функцию критиков. Так как они эмоционально не вовлечены в игру, они могут оставаться объективными в своих оценках и наблюдениях. У каждого должна быть возможность являться как исполнителем роли, так и наблюдателем, поскольку в каждом случае обучение будет идти по-разному. Наблюдатели легко повышают свою сензитивность к чувствам других, т. к. они могут все свое внимание направить на наблюдение и им не нужно беспокоиться по поводу ответа.

М. Ментс отмечает, что инструктаж участников должен отличаться краткостью. «Ролевые игры должны протекать по принципу “меньше на входе – больше на выходе”»².

Этот же автор предлагает *несколько способов распределения ролей*:

- наугад;
- распределить главные персонажи, а оставшиеся роли раздать произвольно;
- назначить на роли тех игроков, которые более всего соответствуют им;
- намеренно подобрать игроков с качествами, противоположными тем, которых требует роль;
- позволить группе самой решить, кто кого будет играть.

Выбор способа распределения ролей зависит от цели деловой или ролевой игры и конкретной обучаемой группы. Если целью упражнения является достижение максимального реализма или развитие ораторского мастерства, то игрокам следует получать роли, близкие к их собственной жизненной позиции. Если цель состоит в том, чтобы дать игрокам возможность поэкспериментировать со своим собственным поведением и сделать самих себя более восприимчивыми к позициям и мотивам окружающих, то лучше дать им роли людей противоположного склада³.

Когда на учебных занятиях впервые вводятся ролевые игры, то участники, до этого никогда с ними не сталкивавшиеся, неизбежно испытывают некоторую неловкость и опасение. Поэтому в первый

¹ Ментс М. Указ. соч.

² Там же.

³ Там же.

раз желательно выбирать для ролей самых раскованных и уверенных в себе.

Предварительная подготовка к каждой деловой или ролевой игре – это вопрос преподавателя. Он может пожелать дать задания поработать с литературой, чтобы группа смогла познакомиться поближе с имеющими отношение к делу теоретическими основами, законодательными документами.

Взгляды относительно требований к личности ведущего деловой или ролевой игры сильно расходятся у представителей отечественной школы и американских авторов. Н. Майер, А. Солем, А. Майер считают, что ведущим деловой или ролевой игры может стать любой человек, которому просто необходимо взять на себя функцию организатора, и ему лишь следует накануне просмотреть материал, чтобы ознакомиться с процедурой и вопросами обсуждения. Но специальной подготовки к ответам на вопросы, возникающим в обсуждении игры, не требуется. Его функция – помогать группе исполнять игру и направлять дискуссию¹.

Отечественные ученые – Н.Н. Богомолова, (1977); А.А. Вербицкий (1987); Я.С. Гинзбург, Н.М. Коряк (1987); С.А. Смирнов (1989) – считают, что:

- во-первых, ведущий должен приобрести общетеоретические знания из области социальной психологии;

- во-вторых, он должен уметь использовать теоретические знания в практической деятельности, – для этого необходимо совместное ведение деловых или ролевых игр с более опытным руководителем;

- в-третьих, важна личностная подготовка руководителя, прежде всего – его способность к руководству;

- в-четвертых, ведущий должен располагать средствами конструирования временных структур игры, т. е. он должен уметь управлять ее временем.

Всеми вышеперечисленными характеристиками обладает преподаватель образовательной организации, поэтому представляется, что метод деловой и ролевой игры в обучении адъюнктов и слушателей может успешно использоваться и с точки зрения подготовки ведущего игры (преподавателя).

Подобные различия в отношении к социально-психологической и профессиональной подготовке ведущего деловой или ролевой игры объясняются тем, что в американской среде обучения описания проведения упражнений, а именно для данных игр представлены очень подробно, и проведение игры не представляет труд-

¹ *Maier N., Solem A., Maier A.* Указ. соч.

ностей даже для человека, который впервые столкнулся с подобным методом обучения.

Анализ теоретического материала позволяет нам выделить *две группы условий проведения деловой или ролевой игры при обучении взрослых*:

1) первая группа представляет собой набор условий, касающихся игрового сценария и игровой ситуации и помогающих поддерживать интерес участников к игровой деятельности;

2) вторая группа условий имеет отношения к процессам управления игрой и будет касаться, во-первых, социально-психологических требований к игрокам и ведущему игры, а во-вторых, цели игры.

Таким образом, *следующие условия влияют на эффективность деловой и ролевой игры в обучении взрослых*:

- выбор характеристик сценария с точки зрения профессиональной деятельности участников (актуальность, реалистичность);

- выбор характеристик сценария с точки зрения подготовленности участников (уровень сложности);

- предоставление участникам выбора контрпозиционных ролей: соотносимых с функциональными обязанностями участников и соотносимых с функциональными обязанностями их партнеров по работе;

- детерминация выбора роли целями применения ролевой игры;

- возможность проявления инициативы участников в развитии сюжета (краткость инструктажа, низкий уровень детализации информации в ролевых инструкциях).

На основе проведенного теоретического анализа можно дать следующие рекомендации по разработке программы и проведению деловых и ролевых игр при обучении адъюнктов и слушателей.

Для того чтобы обучение оказалось успешным для адъюнкта или слушателя, оно должно обладать значимостью, поэтому при разработке или выборе сценариев деловых и ролевых игр для обучения взрослых необходимо учитывать следующие моменты: специфику будущей профессиональной деятельности участников; особенности проблемных ситуаций, с которыми встречаются представители данной профессии в своей деятельности.

Если данные методы планируется проводиться в группе, не имеющей опыта участия в обучающих играх, то их следует распределить в порядке усложнения. Использование простых ролевых игр с общими проблемными ситуациями в начале занятия способствует постепенному вводу участников в ситуацию деловой игры, обычно

они проходят успешно, что придает участникам уверенность и снижает неопределенность и тревожность в группе.

Созданию «безопасной» обстановки способствует также предварительная подготовка участников. Для инструктажа группы можно использовать предложенную Д. Турнером памятку для участников (*Приложение 1*). Она доступно и полно объясняет задачи участников, и рекомендуется нами в качестве основы для подготовки группы к деловым и ролевым играм в начале занятия. Здесь же необходимо рассказать о задачах наблюдателей.

Если планируется использование видеоаппаратуры для записи игр, то необходимо:

- во-первых, рассказать о пользе применения видеоматериала во время обсуждения игр для уточнения деталей, которые могли по-разному запомниться участникам и наблюдателям;

- во-вторых, дать четкие гарантии, что никто посторонний не будет смотреть записи;

- в-третьих, узнать мнение участников, и, если они окажутся против видеосъемки, отказаться от применения видеоаппаратуры.

Роли следует распределять между участниками с учетом целей применения игры. Объем информации в ролевых инструкциях должен соответствовать необходимому минимуму для понимания задаваемой ситуации.

§ 7. Методическая разработка игровых технологий как элемента учебного процесса

Как уже отмечалось выше, в современной педагогической науке отсутствует единая концепция обучающей игры. Составляя план деловой или ролевой игры как элемента учебного занятия, разработчики исходят из собственного опыта, заимствуют отдельные структурные элементы у других авторов, дополняют их отдельными пунктами, исходя из соображений здравого смысла.

Приведенная ниже структурная схема методической разработки деловой или ролевой игры является результатом проведенного теоретического анализа и эмпирического опыта. Она достаточно подробно освещает все важнейшие элементы игры. Однако на усмотрение преподавателя может быть дополнена некоторыми пунктами, например, возможной системой оценивания действий обучающихся во время деловой или ролевой игры, списком литературы, рекомендованной слушателям и адъюнктам для подготовки к игре, примерным развитием сюжета и т. д.

