

**Государственное автономное учреждение  
дополнительного профессионального образования  
«Смоленский областной институт развития образования»**

**Н.В. Молчанова**

**Методическое пособие  
«Ролевая игра как метод диагностики  
и коррекции личности старшеклассника»**

**Смоленск  
2022**

**УДК 37.013**  
**ББК 74.200.5**  
**М 75**

**Автор:**

**Молчанова Н.В.**, доцент кафедры педагогики и психологии ГАУ ДПО СОИРО,  
к.псих.н., доцент

**Рецензенты:**

*Гриценко В.В.*, профессор Московского государственного психолого-педагогического университета, доктор психологических наук;

*Авчинникова С.О.*, профессор Смоленского государственного университета, доктор педагогических наук

**М 75 Молчанова Н.В.** Методическое пособие «Ролевая игра как метод диагностики и коррекции личности старшеклассника». – Смоленск: ГАУ ДПО СОИРО, 2022. – 56 с.

Основная задача пособия – познакомить с процедурой подготовки, проведения и анализа ролевой игры, предназначенной для работы со старшеклассниками. Теоретический и практический материал раскрывает социально-психологические особенности ролевого взаимодействия. В приложении представлен пример сюжетно-ролевой игры.

Пособие может быть полезным социальным работникам, психологам, педагогам, воспитателям, а также студентам психолого-педагогических специальностей для прохождения производственной практики в общеобразовательных и досуговых учреждениях.

*Материалы печатаются в авторской редакции.*

*Рассмотрено и одобрено на заседании кафедры педагогики и психологии ГАУ ДПО СОИРО (протокол № 3 от 27.04.2022 г.).*

**УДК 37.013**  
**ББК 74.200.5**

© ГАУ ДПО СОИРО, 2022

## Оглавление

Введение .....	4
I. РОЛЕВОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ КАК СОЦИАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ ФЕНОМЕН.....	6
II. ОСНОВЫ КОНСТРУИРОВАНИЯ РОЛЕВЫХ ИГР .....	19
Заключение.....	40
Список использованной литературы.....	41
ПРИЛОЖЕНИЯ .....	44
Приложение 1 .....	44
Приложение 2 .....	45
Приложение 3 .....	46
Приложение 4 .....	47

## Введение

Один из мастеров проведения ролевых игр сказала: «...в игре мы больше похожи на себя, чем в жизни» [5, с. 550]. Казалось бы, парадокс: ведь в игре мы исполняем заданные роли. Однако с психологической точки зрения, игровое пространство как раз помогает, а не «мешает» естественным проявлениям человека, способствуя раскрытию его внутреннего мира. Конечно, подобное раскрытие может иметь двоякий характер для участвующих в игре. С одной стороны, игра позволяет человеку проявить свои сильные стороны; с другой – в ней может выявиться дефицит возможностей для желаемых результатов.

Дело в том, что игры бывают разными по целям, задачам, организации, количеству ролей, сложности сюжета и т.д. *Ролевая игра* часто предполагает достижение противоположных целей и намерений. Подобное столкновение влечет за собой проявление у участников тех психологических особенностей (характера, темперамента, умения принимать решения, навыков общения и многих других), которые характерны для них и в реальной жизни. Т.е. участник использует свой «наработанный» стереотип реагирования в похожих ситуациях. В рамках конкретного ролевого взаимодействия этот опыт порой мешает, ограничивает понимание *новой* ситуации, создавая затруднения в достижении поставленных задач. Но в руках опытного мастера данные моменты становятся всего лишь приглашением к дальнейшей работе по коррекции выявленных феноменов и развитию необходимых навыков.

Ролевая игра выполняет ряд важных функций. Во-первых, участие в ней может удовлетворить потребность в желании пережить сильные эмоциональные чувства. Во-вторых, игра предоставляет возможность скорректировать свои стереотипы реагирования и мышления в определенных ситуациях. В-третьих, игра может способствовать объективному анализу психологических особенностей ее участников. Конечно, для подобной психологической работы нужна помощь со стороны взрослого специалиста. В-четвертых, игра позволяет построить необходимые отношения с окружающими. Особенно важно это для старшеклассника, когда происходит окончательное формирование его личности, устойчивых социальных (дружеских, деловых, интимных) связей. Но какие бы функции ролевой игры не рассматривались, не оставляет сомнения тот факт, что участие в ней доставляет массу положительных впечатлений!

Наш опыт использования сюжетно-ролевых игр со старшеклассниками показал, что эффективность воздействия ролевой игры на психику и поведение молодого человека высока. Однако качество и результативность этого воздействия во многом будет зависеть от грамотного использования и

соблюдения ряда методических требований. Описанию этих методических рекомендаций и посвящено данное пособие.

# I. РОЛЕВОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ КАК СОЦИАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ ФЕНОМЕН

## 1.1. Общие положения

При взаимодействии с другими людьми мы так или иначе ведем себя, одновременно ожидая от других определенной реакции. Когда наши ожидания относительно реакций партнера совпадают, можно говорить о гармоничном взаимодействии, и наоборот, когда взаимные ожидания на предмет поведения не совпадают, возникает конфронтация и/или конфликт. Ожидания, как и способы поведения в разных ситуациях взаимодействия, могут выглядеть по-разному. Это зависит не только от контекста самой ситуации, но и от внутренних установок человека. Например, при разговоре с коллегой по работе мы стараемся следовать своей должности. При взаимодействии с родными, мы ведем себя иначе. Другими словами, мы исполняем ту или иную «роль».

Роли могут быть разными – это зависит от того, в контексте какой социальной общности возникают взаимодействия. Бывают **роли формальные** – это те роли, которые строго опосредованы социальными требованиями и ожиданиями. К ним можно отнести такие, как: «учитель – ученик», «продавец – покупатель», «контролер трамвая – пассажир», «преподаватель – студент», «врач – пациент» и другие. Исходя из примеров, понятно, что подобные роли регламентированы (ограничены), прежде всего, по содержанию. Действительно, продавцу в магазине мы не станем рассказывать о своих болезнях, а преподаватель не станет говорить студенту о своих личных планах на воскресные покупки. Кроме содержания подобные взаимодействия будут отличаться и по форме. Их отличает официальность и «деловитость» стиля. В них мы придерживаемся установленных правил поведения, строгих способов изложения информации. Все это так или иначе уже регламентировано обществом (социальной группой). Поэтому понятие «**роль**» и трактуется как **способ поведения, задаваемый обществом**. Это деловые отношения, которые связаны со статусом и позицией человека в обществе («руководитель – подчиненный», «полицейский – нарушитель», «кассир – клиент»).

Другая группа ролей условно называется «**межличностные роли**». Например, «муж – жена», «друг – подруга», «сестра – брат». Межличностные роли могут также проявляться и внутри формально-делового взаимодействия. Это происходит тогда, когда мы навязываем некие ярлыки на человека, поведение которого по нашему мнению соответствует этому «ярлыку». Например, «тихоня», «растяпа», «зануда» и т.п. Автор книги *«Воспитателю о психологии и психогигиене общения»* А.Б. Добрович [9] указывает на подобные межличностные роли внутри группы – «помощник», «насмешник», «обидчик», «спаситель», «друг», «покровитель». А также внутригрупповые роли – «шут»,

«лидер», «арбитр», «золушка», «козел отпущения», «недотепа», «лидер».

