

Светлана Лобанова, старший преподаватель Кубанского госуниверситета

## РОЛЕВАЯ ИГРА «КОРАБЛЕКРУШЕНИЕ»

Игра использовалась на семинарских занятиях по курсам «Формирование управленческого мышления» и «Основы развития местного хозяйства».

Основная цель: формирование управленческого мышления, представлений о смысле и назначении деятельности личности, превращении этих представлений в ориентиры, необходимые для конкретной управленческой деятельности. Сформированное управленческое мышление — необходимое условие взаимной согласованности отдельных действий, что неизбежно сказывается на профессионализме будущего молодого специалиста.

Основные критерии управленческого мышления были выделены О.С. Анисимовым<sup>1</sup>. Он предложил два направления требований к культуре мышления вообще и рефлексивного мышления, в частности. По его мнению, стратег должен оперировать как «конкретными», стихийными, ситуационно-имитационными представлениями, так и абстрактными, конструктивными, заместительными представлениями. Второе направление требований состоит в использовании мышления при построении системно-деятельностных, кооперативных структур, использовании языка теории деятельности.

Игра проводится следующим образом:

- ◆ группа делится на микрогруппы по 4–6 человек;
- ◆ играющим объясняется, что они путешествовали на теплоходе и потерпели кораблекрушение. Членам их группы удалось доплыть до необитаемого острова. Спасшиеся на острове должны обеспечить своё комфортное существование. На остров периодически будут прибывать различные предметы, сундуки с вещами, инструменты и другие потерпевшие кораблекрушения, но сами они не могут покинуть остров.

Задание для микрогрупп: описать жизнь острова через 15 лет; нарисовать карту острова; рассказать, как микрогруппа будет добывать пищу, распределять продукты и еду; объяснить, как микрогруппа будет принимать решения и что делать с теми, кто не согласен с большинством (отступниками). Полученный микрогруппами результат обсуждается на общей дискуссии.

Так как сняты «психологические барьеры», студенты достаточно откровенно рассказывают об идеальном для данной микрогруппы обществе, «строят» разные общества — начиная с первобытно-общинного строя, которое увеличилось за 15 лет только за счёт рождения детей, до миллионного города-государства, где принимают решения отцы-основатели (члены

<sup>1</sup> Анисимов О.С. Стратегия и стратегическое мышление. М., 1999.

микрогруппы), которые становятся гражданами, остальные (приплывшие позже) являются мигрантами без гражданских прав.

Наиболее интересен был результат микрогруппы из одного из филиалов КубГУ, где группа из шести человек — трёх юношей и трёх девушек 20 лет — отказалась принимать хоть какие-то решения: они придумали, что к ним на остров выбросит мужчину 40 лет, который и будет принимать за них решения и указывать, что им надо делать. Причём девушки были согласны, что этот человек создаст с ними семью и каждая за 15 лет родит ему по 10 детей.

Полученный результат говорит о том, что несмотря на свой возраст (20 лет), члены этой микрогруппы имеют низкий уровень субъектных характеристик, на фоне чего они отказываются принимать решения и отвечать за их последствия. Игра позволила выявить эту особенность членов микрогруппы и скорректировать семинарские занятия для того, чтобы развить субъектную позицию студентов.

В большинстве групп со студентами произошли следующие перемены: повысилась культура речи; самооценка многих студентов стала более адекватной; исчез барьер общения с преподавателем, группой; изменился стиль поведения. Самое важное, по нашему мнению, то, что студент из пассивного участника сам становится проектировщиком своей деятельности, занимает активную позицию в учебном процессе, т.е. становится не объектом, а субъектом обучения.

Считаем, что эта игра также хороший инструмент развития субъектных характеристик личности и способности позиционироваться. У игры «Кораблекрушение» есть не менее важная, чем формирование управленческого мышления, вспомогательная цель: диагностика

и развитие личностных характеристик членов микрогруппы (способность принимать решения и позиционироваться, ответственность и творческая активность, лидерские качества и нетрадиционное мышление, и т.д.). Поэтому предлагаем интерпретировать полученный групповой продукт с точки зрения развития субъектной позиции личности учащихся.

### **РОЛЕВАЯ ИГРА «ЭВОЛЮЦИЯ» (АВТОРСКАЯ)**

Цель игры для ведущего: развитие способности принимать решения и личную ответственность за их последствия.

Цель игры для группы: победить с помощью «улучшения» индивидуальных характеристик одного из участников.

Игра проводится следующим образом:

- ◆ группа делится на две подгруппы;
- ◆ каждая подгруппа выбирает одного «претендента», которого для победы над другой командой необходимо «улучшить»;
- ◆ группа предлагает изменение;
- ◆ ведущий говорит: «Изменение принято»;
- ◆ ведущий спрашивает участника: «как вы себя чувствуете в новом состоянии»; участник рассказывает о своих ощущениях;
- ◆ последствия изменения обсуждаются в общей группе;
- ◆ эта же процедура проводится в следующей группе.

### **Инструкция для участников:**

«Все мы когда-нибудь мечтали улучшить себя: быть быстрым, смелым, сильным, всегда побеждать. Но мы такие, какие мы есть. Сейчас нам представится возможность попробовать выступить в роли эволюции. Перед нами два

«героя». Их задача — победить. Для этого каждая команда может по очереди улучшать характеристики своего «героя».

**Инструкция для ведущего:**

Ведущий комментирует каждое изменение, акцентируя внимание на негативных последствиях любого изменения, предлагаемого группой. Например, быть сильным — очень хорошо, но увеличение мышечной массы приводит к тому, что «герой» для её поддержания всё своё время будет тратить на еду.

Игра заканчивается, когда один из «героев» погибает, полностью теряет человеческую

сущность или группа готова отказаться от всех предлагаемых изменений.

Памятка для ведущего: ведущий сознательно не уточняет, что значит для «героя» «победить». У группы складывается впечатление, что «герои» должны сразиться друг с другом, на самом деле имеется в виду повышение жизнеспособности «героя»; при этом он должен сохранить свою человеческую сущность.

Игра помогает студентам осознать: цель не всегда оправдывает средства; значительно меняется отношение к членам группы и себе (развивается самооценность).