Итак, на наш взгляд, эффективное проведение деловой или ролевой игры требует разработку и описание следующих моментов.

Название. При создании наименования игры следует помнить, что яркое необычное название запоминается гораздо лучше. Например, ролевую игру на закрепление навыков интерпретации невербальных и вербальных сигналов лжи можно было бы назвать «Признаки обмана» – лаконичное название, но достаточно сухое и не вызывающее никакого эмоционального отклика. Совсем по-другому воспринимается шуточное название «Пиноккио». Ассоциируясь с детскими сказками, оно вызывает улыбку, позитивный эмоциональный настрой и чувство острого любопытства у учащихся, поскольку не сразу понятно, о чем может идти речь в такой игре и как детская сказка может быть связана с профессиональной деятельностью обучающихся. На самом деле, связь очень проста, и преподаватель вместе с учащимися может ее выяснить в ходе совместной беседы. Пиноккио как сказочный герой – яркий пример того, что ложь обычно сопровождается телесными симптомами: его нос вырастал при каждом нечестном высказывании.

Тема игры. Тема деловой или ролевой игры согласуется с темой учебного вопроса семинарского или практического занятия, в рамках которого она проводится, и раскрывает предмет будущей профессиональной деятельности или социальных отношений, по-поводу которого проводится игровой процесс.

Время, отведенное на игру. Указывается общее время, занимаемое игрой в учебном занятии. Если это необходимо, время разбивается на три основных этапа игры: инструктаж, игра, обсуждение. Следует тщательно планировать время для каждого этапа и следить за его соблюдением, чтобы успеть подробно обсудить ход и результаты игры.

Цели игры. Главным содержанием рассматриваемого метода обучения является работа учащихся по овладению практически умениями и навыками профессиональной деятельности путем решения ситуативных задач, что и определяет *цели игры в рамках учебного занятия, например:*

- отработка и закрепление материала по учебному вопросу «...»;
- развитие определенных навыков «...»;
- воспитание у обучающихся профессионально-деловых качеств, таких как «...».

Игровые задачи. Указывается, какие конкретно задачи будут решать адъюнкты и слушатели во время участия в ролевой игре.

Ролевая структура. Перечень и описание ролей.

Имитационная модель игры. Описание ситуации, разыгрываемой на учебном занятии, известное всем участникам.

Правила игры. Здесь указываются права и обязанности участников и наблюдателей игры.

Оснащение игры. Для того чтобы приблизить игровую обстановку к реальной ситуации, используются различные материальные средства: документы, видеозаписи, топографические карты, канцелярские товары, аксессуары, предметы интерьера. Также следует указать необходимое оборудование, аудио- и видеоаппаратуру.

Ролевые инструкции. Это информация для активных участников игры, которая может предоставляться в виде повествования, документов. Иногда в инструкциях содержится конфиденциальная информация, – это означает, что другие участники и наблюдатели ее не знают.

Инструкции для наблюдателей. Могут включать список вопросов, на которые необходимо ответить в процессе наблюдения за игрой, чтобы в дальнейшем участвовать в обсуждении результатов игры.

План проведения игры. Включает описание пошагового плана проведения.

Вопросы для обсуждения результатов проведенной игры.

§ 8. Примеры методических разработок ролевых игр для использования в обучении слушателей и адъюнктов

Ролевая игра «Не обманешь» по курсу «Использование профайлинга в управленческой деятельности»¹

Тема ролевой игры: «Вербальные и невербальные сигналы лжи».

Время: 45 мин. (может увеличиваться в большую или меньшую сторону в зависимости от размера учебной группы).

Цели:

- закрепление материала по психологическим особенностям формирования ложных показаний;
- развитие навыков интерпретации вербальных и невербальных сигналов обмана в общении;
- воспитание профессионально-значимых качеств: внимания, навыков конструктивного решения конфликтных ситуаций, критического и творческого мышления, саморегуляции в ситуации психологического давления.

Игровая задача: определение искренности/лживости речи собеседника по вербальным и невербальным признакам общения. Преподаватель ставит перед обучающимися задачу: каждому на занятии предстоит выступить в роли экспертов по вербальным и невербальным знакам общения, а именно, распознаванию жестов, мимики, кинестетических и голосовых признаков обмана.

Ролевая структура:

- работник службы безопасности аэропорта Шереметьево;
- пассажир, опаздывающий на рейс, гражданин России, подозреваемый в перевозке наркотических веществ.

Имитационная модель игры: аэропорт Шереметьево, время – 16 ч. 51 мин. При входе в здание аэропорта работник службы безопасности задерживает пассажира, опаздывающего на свой рейс. Основание для задержания – ориентировка. Пассажир утверждает, что не перевозит наркотических веществ. Задача сотрудника – определить, обманывает ли пассажир или говорит правду.

Правила игры:

1. Участникам идентифицироваться с ролью, которую играют. Участник, играющий роль пассажира, не может в ходе игры изменить основное содержание своей роли (наличие/отсутствие наркотических веществ).

¹ Автор – Юлия Борисовна Макаренко.

2. Наблюдатели не могут подсказывать «сотруднику» и параллельно с разыгрываемым действием делают отметки в тетрадах о зафиксированных невербальных признаках лживой/искренней речи.

Оснащение:

- памятки для участников;
- ролевые инструкции;
- билет на самолет;
- спичечный коробок, символизирующий пакет с наркотическим веществом;
- реквизит: ручка, сотовый телефон, часы и др.

Ролевые инструкции:

Для сотрудника службы безопасности аэропорта: вы – сотрудник службы безопасности терминала «D» аэропорта Шереметьево (Москва). Сегодня утром поступила информация, что рейсом 771 Шереметьево (Москва) – Пашковская (Краснодар) будет перевозиться небольшая партия героина. Время вылета – 17 ч. 35 мин.

У вас имеется ориентировка на преступника: мужчина, на вид 30-ти лет, рост 170–180 см, худощавого телосложения, европейский тип лица, кожа смуглая, волосы темные, короткие. Одет в темную куртку.

Вы тщательно досматриваете входящих в здание людей. Сейчас зашел мужчина, в точности подходящий под ориентировку. Вы его задерживаете. Задержанный уверяет вас, что никаких наркотиков не везет и уже почти опаздывает на свой рейс. Вы пытаетесь выяснить, говорит ли он правду.

Для пассажира, при выборе им искренней позиции: вы – мужчина на 32-х лет, рост 175 см, худощавого телосложения, гражданин России, имеете европейский тип лица, смуглую кожу, темные короткие волосы. Сегодня вы улетае рейсом 771 Шереметьево (Москва) – Пашковская (Краснодар), время вылета – 17 ч. 35 мин. До окончания регистрации осталось 4 мин. При входе в здание аэропорта вас задерживает сотрудник службы безопасности и явно в чем-то вас подозревает. Ваша задача – убедить сотрудника отпустить вас.

Для пассажира, при выборе им лживой позиции: вы – мужчина 32-х лет, рост 175 см, худощавого телосложения, гражданин России, имеете европейский тип лица, смуглую кожу, темные короткие волосы. Сегодня вы улетае рейсом 771 Шереметьево (Москва) – Пашковская (Краснодар), время вылета – 17 ч. 35 мин. До окончания регистрации осталось 4 мин. У вас под одеждой спрятан небольшой пакет с героином. При входе в здание аэропорта вас задерживает сотрудник службы безопасности. Ваша задача убедить сотрудника отпустить вас.