Роль как способ поведения формируется в результате закрепления наиболее часто повторяющихся поведенческих реакций человека. Благодаря этому мы можем ожидать от человека определенных реакций. Например, когда нам говорят: «Этот преподаватель доброжелательный, аккуратный, исполнительный» или «Этот ученик яркий, способный, активный», то в нашем сознании появляются четкие образы этих людей и ожидания от них соответствующего поведения в дальнейшем.

С одной стороны, социальная роль в чем-то ограничивает выбор стратегий своего поведения. Мы определенным образом ведем себя на родительском собрании в школе, в кабинете у директора или на совещании у начальника. Наше понимание другого человека ограничивается в этом случае содержательными и формальными рамками взаимодействия. Однако это же ограничение может сыграть и положительную роль. Так, внешние нормы поведения, позволяющие человеку оставаться в рамках поверхностно-деловых контактов, не допускают нежелательного вторжения в его внутренний мир. Но и здесь уместна оговорка: в любом коллективе существует корпоративная культура, основанная на межличностных контактах, игнорирование которых может привести к ненужным трениям и непониманию со стороны коллег.

С другой стороны, будучи членом какой-то формальной группы, человек может испытывать чувство принадлежности, социальной защищенности, если правила взаимодействия в этой группе не противоречат его ценностям и индивидуальным возможностям. Если же психологический уровень развития отдельно взятого человека не соответствует нормам и правилам взаимодействия данной группы, то психологический эффект может быть обратным. Можно обостренно почувствовать свою незащищенность, иногда не понимая, в чем заключается «вина» человека перед членами группы. Если такая ситуация наблюдается в школьном возрасте, то требуется помощь со стороны специалистов (школьного психолога) в гармонизации подобной ситуации.

Н. Хэйес в своей книге *«Введение в психологию»* предложил следующую классификацию ролей [27, с. 483]:

Группы социальных ролей	Пример
Возрастные и гендерные группы	Младенец, пожилой человек, мальчик, женщина
Семейные группы	Отец, тетя, бабушка
Статус	Директор, менеджер, прораб, руководитель профсоюза
Профессия	Учитель, юрист, механик, секретарь
Общие интересы	Член спортивного клуба, поклонник видеоигр, завсегдатай паба

В свою очередь Т. Парсонс [23], изучая данную тему, выделяет пять основных характеристик роли:

1. *Эмоциональность*. Роль может быть эмоционально сдержанна: медицинская сестра, врач, полицейский. Роль может быть менее сдержанной: родственники, близкие люди. С нашей точки зрения эмоциональность является главным критерием при различии межличностной и формальной роли.

2. *Способ получения роли*. Роль может быть формально усвоена: в силу возраста (ребенок, юноша, гражданин). Роль может быть завоевана, т.е. в ее освоение (приобретение) вкладываются большие усилия: профессор, специалист высокого профиля, учитель высшей категории.

3. *Масштаб роли*. Роль может быть ограничена определенными аспектами взаимодействия. Например, общение ученика с учителем ограничено конкретными учебно-воспитательными вопросами. Тогда как общение между сверстниками более широкое, они могут разговаривать на любые темы.

4. *Формализация роли*. Роль предполагает придерживаться определенных формальных правил: библиотекарь школы обязан озвучить правила пользования книгами; адвокату необходимо предупредить своего клиента о возможных последствиях, связанных с утаиванием информации; оператору мобильной связи необходимо объяснить все тонкости технической сделки. Роли могут включать и личные отношения, несмотря на совместную деловую деятельность: например, между братом и сестрой, или в случае семейного подряда.

5. *Мотивация роли*. Разные роли обусловлены различными мотивами. Предприимчивый бизнесмен поглощен своими интересами – получить максимальную прибыль. Волонтер трудится ради общественного блага, а не личной выгоды. Мотивация священника должна совпадать с потребностями людей, которые к нему приходят.

Таким образом, понятие роли является многозначным. Одну и ту же роль в одном и том же контексте (ситуации) можно «исполнять» по-разному. Отец одного ученика на родительском собрании ведет себя сдержанно, а папа другого ученика ведет себя агрессивно. Эти же папы в своей семье дома могут поменяться ролями. К одному соседу по даче мы идем в гости с удовольствием, а другого соседа стараемся обойти. Одного строгого начальника мы уважаем, а на строгость другого начальника обижаемся. Улыбка одного человека нас притягивает, а улыбка другого почему-то раздражает. Одну из граней многозначности роли подчеркнул И. Гофман: «Мы выбираем собственную маску не случайно, а предпочитаем ту, которая наилучшим образом изображает, кем мы желаем быть».



## 1.2. Социально-психологические аспекты формирования роли

Важное значение в построении роли играет степень совпадения или несовпадения наших ожиданий по отношению к той или иной роли. Это выражается, прежде всего, в *эмоциональной* реакции на поведение другого. Как правило, негативное переживание маркирует *несовпадение* в ожиданиях, а положительная эмоция, наоборот, «говорит» о совпадении ожиданий. Ожидания других людей по отношению к нам меняют наши представления о «правильности» поведения. Например, мужчина, которого Вы знали в его первом браке, в своем втором браке может удивить Вас своими изменениями относительно интонаций голоса, взглядов, манеры шутить, одеваться и т.д.

Со временем история выработала основные нормы и правила поведения в той или иной ситуации. Для чего? Оказывается, не смотря на индивидуальные различия, некая внешняя форма поведения может облегчить и помочь наладить необходимый контакт, ровность в отношениях. В этом смысле *этикет* как внешняя культурная форма поведения является как бы «выравнивающим» моментом, помогающим в координации интересов, позиций и взглядов людей. *Смысл выработанных правил и норм*: укрепление взаимного доверия; информирование партнера о своих намерениях; исключение обмана. Однако соотношение формы и содержания в контексте межличностных взаимодействий, может быть различным. Мы представили это соотношение в таблице 1.

Таблица 1

### Форма и содержание этикета

Форма	Содержание
Положительные моменты	
эстетика, красота, изящество	предупредительность, забота, уважение, защита (этика)
Отрицательные моменты	
тяжеловесность, отсутствие динамики	искусственность, фальшь, отсутствие уважения

Существует поговорка «*Встречают по одежке, а провожают по уму*». В идеальном варианте внешний вид и индивидуальное поведение – это следствие внутренних установок, моральных ценностей человека, а также характеристика его отношения к окружению. Следует помнить, что в реальной жизни может встречаться 4 различных вида *соотношений* формы и содержания в поведении людей (см. табл. 1).

Вероятно, универсальные правила поведения в тех или иных ситуациях придумать сложно. Более того, в одной и той же ситуации могут взаимодействовать люди разного возраста и психологического склада, уровня

культуры и профессионализма, что будет накладывать дополнительную специфику на совместное взаимодействие. В одном случае классный руководитель сможет довольно быстро установить контакт с учеником, а с другим учеником возникают препятствия. Наши представления о «правильности» поведения появляются постепенно – это результат воспитания, наблюдения, обучения и социализации. Мальчик перенимает замашки отца; повзрослев – словечки и манеры от своих приятелей или авторитетных для него людей. Играя в детский сад, школу, «дочки-матери», «войнушку», ребенок совершает действия, которые он видит в своем реальном окружении – из кинофильмов, Интернета, поведения взрослых (близких, воспитателей, учителей, соседей).

