

Ролевые игры

С. Лобанова,
преподаватель
Кубанского
госуниверситета



Ролевая игра «Кораблекрушение»

Игра использовалась при проведении семинарских занятий по курсам «Формирование управленческого мышления» (4 курс — социальная работа) и «Основы развития местного хозяйства» (4 курс ГМУ).

Её основная цель: формирование управленческого мышления.

Формирование управленческого мышления — это работа по формированию представлений о смысле и назначению деятельности личности или организации и превращению этих представлений в ориентиры, необходимые для осуществления конкретной управленческой деятельности. Сформированное управленческое мышление — это необходимое условие взаимной согласованности отдельных действий, что неизбежно сказывается на профессионализме будущего молодого специалиста.

Основные критерии управленческого мышления были выделены О.С. Анисимовым¹. Им было предложено два направления требований к культуре мышления вообще и рефлексивного мышления, в особенности. По его мнению, стратег должен оперировать как «конкретными», стихийными, ситуационно-имитационными представлениями, так и абстрактными, конструктивными, заместительными представлениями. Второе направление требований состоит в применении мышления к построению системно-деятельностных, кооперативных структур, в использовании языка теории деятельности.

Игра проводится следующим образом:

- группа делится на микро группы по 4–6 человек;
- играющим объясняется, что они путешествовали на теплоходе и потерпели кораблекрушение. Членам их группы

¹ Анисимов О.С. Стратегия и стратегическое мышление. М., 1999.

удалось доплыть до необитаемого острова. Спасшиеся на острове должны обеспечить своё комфортное существование. Обязательным условием игры является объяснение, что на остров периодически будут прибывать различные предметы, сундуки с вещами, инструменты и другие потерпевшие кораблекрушения, но сами они не могут покинуть остров.

Задание для микро группы:

- 1) описать жизнь острова через 15 лет;
- 2) нарисовать карту острова;
- 3) рассказать, как микро группа будет добывать пищу, распределять продукты и еду;
- 4) объяснить, как микро группа будет принимать решения и что делать с теми, кто не согласен с большинством (отступниками).

Полученный в группах результат обсуждается на общей дискуссии.

Так как сняты «психологические барьеры», студенты достаточно откровенно рассказывают об идеальном, для данной микро группы, обществе. Строят общества совершенно разные — 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 микро группы), которые являются гражданами, остальные же (приплывшие позже) являются мигрантами без гражданских прав.

Наиболее интересен был результат микро группы из одного из филиалов КубГУ, где группа из 6 человек — 3 юношей 20 лет и 3 девушек 20 лет отказалась принимать хоть какие-то решения. Они придумали себе, 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 семьи и каждая за 15 лет родит ему по 10 детей.

Полученный результат говорит о том, что, не смотря на свой возраст (20 лет), члены этой микро группы имеют низкий уровень субъектных характеристик, на фоне чего они отказываются принимать решения и отвечать за их последствия. Применение этой игры позволило выявить эту особенность членов микро группы и скорректировать проведение семинарских

занятий с целью развития субъектной позиции студентов.

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

Мы не претендуем на авторство данной игры, но считаем, что эта игра также является прекрасным инструментом развития субъектных характеристик личности и способности позиционироваться. По нашему мнению, у игры «Кораблекрушение» имеется не менее важная, чем формирование управленческого мышления вспомогательная цель: диагностика и развитие личностных характеристик членов микро группы (способности принимать решения и позиционироваться, ответственности и творческой активности, лидерских качеств и нетрадиционного мышления, и т.д.). Поэтому предлагаем интерпретировать полученный групповой продукт в контексте развития субъектной позиции личности учащих.

Ролевая игра «Эволюция» (авторская)

Цель игры для ведущего: развитие способности принимать решения и личной ответственности за их последствия.

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

Игра проводится следующим образом:

- группа делится на 2 подгруппы;
- каждая подгруппа выбирает одного «претендента», которого для победы над другой командой необходимо «улучшить»;
- группа предлагает изменение;
- ведущий говорит: «изменение принято»;
- ведущий спрашивает «героя»: «Как вы себя чувствуете в новом состоянии?»; «герой» рассказывает о своих ощущениях;
- последствия изменения обсуждаются в общей группе;
- также 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».

Например, для того чтобы «герой» был сильным, команда может предложить нарастить ему мышцы; для того чтобы быстро бегал — сделать ноги коленками назад; для того чтобы был умным — увеличить объём головы и количество извилин и т.д.»

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; быть умным — ещё лучше, но увеличение объёма мозга и количества извилин приведёт к тому, что голова будет очень тяжёлая и «герой» будет ходить медленно, с опущенной головой и его будут мучить головные боли и т.д.

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 «победить» для «героя». 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.

В результате проведения игры студенты осознают, что цель не всегда оправдывает средства; значительно меняется отношения к членам группы и самим себе (развивается самооценность).