План проведения игры:

1. Обсуждение целей (задач) игры. Обучающимся предлагается повторить, какие вербальные и невербальные сигналы в поведении свидетельствуют нам о том, что человек обманывает. Для этого им выдаются карточки с перечисленными сигналами¹ (*Приложение 2*).

2. Ролевой инструктаж участников игры. Обучающиеся знакомятся с памяткой участника (*Приложение 1*), затем изучают свои инструкции. Особенности инструктажа: участнику, исполняющему роль пассажира, предлагается выбрать, будет ли он перевозить наркотические вещества или он будет законопослушным гражданином (искренняя/лживая позиция).

3. Разыгрывание ролевой ситуации.

4. Подведение итогов игры. Сначала высказываются участники игры, затем наблюдающие.

Обсуждение результатов. Вопросы для обсуждения результатов проведенной игры участниками:

1. «Действительно ли пассажир перевозил наркотическое вещество?» – вопрос к участникам: сначала к исполняющему роль сотрудника, затем «раскрывается» участник, исполняющий роль пассажира.

2. «Какие признаки в невербальном поведении пассажира указывают на это?» – вопрос к участнику, исполняющему роль сотрудника.

3. «Какие вербальные признаки в речи пассажира указывают на это?» – вопрос к участнику, исполняющему роль сотрудника.

4. «Какие сложности испытывал исполняющий роль сотрудника при интерпретации вербального и невербального поведения другого участника игры? А что было легко?» – вопросы к участнику, исполняющему роль сотрудника.

5. «Какие сложности испытывал исполняющий роль пассажира, при проявлении своей искренней/лживой позиции? А что было легко?» – вопросы к участнику, исполняющему роль пассажира.

6. «Какие чувства испытывают участники игры?» – вопрос к участникам.

Вопросы для обсуждения результатов проведенной игры наблюдателями:

1. «Перечислите основные невербальные признаки обмана/искренности, продемонстрированные в данной игре» – вопрос ко всем участникам.

2. «Какие особенности в речи указывали на то, что пассажир говорил неправду?» – вопрос ко всем участникам.

¹ Материал взят из книги Панфилова А.П. Деловая коммуникация в профессиональной деятельности: учеб. пособие. Санкт-Петербург: Знание, 1999.

Вопросы для обсуждения результатов проведенной игры всей группой:

1. Можно ли подделывать язык тела?
2. Можно ли по одному сигналу делать выводы? Обоснуйте вашу версию, приведите примеры «сомнительных» сигналов.
3. Какие приемы можно использовать, чтобы выявить симптомы лжи?

Рекомендуемая литература для подготовки к ролевой игре

Пиз А. Язык телодвижений: Как читать мысли других людей по их жестам. Москва: Совмест. рос.-австрал. предприятие «Ай Кью», 1992.

Щербатых Ю.В. Психология лжи и обмана. Москва: Феникс, 2011.

Экман П. Психология лжи. Обмани меня, если сможешь. Москва: Питер, 2011.

Ролевая игра «Неудачный день»¹ по курсу «Конфликтология»

Тема ролевой игры: «Тактика и техника общения сотрудника органов внутренних дел».

Время одной игры, с учетом инструктажа: 15–20 мин.

Цели игры: показать механизмы вовлечения человека в состояние межличностного и внутриличностного конфликтов, ознакомить их со способами предотвращения конфликта и выхода из него, научить их методам совладания со стрессом.

План проведения игры:

1. Обсуждение целей (задач) игры.
2. Ролевой инструктаж участников игры. Обучающиеся знакомятся с памяткой участника (*Приложение 1*), затем изучают свои инструкции.
3. Разыгрывание ролевой ситуации.
4. Подведение итогов игры. Сначала высказываются участники игры, затем наблюдающие.

Ролевая структура:

- инспектор подразделения по делам несовершеннолетних;
- начальник отделения подразделения по делам несовершеннолетних;
- супруг(а) инспектора подразделения по делам несовершеннолетних;

¹ Автор – Юлия Борисовна Макаренко.

- директор школы;
- подросток 11-ти лет;

Имитационная модель игры:

Один день из жизни инспектора подразделения по делам несовершеннолетних:

1. Утро – разговор инспектора с руководителем.
2. Встреча с подростком, состоящим на учете.
3. Звонок директора школы.
4. Разговор дома с женой.

Правила игры:

1. Участникам – идентифицироваться с ролью, которую играют. Участник, играющий роль пассажира, не может в ходе игры изменить основное содержание своей роли (наличие/отсутствие наркотических веществ).

2. Наблюдатели не могут подсказывать «инспектору». Цель наблюдателей – параллельно с разыгрываемым действием делать отметки в протоколах занятия об эффективных и неэффективных способах поведения в наблюдаемых конфликтных ситуациях.

Оснащение:

- памятки для участников;
- ролевые инструкции;
- мобильный телефон;
- реквизит: ручка, чистый лист бумаги и т. д.

Ролевые инструкции:

1. Для инспектора подразделения по делам несовершеннолетних: вы – молодой сотрудник подразделения по делам несовершеннолетних ОВД Центрального округа г. Новороссийска (работаете на данном месте полгода). В вашем отделении кроме вас работают еще два человека – ваш непосредственный руководитель и ваша коллега – Мария Ивановна, опытный инспектор. Она работает в данной должности уже более 10 лет, но имеет проблемы со здоровьем и поэтому часто уходит в отпуск по болезни.

Работу свою вы любите, однако последнее время стали очень уставать. Вас все чаще привлекают для охраны общественного порядка в местах массового досуга по выходным дням и в вечернее время. Еще ни разу вы не отказали начальнику, поскольку, с одной стороны, вы дорожите работой, а с другой – еще не очень уверенно чувствуете себя в отношениях с руководителем. Еще одно неприятное обстоятельство – заполнение карточек на подростков до сих пор не автоматизировано, и это отнимает уйм

времени, даже приходится брать их домой и заполнять после работы в свое личное время. Вы чувствуете, что по причине вашей постоянной занятости в семейных отношениях нарастает напряжение. У вас не хватает времени на общение с супругом(ой) и вашей пятилетней дочерью.

Сегодня понедельник, выходные прошли почти без отдыха: в субботу вы патрулировали в парке культуры и отдыха, а половину воскресного дня заняло написание квартального отчета, который надо было сдать еще 10 дней назад. Но вы рады, что весь вечер провели с семьей, гуляли с ребенком, навестили родителей.

Сегодня день обещает быть спокойным. Выходит с больничного Мария Ивановна. Вы планируете в первой половине дня сдать отчет, а после обеда у вас запланирована воспитательная беседа с подростком – Иваном Сергеевым (ученик 5 класса, 11 лет), активно пропагандирующим курение среди своих одноклассников, родители которого разрешают ему курить. На завтра вы хотите попросить отгул, чтобы сходить с ребенком на концерт в честь празднования Дня защиты детей.