Как было подчеркнуто нами выше, в деловых контактах правила взаимодействия наиболее понятны, четко очерчены. Тогда как неформальные контакты требуют от нас большей подвижности, изменчивости. Например, учитель, изменив свое отношение к коллеге в худшую сторону, не должен (по законам этикета) показывать это отношение при учениках.

Наши привычки складываются из периодического повторения тех или иных действий, что, в конце концов, способствует формированию характера. Под характером понимают обычно стержневые (устойчивые) психические свойства человека, накладывающие отпечаток на все его действия и поступки. Зная характер человека, мы можем предвидеть, как он поступит в определенных обстоятельствах и чего следует ожидать от него в той или иной ситуации. Х. Бидstrup, датский карикатурист, оригинально изобразил это в одной из своих карикатур под названием «*Читатели одной книги*» (прил. 1).

Определенные черты формируются постепенно. Например, девочка, убирая вместе с мамой игрушки, со временем приобретает качество аккуратности во всем. Поэтому следует обращать внимание на формирование того или иного качества (свойства) с более раннего возраста. Соответственно уже сформировавшийся характер далеко не всегда подвержен быстрому изменению. Это и является причиной того, что чаще всего мы ведем себя «по привычке». Принцип здесь следующий – чем раньше что-то корректируется, тем больше шансов на изменение. И наоборот, чем основательней что-либо уже сформировалось, тем меньше шансов на дальнейшее изменение.

И в детском, и во взрослом возрасте мы можем скорректировать собственные нежелательные черты поведения посредством наблюдения за более успешными людьми, отслеживая то, какая именно поведенческая реакция этого человека вызывает положительную обратную связь.

Важно понимать, что в контекст ситуации требует от нас постоянных перевоплощений. Вряд ли учительница, будучи завучем в школе, станет

беседовать в парикмахерской тем же тоном, каким привыкла обращаться к ученикам или к начинающим коллегам. Здесь ей никто не подчиняется – равно как и в магазине, санатории, больнице. Более того, переход от «проигрывания» одной роли к другой должен быть максимально адекватным. Например, женщина, привыкнув в своей семье играть роль «золушки», может перенести эти способы поведения в рабочую обстановку, что однозначно плохо скажется на ее карьере и/или деловых взаимоотношениях. А изменить свой уже сложившийся стиль поведения, к которому привыкли сослуживцы, порой бывает очень нелегко. Ожидания других «обязывают» вести себя определенным образом.

Говоря о социальной роли в целом, мы должны помнить, что не только ожидания других людей являются составляющей для ее «проигрывания». Роль включает в себя также базовые установки самого человека. Под установками личности в психологии понимается готовность человека воспринимать и действовать определенным образом. Традиционно в психологии считается, что базовые установки формируются в раннем детстве. Различают 4 вида подобных установок. Все они связаны с отношением человека к себе и своему окружению:

1. *«Я плохой – ты плохой»*. Безднадежность. Люди часто раздражительны, подвержены депрессиям.

2. *«Я хороший – ты хороший»*. Это результат размышления, веры и желания действовать; позиция принимается на сознательном уровне. Люди с этой установкой знают себе цену и ожидают от других должного внимания. К окружению уважительны, ценят работу других. Сотрудничество с такими людьми конструктивно. Это «победители» по жизни. Им свойственно позитивное восприятие действительности, активность в решении проблем. При этом человек не предполагает мгновенного результата и получения удовольствия. Он, как правило, осведомлен о потенциальных возможностях ситуации и партнера. Человек берет на себя ответственность, при неудачах не ищет виновных.

Партнер излучает уверенность. Это можно заметить по использованию им соответствующих оборотов речи. В речи «победителя» отсутствуют выражения: *«как бы»*, *«мне кажется»*, *«возможно, вероятно»*; *«это не мое дело»*, *«у нас нет ресурсов»*, *«виноваты обстоятельства»*. Успешный человек никогда не формулирует цели в негативной форме: *«Я не хочу раздражаться»*, *«Я не хочу выглядеть смешным»*. Вместо этого он использует: *«Я хочу быть спокойным»*, *«Я хочу выглядеть серьезным»*. Его мышление более позитивно, чем у неуверенного в себе человека. Сложные моменты, которые встречаются на его пути, будут скорее восприниматься им как трудность, для преодоления

которой следует мобилизовать все свои ресурсы.

3. *«Я хороший – ты плохой»*. Установка проявляется в превосходстве. Эти люди «списывают» ответственность за свои проблемы на других и пытаются в случае неудачи найти «козла отпущения» среди коллег или подчиненных. Самоутверждение происходит за счет унижения других. Подобная позиция характерна для посредственных работников, однако такая личность может сильно усложнять и вносить негатив в межличностные отношения.

4. *«Я плохой – ты хороший»*. Основная окраска состояния человека – депрессия. Человек полагается на милость других, ориентируется на мнение окружающих, испытывает огромную потребность в эмоциональном «поглаживании», в признании. Присутствует комплекс неполноценности, бессилие перед другими. Люди часто избегают тесных контактов с окружением, либо «прилипают» как паразиты к сильным личностям, стараясь им угодить.

Таким образом, социально-психологические особенности формирования роли складываются, с одной стороны – из установок самого человека, а с другой стороны – из ожиданий других людей. Степень повторяемости поведенческих реакций постепенно перерастает в привычку, что облегчает предсказуемость поведения человека. В профессиональных контактах выработаны определенные правила, облегчающие взаимодействие. Однако разнообразный ситуационный контекст часто предполагает и вариативность «исполнения» роли, гибкую психологическую перенастройку.

### **1.3. Рекомендации по формированию и коррекции роли**

Предложенные рекомендации базируются на следующих положениях:

- Чем взрослее человек, тем более он ведет себя как нужно, а не так, как хочется. Потеря спонтанности в поведении может негативно сказываться на осознании того или иного явления, а также на уровень нервно-психического напряжения (что в свою очередь отрицательно сказывается на здоровье человека). Возможно, это положение объясняет тот факт, что даже взрослые с большим удовольствием включаются в игровые ситуации, проявляя в них естественную полноту своей личности.
- Чаще всего мы не анализируем свое поведение, а ведем себя так, как привыкли.
- Как правило, человек оперирует готовыми стереотипами относительно других людей, окружающем мире. Мы строим свои поведенческие реакции, основываясь на оценках, не рассуждая, не вдумываясь в происходящее.
- Часто эмоциональное реагирование мешает сознанию человека

объективно относиться к тем или иным моментам жизни. Активизируются психологические защиты, что в принципе тормозит возможность научения.

- Организовать себя на экспериментирование способен далеко не каждый. Тогда как возможность поучаствовать в организованной кем-то игре всегда воспринимается положительно.