2. Для начальника отделения подразделения по делам несовершеннолетних: вы – начальник отделения подразделения по делам несовершеннолетних в ОВД Центрального округа г. Новороссийска. Уже более 6 мес. под вашим руководством трудится молодой инспектор. Вы не очень довольны качеством его работы: отчеты задерживает (уже 10 дней обещает сдать отчет), руководство школ жалуется, что мало времени уделяется воспитательной работе с подростками, к тому же, в карточках на подростков уже не раз вылезали ошибки, как по содержанию, так и грамматические. Хотя видно, что сотрудник старается, проявляет трудолюбие, и поскольку ваш второй сотрудник – опытный инспектор Мария Ивановна имеет проблемы со здоровьем, много болеет, то вы рады, что молодой инспектор не высказывает претензий по поводу частого патрулирования. Вот и завтра днем вы собираетесь привлечь его к мероприятиям по охране порядка на концерте по поводу Дня защиты детей, а вечером задействовать в патрулировании в парке культуры и отдыха. Многие сотрудники в отделе взяли отгулы на этот день, поэтому вы понимаете, что ваш инспектор будет включен в патрулирование в обязательном порядке. Марию Ивановну же вы привлекать к патрулированию не будете, вы уважаете ее опыт и считаете, что она уже свое «отдежурила».

3. Для супруга(и) инспектора подразделения по делам несовершеннолетних: ваш супруг полгода уже как работает в долж-

ности инспектора подразделения по делам несовершеннолетних. К работе относится ответственно. С одной стороны, вам это нравится – приятно видеть такое отношение к работе. Однако вы очень недовольны тем, что он(а) так мало времени проводит с семьей. Завтра – праздник (День защиты детей) и супруг(а) планирует взять отгул, и вы счастливы, что весь день проведете вместе – в обед сходите на концерт. А на послеобеденное время вы приготовили семье сюрприз – пикник на катере. Непросто было найти бюджетный вариант такого мероприятия, но вы справились, гордитесь собой и предвкушаете счастливые лица супруга(и) и ребенка. Вы ждете с нетерпением вечера, чтобы объявить им об этом.

4. *Для подростка:* вы – Иван Сергеев, ученик 5 класса школы-гимназии № 5. С декабря 2014 г. состоите на учете в подразделении по делам несовершеннолетних. Причина – директор школы вызвала инспектора после того, как вы угостили свой класс сигаретами и учили ребят затягиваться за школой. Ваш инспектор вызывает у вас тоску, он постоянно что-то не успевает, какой-то несобранный, и расстроенный. Иногда у вас возникает желание угостить и его сигареткой и предложить ему расслабиться. Родители у вас «продвинутые», разрешают курить. Вы считаете, что курить – это значит быть взрослым, независимым, крутым. С раннего детства вы привыкли к самостоятельности. Сегодня после обеда нужно идти к инспектору на очередную воспитательную беседу, но делать это совершенно не хочется, поэтому вы ему позвоните и соврете, что заболели. Вместо этого вы собираетесь «научить быть взрослой и крутой» новенькую девочку из вашего класса.

5. *Для директора:* вы – директор школы-гимназии № 5. Ваш ученик Иван Сергеев состоит на учете в подразделении по делам несовершеннолетних. Родители ему разрешают курить, и он активно распространяет курение по своей параллели. Инспектор подразделения по делам несовершеннолетних ведет с ним воспитательную работу, но, как вам кажется, очень вяло. Встречу с классом, где планировалось провести беседу о вреде курения, затянул настолько, что уже начались каникулы, а она так и не состоялась. Сейчас вы случайно встретили Сергеева, показывающего, как нужно курить новой ученице вашей школы, дочери большого начальника в городском отделе образования. Разогнав ребят, вы в гневе звоните инспектору, чтобы рассказать ему о случившемся и обвинить его в халатном отношении к работе.

Вопросы для обсуждения результатов проведенной игры участниками:

1. «Какие чувства испытывают участники игры?» – вопрос к участникам.

2. «Какие сложности испытывал исполняющий роль инспектора в разрешении складывающихся конфликтных ситуаций? А что у него получилось легко?» – вопросы к участнику, исполняющему роль сотрудника.

3. «Какие сложности испытывали, исполняющие остальные роли? А что было легко?» – вопросы к участникам, исполняющим роли начальника, супруга(и), подростка и директора школы.

Вопросы для обсуждения результатов проведенной игры наблюдателями:

1. Назовите основные модели поведения в конфликтном взаимодействии, продемонстрированные участниками игры.

2. Была ли здесь модель поведения в конфликте, характеризующаяся стремлением уладить конфликт, доброжелательным отношением к сопернику?

3. Чьей модели поведения в конфликте присущи нарушения этики общения, отказ от компромисса и т. п.?

4. Какая модель поведения в конфликте характеризуется непоследовательностью поведения, уходом от острых вопросов и т. п.?

Деловая игра «Конференция»¹

(по теме «Антикоррупционное поведение – это естественная необходимость или служебная потребность?») по курсам:

«Конфликтология», «Психология управления»,

«Культура и техника труда преподавателя высшего образования»

Тема ролевой игры: «Сущность профессионального общения. Психологические особенности установления контакта и доверительных отношений».

Время: 4 аудиторных часа.

Число участников: 20 чел.

Цели:

– закрепление знаний о сущности общения в профессиональной деятельности сотрудников полиции;

¹ Автор – Татьяна Вячеславна Мальцева.

- расширение и углубление знаний в области борьбы с коррупцией;
- развитие способности к работе в коллективе, кооперации с коллегами, к предупреждению и конструктивному разрешению конфликтных ситуаций в процессе профессиональной деятельности;
- развитие умений и навыков эффективного взаимодействия с аудиторией, а также использования вербальных и невербальных средств общения для привлечения внимания аудитории;
- формирование умения организации конференции;
- отработка навыка анализа и систематизации информации для публичного выступления;
- развитие навыка анализа и оценки выступления;
- воспитание толерантных отношений в группе.
- воспитание профессионально-значимых качеств: критического и творческого мышления, саморегуляции в ситуации психологического давления.

Оснащение:

- экран;
- мультимедийный проектор;
- трибуна для выступающих;
- приглашения (*Приложение 3*);
- программа конференции;
- служебные визитные карточки (*Приложение 3*);
- лист регистрации участников;
- бланки оценок выступлений (*Приложение 3*).

Условия проведения игры. Деловая игра проводится в 4 этапа:

- I этап – подготовительный;
- II этап – пленарное заседание;
- III этап – заседание экспертов;
- IV этап – подведение итогов.

Правила игры:

1. Тексты выступлений (домашнее задание для выступающих) формируются в соответствии с требованиями к структуре доклада: вступление – определение цели; основная часть – раскрытие содержания с приведением примеров, фактов, аргументов; заключение – выводы и рекомендации.
2. Выступление предварительно подготавливается (домашнее задание).
3. Продолжительность выступления ограничивается регламентом.

4. Представители СМИ задают вопросы выступающим по теме докладов.

5. Подведение итогов деловой игры проводится в два этапа: обсуждение проекта решения конференции и по предварительным оценкам, и замечаниям экспертной группы, выступления оцениваются по 5-балльной системе и фиксируются в протоколе.

Роли:

- ведущий конференции: 1 чел.;
- оргкомитет: 3-4 чел.;
- представители СМИ – 3-4 чел.;
 - газета «Щит и меч»;
 - радиостанция «Милицейская волна»;
 - журнал «Полиция России»;
 - журнал «Профессионал»;
- выступающие: 5-6 чел.:
 - прокурор;
 - следователь;
 - сотрудник ГИБДД;
 - руководитель территориального отдела МВД России;
 - психолог подразделения;
 - социолог (или историк, или представитель церкви);
- эксперты: 4-5 чел.

Подготовительный этап. Обозначается тематика конференции, сроки ее проведения, список приглашенных (в соответствии с ролями); выступающими составляются тезисы докладов (в соответствии с ролями). Оргкомитет разрабатывает проект приглашений, формирует программу конференции (в соответствии с ролями), оформляет служебные визитные карточки участников и проект решения конференции (*табл. 2, 3*). Группа экспертов разрабатывает бланки оценок выступлений. Представители СМИ подготавливают вопросы для выступающих по теме конференции (домашнее задание на 3-4 вопроса).

Таблица 2

Состав оргкомитета и функции его участников

Роль	Распределение обязанностей
Преподаватель	общее консультирование
Организатор № 1	составление списка приглашенных (далее – бланк регистрации), проекта приглашения, приглашение гостей и их регистрация в день конференции
Организатор № 2	подготовка программы, сбор материалов и предложений по работе конференции
Организатор № 3	оснащение и оборудование конференц-зала техническими средствами
Организатор № 4	обеспечение решения организационных вопросов, оформление визитных карточек, рассадка гостей, подготовка проекта решений, его оформление и ознакомление с ним заинтересованных лиц

Таблица 3

Примерный образец программы

Время	Мероприятие
10:00 – 10:10	Регистрация участников конференции, организация начала конференции
10:10 – 10:20	Открытие конференции ведущим, установление регламента работы конференции (выступление до 7 мин.)
Пленарное заседание	
10:20 – 10:30	Доклад преподавателя: «Цели и задачи деловой игры «Конференция» по теме “Антикоррупционное поведение – это естественная необходимость или служебная потребность?”»
10:30 – 12:00	Доклады участников и вопросы представителей СМИ (прения): – тема: «...», прокурор Петров Петр Петрович; – тема: «...», руководитель территориального отдела МВД России Сидоров Сидор Сидорович; – тема: «...», следователь Николаев Николай Николаевич. ПЕРЕРЫВ – 10 МИН. – тема: «...», сотрудник ГИДББ Васильев Василий Васильевич; – тема: «...», психолог подразделения Александрова Александра Александровна – тема: «...», социолог (или историк, или представитель церкви) Иванов Иван Иванович
12:00 – 12:30	РАБОТА ЭКСПЕРТОВ Обсуждение докладов, взаимодействие с аудиторией и ответов на вопросы
12:30 – 13:00	Закрытие конференции, подведение итогов работы, утверждение проекта решений

Пленарное заседание. Перед началом занятия участники должны зарегистрироваться. Затем ведущий конференции объявляет ее начало и определяет регламент выступлений (до 7 мин., на вопросы – 3 мин.). Далее предоставляется слово преподавателю.

Преподаватель в своем выступлении говорит о целях и задачах деловой игры, определяет основные требования к тексту доклада, к выступающему; акцентирует внимание аудитории на приемах и способах привлечения и удержания ее внимания, реакциях оратора на реплики и замечания слушателей, тонкостях начала и окончания выступления; сосредоточивает внимание на актуальности темы конференции, а именно, на том, что проблема коррупции, проявляющаяся в политике, праве, экономике, этике имеет чисто психологический исток. Эта проблема признается исследователями многоаспектной и многоуровневой и исследуется представителями различных областей науки. В общественных исследованиях российских организаций по степени коррупциогенности система образования неизменно оказывается на третьем месте. На втором месте по степени коррупциогенности находятся сотрудники правоохранительных органов, а на первом – чиновники различных уровней.

Ведущий конференции предоставляет слово поочередно выступающим согласно программе, представляя каждого перед выступлением. После каждого выступления представителям СМИ дается возможность задать вопросы, при этом ведущий следит за регламентом. Эксперты фиксируют ответы, для последующей оценки работы участников.

Заседание экспертов. Под руководством преподавателя каждый эксперт высказывает свое мнение о выступлении докладчиков, обсуждаются замечания, выставляются оценки на основе совместного решения. Участники конференции присутствуют на заседании экспертов без права вмешательства.

Подведение итогов. Ведущий предлагает подвести итоги. Выступает преподаватель, называя наиболее интересную тему и лучшего докладчика, объявляет участникам оценки, определенные в процессе работы экспертной группы, вносит свои предложения по совершенствованию процесса. Преподаватель ко всеобщему вниманию предлагает проект решений, который уточняется и принимается голосованием.

Рекомендуемая литература для подготовки к деловой игре

Амиров К. Ф. Правовая культура студентов – будущих учителей права // Право и образование. 2013. № 8.

Антикоррупционное воспитание личного состава органов внутренних дел Российской Федерации: метод. рекомендации. Ростов-на-Дону: ФГКОУ ВПО «РЮИ МВД России», 2015.

Ванновская О.В. Личностные детерминанты коррупционного поведения // Известия Российского государственного педагогического университета имени А.И. Герцена. Санкт-Петербург, 2009. № 102.

Журавлёв А.Л., Юревич А.В. Психологические факторы коррупции // Прикладная юридическая психология. 2012. № 1.

Николаев С.М. Направления антикоррупционного воспитания в вузе // Высшее образование в России. 2012. № 1.

Николайчик В.М. Профилактика коррупции в полиции США // США. Канада. Экономика – политика – культура. 1999. № 10.

Сибиряков С.Л. Антикоррупционные основы системы воспитания молодежи в процессе формирования гражданского общества в России // Российский криминологический взгляд. 2008. № 4.

Социально-психологические исследования криминальной деструктивности личности сотрудника правоохранительных органов / под ред. Д. В. Сочивко, Е. Е. Гавриной. Рязань, 2010.

Сторчилова Н.В. Коррупция в органах внутренних дел и ее предупреждение. Монография. Москва: ВНИИ МВД России, 2012.

Стуканов В. Г. К проблеме изучения психологических механизмов формирования правосознания // Вестник Московского университета МВД России. 2015. № 2.

Объединенная редакция МВД России. URL: <https://мвд.рф/vsmi/or>

Сайт «Коррупции.NET». URL: <http://www.corrupcia.net/>

Сценарий интеллектуальной игры, посвященной 90-летию Академии управления МВД России¹

Тема ролевой игры: «Академии управления МВД России – 90 лет»

Время: 45 мин. (может увеличиваться в большую или меньшую сторону, в зависимости от размера учебной группы).

¹ Автор – Ольга Михайловна Боева.

Цели:

- пропаганда научных знаний и развитие интереса к научной деятельностью;
- стимулирование развития интеллектуальных и познавательных возможностей;
- расширение исторического кругозора;
- закрепление знаний и развитие творческой активности;
- создание условий для самопознания и самореализации.

Игровая задача:

1. В качестве целей этой игры обозначаем следующие:
 - организацию научного творчества;
 - популяризацию научных знаний и истории органов внутренних дел Российской Федерации;
 - повышение престижа службы в органах внутренних дел Российской Федерации;
 - патриотическое воспитание.
2. Определяем учебные и воспитательные задачи игры:
 - содействие гармоничному развитию личности;
 - пропаганда нравственных ценностей;
 - повышение роли научных знаний;
 - развитие чувства гордости за коллектив, образовательную организацию и профессию.

Для игры были подобраны вопросы по теме: «Академия управления МВД России: история и современность. 1929–2019 гг.» (*табл. 4*) при соблюдении следующих требований к ним:

- научность;
- оригинальность;
- четкость (однозначность ответа);
- соответствие тематике.

В игре используются следующие формы вопросов:

- *обычный вопрос*: предусматривающий обоснованный ответ, в т. ч. определенные действия, если таковые требуются для пояснения;
- *вопрос с изображением*: изображения для иллюстрации вопроса или ответа могут быть показаны на электронном носителе информации, а могут быть представлены в виде изображения на бумаге.