*Как же научиться изменчивости собственного поведения?* Такая проблема часто возникает в образовательном пространстве школы, в отношении учеников, например. Как правило, преобразование личности школьника и его поведенческих реакций проходит как бы несколько стадий. Начинается все с желания изменить (отстоять) свое право вести себя определенным образом в значимых для молодого человека ситуациях. Далее благодаря специальным формам работы со школьниками (например, в тренинге) их внимание акцентируется на обратной связи, запускаются процессы социальной рефлексии. Молодой человек получает информацию о том, как его поведение воспринимается другими. Затем происходит внутренняя работа по осознанию, преодолению и/или совершенствованию своих мыслей, чувств, поведения. Таким образом *формируется новая установка* (готовность) к определенным изменениям. Результатом подобной работы является модификация поведения, совершенствуются межличностные отношения, повышается чуткость к состоянию другого человека, что считается признаком психической нормы (психического здоровья) человека. Наиболее полно этот аспект работы со школьниками автор пособия отразила в статье «*Социально-психологический тренинг как метод формирования социальной рефлексии школьника*» [17]. Подобный конструктивный вариант преобразования поведения молодого человека (подростка, старшеклассника) возможен при направляющей и поддерживающей функции взрослого. При самостоятельном варианте модификации своего поведения обычно используется та или иная копинг-стратегия. Стратегия может быть как конструктивной, так и наоборот.

В наших исследованиях нам также удалось доказать, что «...эффективность использования копинг-стратегий будет зависеть как от адекватного понимания подростком проблемной ситуации, так и от поддержки тех людей, которые составляют его ближайшее социальное окружение и входят в состав его референтной группы» [7, с. 52].

Итак, что же можно предпринять для модификации своих привычек в поведении?

1. Прежде всего, нужно научиться корректировать свои ожидания по отношению к другому. Если кто-то выступил для человека (школьника или взрослого) в роли «спасителя», то со временем в норме отношения могут перейти, например, в разряд друзей. Если же человек продолжает выражать при

каждой встрече назойливую благодарность, то такая модель поведения (неизменная роль «благодарного») не будет являться нормой взаимных отношений.

2. При необходимости следует «отказываться» от сложившихся привычек. Этому способствует, прежде всего, осмысление причин своего поведения. При кажущейся простоте данной рекомендации это довольно трудно сделать. Привычки вырабатывались постепенно и стали характером, они уже стабильно укорены в структуре поведения личности, в ее стиле подачи себя для окружающих.

Каков же механизм возникновения привычки с точки зрения ролевого поведения?

Известно, что при оценке происходящего, сигналы из окружающей среды проходят некий личностный фильтр, который психологи называют «Я-образ». «Я-образ» – это то, что человек думает о себе. Как правило, он составляет довольно разнообразный спектр чувств и мыслей о себе. В классической психологии в структуре «Я-образа» различают 3 основных момента: Я-реальное, Я-идеальное и Я-глазами других. Я-реальное предполагает оценку себя «здесь и сейчас», согласно актуальным на данный момент потребностям и целям. Я-идеальное – это то, каким человек видит себя в идеале, воображает. Я-глазами других складывается из оценки со стороны. Если уровень развития этих психологических структур близок по своему развитию, то мы видим перед собой гармоничную личность. Это человек, который объективно судит о своих возможностях (в контексте конкретной ситуации), ставит перед собой реальные цели и его поведение, как правило, соотносится с его внутренним миром. Поэтому окружающие люди оценивают его адекватно, и проблем во взаимодействии с таким человеком в ординарной ситуации не возникает.

Но бывают другие варианты формирования того или иного поведения. Предположим, в детстве некий человек вызывал бурное восхищение со стороны значимых взрослых и поэтому относился к себе как к существу милому и одаренному. Далее, в школе, сверстники не принимали его в свою компанию, били и обижали. Так возник еще один «Я-образ»: отверженного, затравленного и трусливого. Позднее этот человек оказался внешне привлекательным юношей, пользующимся вниманием женщин. Т.е. сложился еще один образ – любимца женщин. Приступив к профессиональной деятельности, человек обнаружил, что его предложения воспринимаются с недоверием и юмором. Возникает образ человека, которого никто не понимает. В конце концов сформировался некий готовый привычный способ поведения (роль), который человек демонстрирует почти в каждой ситуации. В этом случае только осмысленный пошаговый анализ пройденного пути может

помочь молодому человеку скорректировать свою нынешнюю роль. Конечно, без критичности мышления здесь тоже не обойтись.

В контексте взаимоотношений между школьниками ситуация с проигрыванием тех или иных ролей может быть также достаточно сложной. Не всегда ученик самостоятельно может решить проблему по несоответствию внешних форм поведения с внутренним миром. Причиной может быть недостаточный уровень его психологического развития. Подобный случай из школьной жизни был описан М. Литваком в книге *«Принцип сперматозоида»*. Школьницу 15-ти лет избивали одноклассницы, которые придерживались сверхмодного поведения. Сама девушка была робкого характера, но одевалась и красилась крикливо, как и ее обидчики. Ее внешность не соответствовала внутреннему содержанию ее натуры. Предложение по изменению своей внешности игнорировала, и одноклассницы продолжали ее избивать [16].

3. Необходимо сочетать в одной ситуации несколько поведенческих ролей.

В целом мы полагаем, что достаточный набор ролей и гибкость в их использовании, скорее, положительный аспект в структуре нашего поведения. При условии, что это не приводит к противоречивости в следовании значимым (в т.ч. общезначимым) ценностям. Однако сочетать в одной ситуации несколько ролей не всегда получается.

Во-первых, этому мешают бессознательные способы защиты нашего сознания, которые, впрочем, срабатывают автоматически. В нашем примере «милый и одаренный» молодой человек, сталкиваясь с ситуацией, где ему приходится играть роль отвергаемого, немедленно находит причины отвержения не в самом себе, а в окружающих его людях. Например, человек в качестве причины «придумывает», что ему завидуют. Естественно, что подобное вытеснение не способствует изменению личности.

Среди бессознательных способов защиты в классической психологии выделяют такие, как рационализация, сублимация, отрицание, проекция, уход, идентификация, регрессия, вытеснение, реактивное образование. С помощью этих механизмов из сознания устраняется то, что психически невыгодно, приносит неприятные переживания, и воспринимается только то, что выгодно. Например, ученик, не подготовивший домашнее задание по причине увлечения более привлекательными для него занятиями, может сослаться на то, что ему было непонятно объяснение новой темы на уроке. В данном случае ему просто не хватило умений организовать свое время. С точки зрения психологической защиты это соответствует технике «рационализация», выгодной интерпретации события. Если подобное поведение будет повторяться, то со временем может закрепиться определенная модель поведения. В этой ситуации взрослый может

помочь ему в понимании и наработке соответствующих навыков.

По мнению Г.С. Абрамовой [1], техники защиты формируются в следующих условиях:

- Прошлая травма;
- Неприятные воспоминания;
- Страх перед любыми неудачами;
- Страх перед любыми изменениями;
- Стремление к удовлетворению своих детских потребностей (инфантилизм);
- Вторичная выгода от своей болезни или своего состояния;
- Слишком «жесткое» сознание, которое наказывает человека непрекращающимися невротическими страданиями;
- Нежелание менять «удобную» социальную позицию на «неудобную»: быть активным, работать над собой, больше зарабатывать, сменить партнера.

Во-вторых, пониманию себя и своего поведения иногда мешает то обстоятельство, что все свои роли – формальные и неформальные человек вынужден «играть» *одновременно*. Именно поэтому усталость педагога «заставляет» проявлять издержки своего плохого характера. И у ученика возникает удивление по поводу того, почему этот педагог разговаривает с ним в таком тоне. Подобная ситуация может сложиться и при разговоре между классным руководителем и родителем.

4. Уметь регулировать свое эмоциональное состояние. Именно рассогласование ожидаемого и реального приводит к напряженному фону отрицательных эмоций. При этом осознание своих и чужих чувств (переживаний) предполагает также проговор этих чувств.

Эмоциональное переживание возникает всегда не случайно. Оно первоначально обозначает нечто, что требует внимания сознания. Усилителем (закрепителем) внимания является возникшая трудность на пути к достижению своих намерений, а также мнение со стороны значимого человека, его ожидания. Задумываясь над оценкой себя, человек оказывается перед выбором – изменить свое реагирование на происходящее или оставить все как есть. Т.е. возникает выбор из двух альтернатив. Неудовлетворенность тем, что прежняя ситуация не позволяет достичь значимую цель взаимодействия, заставляет «двигаться» в направлении изменения своей личности. Но иногда нежелание критически взглянуть на ситуацию, потратить силы на преодоление и понимание тех или иных факторов, не позволяет отказаться от прежней «роли». Автору этих строк на глаза попала интересная притча на эту тему (*прил. 2*).



Существуют различные способы совладания с избытком своих негативных переживаний (эмоций). Все эти способы условно можно объединить в несколько групп:

1) когнитивная регуляция: выразить письменно, формировать соответствующие представления, проанализировать условия, снизить значимость желаемого результата, использовать контрфакты;

2) физическая регуляция: дыхательные упражнения, физическая нагрузка, моторная разрядка напряжения, формирование определенного мышечного каркаса;

3) социально-психологическая регуляция: отвлечение на другие виды деятельности, аутогенная тренировка, беседа с другим человеком.

5. Стремиться к творчеству в собственном поведении. Развивать способность к экспериментированию, нахождению новых способов в решении ситуации и/или стилях взаимодействия с другим человеком. Отчасти эта позиция соотносится с позицией № 3. Ведь прежде, чем сочетать разные роли, их надо сначала придумать, «найти», выработать.

*Обобщая* вышеизложенное, мы кратко выделим те положения, использование которых поможет понимать и корректировать свое ролевое поведение.

1. Ролевое поведение – это способ поведения, задаваемый обществом (отдельной группой людей). Тот или иной способ поведения формируется в результате закрепления наиболее часто повторяющихся поведенческих реакций человека.

2. Выделяют межличностные и формальные роли. Основным критерием отличия между ними является степень включения в роль эмоциональной составляющей.

3. Оценка и наполнение роли предполагает учет двух основных факторов. Один из факторов связан с *внешними общественными* требованиями, которые «задают» более строгие нормы и правила поведения. Другой фактор связан с *индивидуальными* ожиданиями и особенностями личности в отношении других и себя. В частности, исполнение роли базируется на психологических установках человека. Таким образом, чем «формальней» роль, тем больше ее «исполнение» базируется на общеизвестных правилах поведения, и наоборот, в более близких отношениях далеко не всегда понятны и четко очерчены нормы взаимодействия.

4. В целом роль можно рассматривать с разных позиций. А именно, с точки зрения:

- ее эмоционального наполнения;
- психологических качеств и свойств человека;

- условий формирования роли;
- количества взаимодействующих в игровом пространстве;
- контекста конкретной ситуации.

5. В основе коррекции ролевого поведения лежит внутренняя работа по осознанию ситуации в целом, преодолению и/или совершенствованию своих мыслей, чувств и поведения.

6. В норме адаптация поведения должна происходить *в каждой новой* ситуации. А это требует от человека гибкости в отношении ситуации и партнера. Подобная адаптация зависит от наличия или отсутствия определенных навыков. Среди этих навыков:

- умение корректировать свои ожидания по отношению к другому;
- умение «отказываться» от своих привычек, что предполагает, прежде всего, осмысление причин своего поведения;
- умение сочетать в одной ситуации несколько поведенческих ролей;
- умение регулировать свое негативное эмоциональное состояние, которое является маркером рассогласования между ожидаемым и реальным;
- проявлять креативность, что включает наряду с другими моментами гибкость в настройке на себя, другого и ситуацию в целом.

## II. ОСНОВЫ КОНСТРУИРОВАНИЯ РОЛЕВЫХ ИГР

### 2.1. Понятие ролевой игры

Ролевая игра – это методический прием, используемый в тренингах развития личности или решения личностных проблем. Ролевая игра – это средство выявления и расширения поведенческого репертуара личности, включенной в эту игру. Соответственно ролевая игра представляет собой моделирование событий, происходящих в определённом мире в определённое время.

Слово «выявление» предполагает понимание игры как диагностического инструмента. Не всегда и не все поведенческие роли мы можем продемонстрировать в контексте реальности. Тогда как конкретная канва игровых взаимодействий вынуждает проявить себя определенным образом в вымышленной ситуации. И «играем» мы так, как мы это умеем.

Слово «расширение» предполагает понимание игры как корректирующего средства. Заданные в игре индивидуальные и групповые цели вынуждают игрока искать дополнительные ресурсы для их достижения. Не всегда игрок может перестроиться сразу, на ходу. Чаще всего для изменения поведения требуется осмысление того, что и как происходит. Анализ поведения предполагает также осознание особенностей индивидуальных психических процессов (восприятие, память, мышление, внимание); понимание индивидуальных свойств личности (темперамент, воля, характер, мотивационные намерения, эмоциональные переживания).

Ролевую игру отличает ряд характеристик.

Во-первых, участие в игре тренирует и совершенствует определенные действия.

Во-вторых, важной характеристикой игры является ее творческий характер. Не смотря на то, что игра подчинена правилам, само содержание игры всегда изменяемо, непредсказуемо. За участниками остается свобода в проявлении тех или иных качеств, в выборе способов поведения.

В-третьих, процесс игры связан с активацией эмоциональной сферы личности. Поэтому очень важно при конструировании игры учитывать, к каким эмоциональным последствиям она может привести.

В-четвертых, игра включает в себя *одновременно* три плана: игровой, условный и реальный. *Игровой план* предполагает понимание участниками того, что их взаимодействие – это всего лишь игра, в которой есть место для экспериментов в своем поведении. Наличие этого плана собственно и «делает» игру игрой. *Условный план* – это озвученные и понятные для участников цели игры. И наконец *реальный план* предполагает, что разыгрывается реальная для

участника ситуация: либо эта ситуация типична для его учебы (профессии), либо для межличностных отношений вне деловых связей. Отсутствие этого плана для взрослых играющих (включая старшеклассников) приводит к бесполезному времяпрепровождению.

По словам Битяновой М.Р., игра как психологический метод *в школе* может быть использована как минимум для решения трех последовательных задач. Они заключаются в том, чтобы научить детей:

- жить в игровом пространстве, полностью погружаться в мир и отношения игры;
- быть свободными в игровом пространстве, протраивать и осознавать свои особенности и отношения с другими людьми;
- осмысливать игровой опыт, использовать игру как инструмент самопознания и жизненных экспериментов [5, с. 552].