**Вопросы интеллектуальной игры,
посвященной 90-летию Академии управления МВД России**

№ вопроса	Вопрос	Ответ
1	11 марта 1959 г. в Высшей школе МВД СССР состоялась первая защита диссертации на соискание ученой степени кандидата юридических наук. Диссертантом был подполковник милиции Г. А. Самойлов. Вопрос: назовите тематику научного исследования?	Исследование посвящено проблемам судебного отождествления личности по кожным узорам. Название диссертации: «Основы судебного отождествления личности по кожным узорам (лофоскопическая экспертиза)».
2	Перед вами названия ряда печатных и рукописных изданий нашего учебного заведения: «За отличную учебу», «Дзержинец», «За знания», «За учебу», «За пожарные кадры». Вопрос: назовите общим словом, – что представляли собой эти издания?	Стенгазеты слушателей и адъюнктов.
3	Назовите имя Героя Советского Союза, прототипа повести Б. Полевого, который преподавал в Высшей школе МВД России на кафедре марксизма-ленинизма.	Алексей Петрович Маресьев. В 1960–1961 гг. работал старшим преподавателем в Высшей школе МВД РСФСР
4	В 1979 г. начальник Академии МВД СССР С.М. Крылов пригласил молодого талантливого ученого на должность профессора кафедры государства и конституционного права. К этому времени он уже защитил докторскую диссертацию по теме: «Позитивистская теория права в России (историко-критическое исследование)». Стоял у истоков создания Конституционного суда России. О ком идет речь?	Валерий Дмитриевич Зорькин.
5	В 1977 г. в Академии состоялось открытие Университета культуры. Первоначально он состоял из 4-х кафедр, таких как Музыка, Театр и Кино. Предположите, какая кафедра была четвертой?	Изобразительное искусство.

6	Объясните происхождение названия «академия».	Слово происходит от лат. <i>academia</i> из аналогичного древнегреческого. Первоначальное название местности (рощи) в древних Афинах, где с 385 г. до н. э. находилась платоновская школа.
7	Каким Орденом и когда была награждена Академия МВД СССР?	Академия МВД СССР награждена орденом Трудового Красного Знамени 5 апреля 1981 г.
8	Какой нормативный правовой документ федерального значения был подписан в стенах Академии управления МВД России?	Федеральный закон № 3-ФЗ «О полиции» от 7 февраля 2011 г.
9	В каком году была образована Академия управления МВД России?	8 января 1997 г. была образована Академия управления МВД России.
10	В каком году Высшая школа МВД СССР была преобразована в Академию МВД СССР?	21 сентября 1973 г.
11	Из какого произведения, написанного сотрудником Академии управления МВД России А.В. Кулаковым, слова: «Не тратим попусту секунд, В работе станем безупречны, И званье славное – адъюнкт Все помнить будем бесконечно».	Гимн факультета подготовки научных и научно-педагогических кадров Академии управления МВД России.
12	Когда состоялся первый выпуск слушателей Академии МВД СССР?	26 июля 1976 г. состоялся первый выпуск слушателей Академии МВД СССР. Более половины выпускников получили дипломы с отличием.
13	Какими достижениями отметили слушатели Академии ее 80-ти и 90-летие?	Восхождением на Эльбрус – 80-летие, восхождением на Пик Исмоила Сомони (Пик Коммунизма) – 90-летие.
14	С приближением линии фронта к Москве в октябре 1941 г. Центральная школа рабоче-крестьянской милиции была эвакуирована в город, название которого в тот период совпадало с псевдонимом известного советского писателя. Назовите этот город.	Город Горький. Ныне – Нижний Новгород.
15	Что изображено на фотографии?	Библиотека.

Ведущим является педагогический работник, функции жюри могут быть возложены на присутствующих на занятии коллег или комиссию из числа педагогических работников. Жюри получает материалы по игре (вопросы и правильные ответы) и по командам (список команд) для участия в оценке ответов команд и подведении итогов игры.

Формируются команды из адъюнктов учебных групп, которые участвуют в игре поочередно. Предлагается 15 вопросов. Каждая команда выбирает поочередно по семь вопросов. 15-й вопрос разыгрывается в случае одинакового количества баллов, набранных командами для определения победителя. Время для размышления и подготовки ответа на вопрос – 1 мин. (включается таймер). Перед игрой команда может представить название, девиз и капитана.

Ведущий задает вопрос и запускает таймер – минуту обсуждения. По окончании минуты команда должна дать ответ на вопрос. Ведущий принимает ответ, оглашает и демонстрирует правильный. Если команда ответила верно, то зарабатывает 1 балл.

Метод «*мозговой атаки*» или «*мозгового штурма*» достаточно широко используется как эффективное средство решения сложных профессионально-ориентированных проблем, требующих группового мышления. Проведение сеансов «мозгового штурма» существенно активизирует всех участников игры, создает повышенный психологический настрой и в итоге повышает эффективность занятий.

Рекомендуемая литература для подготовки к деловой игре

Нормативные правовые акты

Конституция Российской Федерации [Электронный ресурс]: принята всенародным голосованием 12 декабря 1993 г., в действ. ред. Доступ из гос. системы правовой информации «ГСПИ». URL: <http://pravo.gov.ru>

Об образовании в Российской Федерации: федер. закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ (в ред. Федеральных законов от 3 июля 2016 г. № 290-ФЗ, № 306-ФЗ, № 313-ФЗ, № 359-ФЗ) // СЗ РФ. 2012. № 53. Ч. 1. Ст. 7598.

О полиции: федер. закон от 7 февраля 2011 № 3-ФЗ (в ред. от 3 июля 2016 г. № 305-ФЗ) // СЗ РФ. 2011. № 7. Ст. 900.

Учебная литература

30 лет: Факультет подготовки научных и научно-педагогических кадров Академии управления МВД России: сборник / под ред. И. Г. Чистобородова. Москва: Издательская группа «АС-Траст», 2017.

Академия управления МВД России: история и современность. 1929–2009 / под ред. В. В. Гордиенко. Москва: Академия управления МВД России, 2009.

Белухин Д. А. Становление профессионала и рождение профессионализма: учеб. пособие. Москва: МПСИ, 2006.

Беспалько В. П. Слагаемые педагогической технологии. Москва: Педагогика, 1989.

Вербицкий А. А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход. Москва: Высш. шк., 1991.

Воронцов В. И. Гордость Академии. Очерки о выпускниках и преподавателях Академии управления МВД России. Москва, 2010.

Зимняя И. А. Педагогическая психология: учебник. Москва: Изд-во Моск. психол.-соц. ин-та; Воронеж: МОДЭК, 2010.

Карпов А. В. Понятие профессионально важных качеств деятельности // Психология труда. Москва: ВЛАДОС-ПРЕСС, 2003.

Михайлова В. К., Мальцева Т. В. Использование активных методов обучения в профессионально-психологической подготовке личного состава подразделений полиции: учеб.-метод. пособие. Руза: МОФ Моск. ун-та МВД России имени В. Я. Кикотя, 2015.

Проблемы профессиональной подготовки и технологии профессионально ориентированного обучения сотрудников органов внутренних дел: Материалы межвузовской науч.-практ. конференции. Москва: Академия управления МВД России, 2010.

Современные педагогические технологии в образовательном процессе ВУЗа: учеб.-метод. пособие. Москва: ВУ, 1998.

Энциклопедия образовательных технологий. В 2-х т. Москва: НИИ школьных технологий, 2006.