Автор предложила свое видение на предмет разновидностей игр, которые можно использовать в школьном пространстве:

1. Первый вид. Самый простой и распространенный – это так называемые игровые оболочки (*терминология автора*). К примеру, дети попадают в какой-то волшебный мир, там им предстоят испытания, прежде чем им удастся там что-то найти, спасти или просто выбраться обратно. Каждое испытание – это определенное тренинговое задание на развитие психических процессов, отношений в группе или с педагогом. Игровые оболочки активно используются в начальной школе. Классический пример игровой оболочки – празднование Нового года. Детям объясняют, что Новый год не может наступить по той причине, что злые силы что-то там украли, спрятали, сломали и т.п., добрые герои помогают наступить Новому году. Автор приводит и другие примеры игровых оболочек: путешествие на поезде от станции к станции; международная конференция журналистов с проходящими в ее рамках мастер-классами; создание узоров в волшебном калейдоскопе (каждый узор – это упражнение).

2. Второй вид – это игра-проживание. Возраст допустим любой. Нужно построить игру так, чтобы каждый участник осознал свое место, свою позицию, осмыслил значение игровой ситуации для себя лично. Например, можно представить пространство в форме необитаемого острова, который нужно восстановить после шторма. В подобных играх не требуется саморефлексия, наличие обратной связи – все это может отрицательно сказаться на динамике игры. Конечно, наличие необходимого помещения необходимо.

3. Третий вид. Игра-драма. В основе подобной игры лежит сюжет. В игре необходимо самоопределение, умение сделать личный выбор, умение

следовать и отстаивать свой выбор. Выбор будет личностно переживаться, особенно когда участники погрузились в игровую ситуацию. Если «вживание» в ситуацию требует усилий, то надо вспомнить о соответствующем антураже: элементы костюмов, оформление помещения, световые и музыкальные эффекты, присвоение статусов, имен и т.д.

Известны результаты научных исследований, связанные с моделированием профессионального коллектива взрослых, где также подчеркивается положительная роль атрибутики в вопросах сплочения и функционирования этого коллектива [4].

В качестве примера игры с сюжетом можно указать на игру *«Спасатели космического корабля»*. В своем тренинге мы описали другую подобную игру – *«Потерпевшие кораблекрушение»*<sup>1</sup> [8, с. 64].

4. Четвертый вид. Деловые игры. Они направлены на освоение, осмысление так называемых инструментальных задач, связанных с построением реальной деятельности, достижением конкретной цели, структурированием системы деловых отношений участников. Это могут быть профориентационные игры со школьниками, где они планируют свое ближайшее и отдаленное будущее. Главное в них – это продемонстрировать и развить умение планировать, видеть возможность поэтапного достижения определенной цели, налаживать деловое сотрудничество со сверстниками.

Интересная деловая игра *«Научное общество учащихся»* для школьников описана в статье Сорихиной В.П. Авторы отмечают, что подобная игра решает ряд задач в образовании, а именно: «повышает престиж знаний, грамотность в широком смысле слова, общую культуру учащихся, совершенствует навыки учебной работы; развивает личность учащегося, формирует системность и глубину знаний, критическое мышление; обогащает социальный опыт: учит деловитости, умению преодолевать трудности, достойно переживать успехи и неудачи, воспитывает уверенность в своих силах, расширяет контакты с молодыми исследователями, учит взаимодействовать с преподавателями и учеными» [26, с. 95].

В книге Битяновой *«Социальная психология: наука, практика и образ мыслей»* автор предлагает варианты таких игр: «Гостиница», «Герой пресс-конференции» и другие.

5. Последний вид игровой деятельности Битянова М.Р. условно назвала психологическое действо. Это скорее не игра, а игровая среда, которая на определенное время создается в пространстве школы. Например, психологическая неделя в школе [5, с. 552–561].

Классификация может основываться и на количественных критериях:

---

<sup>1</sup> Эта же игра в современной трактовке называется *«Полет на луну»*.

число участников игры и/или количество затраченного времени игрового действия, а также использование соответствующей атрибутики. Все эти положения следует соотносить с возможностями школы, с особенностями потенциальных участников игры и опыта тренера в проведении подобных мероприятий.

## 2.2. Цели ролевой игры

Диапазон, в котором могут использоваться ролевые игры, на современном этапе социальных взаимодействий широк: начиная с сюжетно-ролевых игр в дошкольном возрасте (в детском саду, например) и заканчивая использованием ролевых игр в рамках ассессмент-центра при приеме на работу взрослых специалистов. Поэтому и цели игры могут быть различными. При этом временные затраты и количество участников ролевой игры также могут варьироваться в зависимости от контекста ее использования.

С точки зрения психолого-педагогического направления в работе со старшеклассниками (и не только) можно выделить следующие **цели**, при которых ролевая игра может быть *средством* в их достижении:

1. При помощи ролевой игры можно продемонстрировать довольно большой круг психологических явлений, связанных с межличностным взаимодействием и межличностными отношениями, а также с самоотношением. В этом – *дидактическое средство* игры.

2. В силу творческого характера игра может расширять репертуар поведенческих моделей за счет обнаружения и упражнения новых необходимых способов поведения. Важность данной характеристики в том, что игра в этом случае становится *эффективным средством изменения стереотипов* мышления личности. Изменение стереотипов требует творческих (креативных) умений. Можно продиагностировать уровень подобных навыков заранее. Примеры подобных упражнений:

- Написать 15 способов нетрадиционного использования кирпича (стула, карандаша).
- Представить себя в виде компьютера (какого-нибудь фрукта, овоща, животного, книги) и ответить на ряд специальных вопросов с точки зрения этой вещи [18, с. 22–32].
- Зафиксировать причины того, для чего человеку нужно еще одна пара ушей (глаз, ног).

3. Игра *расширяет ролевой репертуар* личности, что важно с точки зрения возраста старшеклассника. Как отмечалось выше, в определенном контексте человек одновременно может исполнять формальную, межличностную (групповую, диадную) и индивидуальную роли. Все эти роли

не всегда гармонично дополняют друг друга. Тогда как присвоение новых ролей в рамках одной ситуации может сделать поведение личности более полифоничным, более успешным.

4. Ролевая игра необходима как *средство научения пониманию другого человека*. «Запрограммированное» игрой взаимодействие организует определенным образом внимание к партнеру по игре, настраивая участника на более вдумчивое и чуткое отношение к действиям и состояниям партнера. Тем самым игра способствует лучшему пониманию чужих мыслей, переживаний и целей. Данный аспект также важен в возрасте, когда задается окончательное направление в развитии юноши и/или девушки, в наработке межличностного стиля взаимодействия.

5. Ролевая игра *способствует развитию более спонтанного и ситуационного поведения* личности. Развивается гибкость, умение быстро ориентироваться в сложившейся игровой ситуации.

6. Ролевая игра является одним из главных *средств обнаружения и разрешения конфликтов* и конфронтации. С этой точки зрения действие можно трактовать как следствие внутренних противоречий. Однако анализ ролевой игры не предполагает специальной психотерапевтической работы по коррекции внутриличностного конфликта. Ее главное назначение в данном случае – это коррекция внешненаблюдаемого поведенческого акта, который, в свою очередь, так или иначе повлияет на конструктивные изменения в психике.