Заключение

Активные и интерактивные методы обучения создают необходимые условия для формирования и закрепления у адъюнктов и слушателей профессиональных знаний, умений и навыков, раскрытия внутренних резервов личности обучающихся. Учитывая особенности будущей профессиональной деятельности, обучение направлено не просто на овладение профессиональной компетентностью, но и на освоение социально-психологической грамотности. Поэтому, в числе других методов активного обучения, особую значимость приобретает игровой метод. Данный метод развивает у обучающихся умение соотносить, сравнивать свою деятельность с деятельностью других, развивает способность ставить цели и достигать их, работать в команде, понимать других и выражать свою точку зрения и чувства, владеть собой и влиять на поведение других.

Правильно организованные деловые и ролевые игры гармонично вписываются в учебный процесс, поскольку по структуре процедуры проведения они отражают основные компоненты организации процесса обучения: цели, задачи, содержание, методы, условия и формы.

Успешно проведенная игра вызывает у обучающихся интерес к теме занятия, желание более глубоко изучить рассмотренные вопросы и вновь окунуться в атмосферу игрового действия.

Список литературы

Ананьев Б. Г. О проблемах современного человекознания. Санкт-Петербург: Питер, 2001.

Артемова О. А., Макеева М. Н. Система учебно-ролевых игр профессиональной направленности: монография. Тамбов, 2007.

Богомолова Н. Н. Ситуационно-ролевая игра как активный метод социально-психологической подготовки // Теоретические и методологические проблемы социальной психологии. Москва: Изд-во Моск. ун-та, 1977.

Вачков И. В. Основы технологии группового тренинга. Психотехники: учеб. пособие. Москва: Ось-89, 1999.

Вербицкий А. А. Активное обучение в высшей школе: Контекстный подход: метод. пособие. Москва: Высш. шк., 1991.

Вербицкий А. А. Психолого-педагогические особенности деловой игры как формы знаково-контекстного обучения // Игровое моделирование: Методология и практика. Новосибирск: Наука, 1987.

Гинзбург Я. С., Коряк Н. М. Социально-психологическое сопровождение деловых игр // Игровое моделирование: Методология и практика. Новосибирск: Наука, 1987.

Кононенко И. М. Ролевая игра как средство развития социально-психологической компетентности // Вестник АГТУ. 2007. № 5.

Леонтьев А. Н. Деятельность. Сознание. Личность. // Избранные психологические произведения. В 2-х томах. Москва: Педагогика, 1983.

Майхнер Х. Е. Корпоративные тренинги. Москва: ЮНИТИ, 2002.

Мальцева Т. В. К проблеме преподавания юридической психологии как учебной дисциплины юридического вуза // Вестник Московского университета МВД России. 2013. № 9.

Ментс М. Эффективное использование ролевых игр в тренинге. Санкт-Петербург: Питер, 2001.

Миллер С. Психология игры. Санкт-Петербург: Университетская книга, 1999.

Михайлова В. К., Мальцева Т. В. Использование активных методов обучения в профессионально-психологической подготовке личного состава подразделений полиции: учеб.-метод. пособие. Руза: МОФ Моск. ун-т МВД России им. В. Я. Кикотя, 2015.

Панфилова А. П. Деловая коммуникация в профессиональной деятельности: учеб. пособие. Санкт-Петербург: Знание, 1999.

Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии. Санкт-Петербург: Питер Ком, 1998.

Сборник сценариев деловых игр по юридически дисциплинам / под общ. ред. Ю. Е. Винокурова. Москва: Экзамен, 2004.

Ситников А. П. Акмеологический тренинг: теория, методика, психотехнологии. Москва: Технол. шк. бизнеса, 1995.

Смирнов С. А. Игровое общение как форма развития деятельности // Игра в педагогическом процессе: Межвузовский сб. науч. трудов. Новосибирск: Изд-во НГПИ, 1989.

Турнер Д. Ролевые игры. Практическое руководство. Санкт-Петербург: Питер, 2002.

Уразаева Г. И. Психология виктимной личности: учеб. пособие. Казань: КЮИ МВД России, 2014.

Уразаева Г. И. Психология личности и ее виктимизация: учеб. пособие. Казань: КЮИ МВД России, 2015.

Уразаева Г. И. Развитие ролевого поведения личности: монография. Казань: КЮИ МВД России, 2015.

Хейзинга Й. *Homo ludens*. Человек играющий. Москва: ЭКСМО-Пресс, 2001.

Чирков В. И. Мотивация учебной деятельности. Ярославль: ЯрГУ, 1991.

Шаринов Э., Кронин С. Режиссура социальных игр. Москва: КСП+, 2001.

Эльконин Д. Б. Психология игры. 2-е изд. Москва: Владос, 1999.

Kennedy G. Conditions for Language Learning // Focus on the Learner / ed. by Y. Oller and J. Richards. Newbury, 1973.

Lado R. Language Testing. London, 1973.

Livingstone C. Role Play in Language Learning. London: Longman Group Limited, 1983.

Maier N., Solem A., Maier A. The Role-Play Technique: a Handbook for Management and Leadership Practice. La Jolla, California: University Associates, Inc., 1975.

Приложения

Приложение 1

Памятка для участников деловой или ролевой игры

1. От вас не требуется быть хорошим актером или развлекать собравшихся. Цель игры – смоделировать ситуацию, в которой вы могли бы отработать определенные навыки. Когда вы будете читать описание, попытайтесь представить себе эту ситуацию и ведите себя наиболее естественным для вас образом. Но помните о том, что роль может предполагать подход, несколько отличающийся от того, к которому вы, возможно, привыкли.

2. Вы (и другие участники) имеете возможность поэкспериментировать с различными подходами и стилями поведения. Поэтому попытайтесь определить на практике самый лучший, по вашему мнению, путь выхода из подобной ситуации.

3. Описание ситуации – это всего лишь то, от чего нужно отталкиваться, оно помогает создать обстановку. Не ограничивайте себя рамками описания, т. к. это может нарушить непосредственность общения. Пусть роль развивается в том направлении, как это могло бы происходить в реальных условиях. По мере развития ситуации, реагируйте в соответствии с поведением и ответными реакциями других участников.

4. Если вам не хватает информации, чтобы отвечать на вопросы или давать объяснения, вы можете использовать свои собственные мысли и соображения. Главное, чтобы ваши импровизации вписывались в роль и были правдоподобными.

Приложение 2

Теоретический материал для ролевой игры «Не обманешь»

Физиологические симптомы лжи собеседника:

- появляются капельки пота, особенно над верхней губой или на лбу;
- сухость во рту вызывает у человека желание пить;
- сухость губ ведет к их периодическому облизыванию;
- зрачки сужаются;
- дыхание становится тяжелым, приобретает неприятный запах;
- выдох становится шумным, вздохи глубокие;
- изменяется цвет лица (краснеет, бледнеет или покрывается пятнами);
- начинают подергиваться мышцы лица (веко, уголок рта, кончик брови и пр.), появляется лицевой тик;

– рот кривится, напрягаются губы, человек покусывает или жуёт их;

– тело начинает бить дрожь, голос тоже дрожит;

– учащается мигание (моргание);

– периодически появляется потребность выйти в туалет;

– руки покрываются гусиной кожей, начинается зевота;

– учащается сердцебиение, что ведет к усилению пульсации крови в сосудах на шее, лбу, висках, в сонной артерии;

– появляется заикание или нервный кашель (покашливание);

– теряется контроль над тембром голоса, его тоном;

– происходит частое и(или) сильное сглатывание слюны, при этом кадык судорожно движется.