7. Известно, что информация при передаче ее от одного человека к другому искажается. Это базовое явление из психологии межличностного взаимодействия. Поэтому такие способы коррекции, как консультирование и обучение сопряжены с возникновением ошибок при восприятии информации. Одну и ту же ситуацию, одно и то же явление люди могут трактовать по-разному. Старшекласснику не всегда хватает реального опыта взаимодействия, чтобы объективно проинтерпретировать ту или иную ситуацию. Тогда как ролевая игра является более тонким инструментом, действенный контекст которой позволяет более точно интерпретировать происходящее. Это можно объяснить тем, что в ролевом взаимодействии могут моделироваться реальные ситуации из жизни самих участников.

8. Ролевую игру можно рассматривать как *средство коррекции эмоционального состояния*. Переживая, мы действуем импульсивно; негативные эмоции суживают сознание, препятствуя объективной оценке происходящего. Тогда как правильно сконструированная ролевая игра даст возможность осознать причины эмоциональных состояний и покажет, как эмоции влияют на поведение. Однако следует помнить, что в игровой ситуации переживаются подлинные чувства и совершаются привычные поведенческие

акты, и проигрыш (недостижение цели) в такой игре воспринимается острее, чем в реальной жизни в силу целого ряда причин. Поэтому необходимо периодическое напоминание участникам о цели их участия в ролевой игре. Если у участника на данном этапе не хватает сил и навыков осмысления нового опыта, можно использовать определенные высказывания, типа: *«Это была навязанная тебе роль, а не ты сам. В жизни ты будешь реагировать по-другому»*, т.е. позволить уйти в защиту, не анализировать моменты, к которым человек не готов. Это особенно важно в подростковом возрасте.

Обобщая вышеизложенное, можно утверждать, что посредством ролевой игры можно реализовывать многие цели. При достижении той или иной цели, игра может трактоваться как средство самосовершенствования, самообновления, саморазвития и преодоления некоторых внутренних конфликтов. Ради чего и/или к каким целям должны стремиться участники игры, им должно быть понятно, иначе достоинства игры превратятся в ее недостаток. Мы также напоминаем читателю, что учет и других, изложенных в данном методическом пособии правил, позволит найти оптимальный вариант проигрывания игры с сюжетом без каких-либо негативных психологических последствий.

### **2.3. Специфика использования ролевой игры**

Условно круг психологических феноменов, которые можно отслеживать, корректировать и упражнять при помощи ролевой игры, можно разделить на 2 группы: поведенческие и личностные.

#### **2.3.1. Ролевая игра как средство коррекции поведения личности**

Первоначальный опыт проигрывания ролей предполагает, прежде всего, диагностику той или иной поведенческой особенности личности, а именно:

1) Как диагностику нарушений *социальной адаптивности*, понимания своей роли в обществе, семье, учебном и неформальном детско-юношеском коллективе. Коррекция данной характеристики предполагает конструктивные изменения ожиданий молодого человека по отношению к взрослым.

2) Как диагностику *агрессивности*. Коррекция данного феномена предполагает осознание тех способов поведения (юношей/девушек), которые являются стимулом к агрессивному поведению – в формальной и неформальной сфере общения.

3) Как диагностику *половой идентичности*. Коррекция данного феномена предполагает осознание себя как представителя того или иного пола, своей гендерной роли. Известно, что в юношеском возрасте подобные нарушения связаны с нестабильностью в социальных связях, непониманием



роли семьи в обществе.

4) Как диагностику интеллектуальной и особенно поведенческой *инфантильности, пассивности*. Коррекция может быть направлена на приобретение новых моделей поведения. Механизмом, лежащим в основе наработки нового поведенческого репертуара, являются ожидания личности как от других людей, так и от самих себя. «Неправильные» ожидания, окрашенные эмоциями, играют роль тормоза поведенческой активности у таких детей и подростков. В качестве усилителя необходимых изменений можно активизировать осознание своих действий (при условии сохранности интеллектуальной функции).

5) Как диагностику и профилактику *алкогольной и наркотической зависимости* в юношеском возрасте. В данном возрасте зависимость возникает на фоне нарушений социальных связей молодого человека. Коррекция может быть направлена на понимание закономерностей взаимодействия в личном общении, формировании отдельных необходимых навыков (например, умение сказать «нет»).

6) Как диагностику *стрессоустойчивости* школьника. Коррекция данной особенности предполагает расширение поведенческого репертуара, помогающего молодому человеку активизировать свой адаптационный ресурс. В целом осознание связей между эмоциональной оценкой, ожиданиями и поведением позволит человеку менять (до определенной степени) свои действия, вследствие чего и повысится его стрессоустойчивость.

7) Как *коррекцию невротизации* на почве учебной деятельности. Невроз может развиваться в силу того, что школьник не владеет эффективными способами освоения учебным материалом, а также достаточным набором ролей, позволяющих адаптироваться к нагрузкам различной степени сложности и особенностям общения между сверстниками. Одним из поведенческих признаков невроза является стремление школьника отгородиться, обособиться от сверстников, замкнувшись в себе. Однако в этом случае получение положительных результатов будут в большей степени зависеть от системности использования ролевой игры для этой цели.

Кроме этого, в рамках данной группы можно рассматривать сюжетно-ролевую игру в качестве средства развития внутриколлективных отношений. Коррекция в этом контексте предполагает выработку средств сплочения, способов проявления лидерских качеств.

### **2.3.2. Ролевая игра как средство коррекции психологических особенностей личности**

С помощью игры можно корректировать такие психологические образования, как:

1) *Самооценка.* Осознавая разные аспекты своих взаимоотношений с людьми, молодой человек научится выделять и понимать специфику своего места в этих отношениях. Самооценивание – это во многом процесс отзеркаливания отношений с другим человеком. В своей книге «Теоретические и методологические проблемы социально-психологического тренинга» Л.А. Петровская подчеркнула эту мысль в следующей фразе: *«Увидеть собственные личностные проявления человек может, не столько заглядывая в себя, сколько всматриваясь в других, обнаруживая влияния, которые он на них производит»* [24, с. 118]. Автор выделила это положение в качестве методической основы социально-психологического тренинга.

Исходя из нашего опыта, такая форма работы, как тренинг, также может предполагать элементы сюжетно-ролевых взаимодействий на занятиях или проигрывание сюжетно-ролевых игр между занятиями [18]. При этом следует помнить, что нецелесообразно использовать обучающую ролевую игру сразу после первых тренинговых встреч, когда участники еще не знакомы или мало знакомы друг с другом. В этом случае можно подобрать игру, целью которой должно быть только знакомство. Исключением может быть использование игры в качестве диагностики. Однако, исходя из нашего опыта работы, даже для диагностических целей мы предлагали ролевую игру для старшеклассников одного и того же класса школы. Т.е. ребята хорошо знали друг друга, так как долго учились в одном классе одной школы.

2) *Мотивация учебной деятельности* подростков и старшеклассников, т.е. выступать как средство побуждения. В этом аспекте ее могут использовать не только психологи, социальные работники, но и педагоги. В учебной деятельности у ученика должен быть стимул познавательного и/или социального характера. Чем проще и понятнее станет школьнику процесс достижения позитивного результата в учении, тем больше появится заинтересованности в достижении определенных совместных результатов.