Мимика и жестикаляция при неискренности:

– не может спокойно усидеть на одном месте;

– теребит края своей одежды, стряхивает с нее пыль, снимает соринки (реальные, а порой и мнимые);

– потирает руки, интенсивно курит;

– трогает голову, поправляет волосы, касается различных частей лица – рта, глаз, ушей и носа;

– играет с какими-либо предметами (поправляет манжету рубашки, ремешок часов, перебирает листки, завязывает или перевязывает шнурки, что-то подкидывает и ловит, «крутит» ключи и пр.);

– не может сдержать появляющуюся дрожь в коленях;

– стремится как бы спрятать свое тело, вывести его из вашего поля зрения (облокачивается на шкаф, при этом практически прячась за ним, разваливается на стуле или в кресле, съезжая с него под стол и т. п.);

– покусывает губы или ногти, почесывает разные части тела: шеи, лица, головы;

– оттягивает воротник рубашки и интенсивно трет шею под ним;

– отводя взгляд вниз, сильно трет один глаз;

– избегает взгляда собеседника или, наоборот, постоянно смотрит ему прямо в глаза, явно при этом переигрывая;

– покачивает ногой или направляет ноги к выходу;

– мимолетные изменения в выражении лица;

– у него наблюдается рассогласование между словами и жестами (кивание головой при отрицательных ответах, покачивание головой из стороны в сторону при положительных ответах);

– тело повернуто в сторону собеседника, голова опущена, втянут подбородок;

– брови хмурятся или поднимаются;

– руки держатся в области паха (бессознательная попытка защититься);

– руки прячутся, беспокойно движутся или указывают в сторону, невольно отвлекая внимание; ладони рук неосознанно скрываются;

– партнер держится за какой-нибудь предмет (портфель, стул, дверцу автомобиля и пр.) или облокачивается на него;

– периодически потирает нос, особенно в процессе разговора;

– улыбается чаще, чем требует ситуация;

– прикрывает рот рукой в процессе разговора, руки держит близко ко рту или горлу.

Вербальные сигналы, выдающие ложь:

– проявляет все большую нерешительность в высказываниях;

– отвлекает собеседника многочисленными вопросами;

– не желает или утрачивает способность отвечать на вопросы;

– делает длительные паузы перед ответами на вопросы, а сами ответы становятся все более запутанными;

– отвечает вопросом на вопрос;

– может оказаться от объяснений без всяких видимых причин;

– старается оказать противодействие собеседнику при выяснении тех или иных фактов, обстоятельств или проявляет желание помочь;

– громогласно негодует, возмущается по незначительному поводу;

– может пожаловаться на плохое самочувствие, попросить помощи в оказании медицинских услуг;

– заметно меняет стиль поведения: от спокойного к взволнованному и наоборот – вплоть до отсутствия реакции.

Приложение 3

Образец оформления приглашения

ПРИГЛАШЕНИЕ

«___» _____ 20___ г. в аудитории № ___ состоится конференция, посвященная теме «Антикоррупционное поведение – это естественная необходимость или служебная потребность?»

Время открытия конференции – ___ ч. ___ мин.

Приглашаем Вас для участия в работе конференции.

Оргкомитет

Образец оформления служебной визитной карточки

**ПЕТРОВ
ИВАН ДМИТРИЕВИЧ**

Газета «Щит и меч»
Объединенная редакция МВД России

Эскиз бланка оценок

Ф.И.О.	Тема
Замечания:	
– содержание:	
– манера поведения:	
– взаимодействие с аудиторией:	
– ответы на вопросы:	
Общая оценка:	

Сценарий мультимедийного сопровождения



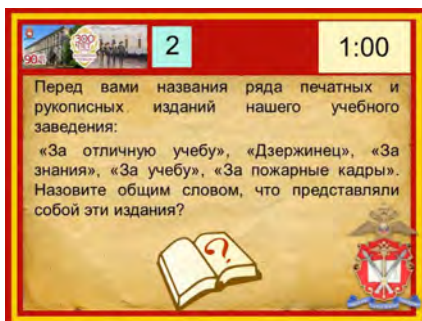
Слайд 1



Слайд 2



Слайд 3



Слайд 4



Слайд 5



Слайд 6

Правильный ответ

Алексей Петрович Маресьев




Слайд 7

4 **1:00**

В 1979 году начальник Академии МВД СССР С.М.Крылов пригласил этого молодого талантливого ученого на должность профессора кафедры государства и конституционного права. К этому времени он уже защитил докторскую диссертацию. Впоследствии активно участвовал в создании Конституционного суда России. О ком идет речь?



Слайд 8

Правильный ответ

Валерий Дмитриевич Зорькин




Слайд 9

5 **1:00**

В 1977 году в Академии состоялось открытие Университета культуры. Первоначально он состоял из 4 кафедр, таких как Музыка, Театр и Кино. Предположите, какая кафедра была четвертой?




Слайд 10

Правильный ответ

Изобразительное искусство




Слайд 11

6 **1:00**

Объясните происхождение слова «академия».




Слайд 12

Правильный ответ

Слово происходит от латинского *academia* из аналогичного древнегреческого. Первоначальное название местности (рощи) в древних Афинах, где с 385 г. до н. э. находилась платоновская школа.




Слайд 13

7 1:00

Когда и каким орденом была награждена Академия МВД СССР?




Слайд 14

Правильный ответ

5 февраля 1981 г. Академия МВД СССР награждена орденом Трудового Красного Знамени




Слайд 15

8 1:00

Какой нормативный правовой документ федерального значения был подписан в стенах Академии управления МВД России?




Слайд 16

Правильный ответ

Федеральный закон от 07.02.2011 № 3-ФЗ «О полиции»




Слайд 17

9 1:00

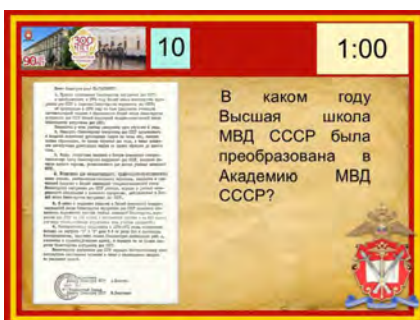
Вопрос: в каком году была образована Академия управления МВД России?




Слайд 18



Слайд 19



Слайд 20



Слайд 21



Слайд 22



Слайд 23



Слайд 24



Слайд 25



Слайд 26



Слайд 27



Слайд 28



Слайд 29



Слайд 30

Правильный ответ

Библиотека Академии управления МВД России



Слайд 31

ДЛЯ ЗАМЕТОК

ДЛЯ ЗАМЕТОК

Учебное издание

Мальцева Татьяна Вячеславна
Боева Ольга Михайловна
Макаренко Юлия Борисовна

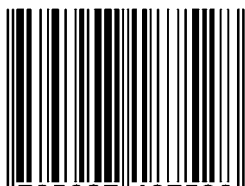
**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ
В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЕ
АКАДЕМИИ УПРАВЛЕНИЯ МВД РОССИИ**

Учебное пособие

Редактор *В.А. Яровая*
Верстка *С.Х. Аминов*

Подписано в печать 19.02.2021. Формат 60 x 84 ¹/₁₆.
Усл. печ. л. 4, 53. Уч.изд. л. 3,39. Тираж 91 экз. Заказ № _____
Отделение полиграфической и оперативной печати РИО
Академии управления МВД России.
125993, Москва ул. Зои и Александра Космодемьянских, д. 8

ISBN 978-5-907187-52-8



9 785907 187528