3) *Самоопределение, развитие самосознания.* В юношеском возрасте ролевая игра используется для преодоления рассогласования между намерениями молодых людей и их индивидуально-психологическими особенностями, что, в свою очередь, важно при выборе профессии. В ролевой игре могут отрабатываться элементы будущего профессионального поведения, включающие и специфику общения. Как утверждает Петровская Л.А., *«отрефлексирование себя в общении выступает естественной стадией в решении всех других задач в этой области»* [24, с. 110].

4) *Коммуникативные умения.* Пожалуй, именно ролевая игра будет ведущим способом коррекции личностных коммуникативных умений. Благодаря непосредственному взаимодействию в игре, участник научается

устанавливать контакт, поддерживать межличностную связь, передавать информацию, понимать состояние другого и т.п.

5) *Умение выстраивать временную перспективу.* Ролевая игра помогает отрабатывать процессы индивидуального целеполагания и особенно планирования, которое, в свою очередь, невозможно без создания межличностных связей. Тогда как структура игры позволяет участнику планировать свои действия, осознавать перспективу и осуществлять ее в игровом плане. Этот момент может быть достаточно важен для старшеклассника, который так или иначе должен уметь планировать свою деятельность в целом.

## **2.4. Модели ролевой игры**

Ролевая игра предполагает участие в ней минимум двух человек. Модель включает в себя ряд составляющих, а именно: игровая ситуация, индивидуальные роли, теоретическая модель явления (ориентир для участников), организационный план подготовки и проведения игры.

Игровая ситуация – это *сценарий* ролевой игры. В сценарии описываются: поведение, мысли, чувства, отношения играющих, а также цели их взаимодействия (общения). К ситуации ролевой игры предъявляются следующие требования:

- ✓ Ситуация должна быть релевантна тем реальным случаям общения, в которых находятся участники игры;

- ✓ Содержание игры должно быть понятным для участников. Возможно проигрывание ситуаций, которые предлагают сами участники (но в этом случае нужно правильно распределить роли).

- ✓ Ситуация игры предполагает возможность имитировать необходимые предметы, явления.

- ✓ Ситуация, как правило, содержит необходимость достижения какой-то цели (договориться с кем-либо; понять; узнать скрытые намерения; убедить в чем-то другого; изменить точку зрения партнера и т.д.).

- ✓ Ситуация игры обычно дает возможность конструировать противоположные конечные цели. Необходимость договориться для одного участника и нежелание для другого; обнаружить скрытое намерение одного участника и в свою очередь скрыть какую-то информацию для другого; сформировать позитивный образ о себе у одного и негативный образ у другого и т.д.

- ✓ Ситуация игры выбирается таким образом, чтобы проявилось желаемое явление (качество, способ поведения, цель и т.п.). Так, если отрабатывается спонтанность в поведении, то первоначальная цель

взаимодействия должна меняться как минимум один раз. Например, может разыгрываться следующая ситуация. Класс сбежал с урока. Учителю нужно поговорить с лидером класса и старостой. Первоначальная цель – добиться от ребят обещания не повторять подобные действия. Однако роли расписываются так, что в процессе разговора учитель должен поставить перед собой новую цель – понять, кого он обидел, за что ребята хотели его наказать. Далее должна появиться еще одна цель – урегулировать свои отношения с лидером класса, так как именно он был организатором побега, именно его нечаянно обидел учитель. Таким образом, только при последовательном обнаружении и актуализации всех целей возможно решить данную ролевую ситуацию.

✓ Первоначально ситуация, как правило, создается с учетом индивидуальных особенностей участника(ов). Играть роль другого трудно; уверенному человеку нелегко будет сыграть труса. Однако у каждого человека есть проблемы, которые требуют коррекции, и в этом смысле цели и задачи игры должны соответствовать целям развития этого человека. При условии соблюдения этого правила, остальные характеристики роли могут несколько противоречить индивидуальным особенностям участника. Например, менее организованному молодому человеку можно дать роль, которая требует от него контроль за собой и другими именно в организационном плане. Тогда как делать подмену многих психологических свойств нецелесообразно. Например, флегматику давать роль холерика, и наоборот.

В этом плане следует учитывать еще общую динамику работы над чем-либо. Если в начале в ролевой игре выявилась определенная проблема, требующая дальнейшей коррекции (например, неумение аргументировать свою позицию), и была проделана соответствующая работа по ее устранению, то последующая роль в другой игре может быть жестко направлена на проявление этого качества. Фактически получается, что участие в следующей игре становится диагностикой, при которой проверяется степень усвоения новых способов поведения.

**Модель игровой ситуации** можно представить в следующей схеме:

<b>Я</b>	<b>Другой</b>
Ожидания Другого по отношению ко мне	Мои ожидания от Другого
Коррекция моего поведения в соответствии с ожиданиями Другого	Реальное поведение Другого
Коррекция моего поведения в соответствии с ситуативным (реальным) поведением Другого	Роль Другого (формальная, согласно инструкции) и ее реальное исполнение

Роли отдельных исполнителей. Саму роль условно можно разделить на три части: формальная, межличностная и индивидуальная:

*Формальная роль:* основные виды действий участников в рамках социального и профессионального положения (статуса).

*Межличностная роль:*

1. Для групповых ситуаций – основные отношения участников игры в совместном деле, общении. Это микроклимат в группе.
2. Для игры в парах – основные отношения участников в диадах «дружба или соперничество», «помощь или борьба», «сопереживание или отчужденность».

*Индивидуальная роль:* основные привычки, взгляды, эмоциональное реагирование конкретного участника.

Роль, как правило, содержит установку на определенный тип поведения. Если это групповая ролевая игра, то подобные ожидания расписываются для двоих или троих человек (если в игре участвуют, например всего 6–7 человек). Как показывает практика, нецелесообразно расписывать отношения для всех участников. Так, если ситуация касается ситуации в семье, то роль ребенка-старшеклассника, его отношения можно рассматривать во взаимосвязи с мамой, отцом, братом, но при этом не фиксировать стиль взаимоотношений, например, с тетей, младшей сестрой и т.п.

Кроме этого, в роли могут быть заложены представления человека о его значении при достижении каких-либо результатов в совместной деятельности, в микроклимате отношений, могут содержаться какие-либо подсказки о вариантах возможного поведения. Например, в ситуации, где проигрывается конфликт «учителя» и «ученика», в инструкцию «ученика» можно включить: *«...Вы на самом деле не хотите выяснять предмет конфликта, а хотите от учителя внимания в свой адрес, слова поддержки, признания ваших стараний, но желаете, чтобы учитель догадался об этом сам ...»*

Теоретическая модель явления. Данная модель должна включать все компоненты поведения. При этом не следует путать цель общения в игре и цель научения, для которой используется игра. В примере, который мы обозначили в приложении (прил. 3), целью общения является искоренение причины побега учеников с урока, т.е. урегулирование отношений между учителем и лидером класса. Тогда как целью научения является обнаружение участниками игры средств понимания другого человека. Достижение целей всегда, так или иначе, сопряжено с пониманием (обнаружением) мотивов поведения другого человека. Для того чтобы участник игры А понял мотивы поведения игрока В, необходимо сделать следующие шаги:

1. Установить контакт с человеком В. Для этого поведение участника А должно совпадать с тем, что ожидает от него участник В, даже если это негативные ожидания. Например, участник А может сказать: *«Я хочу сделать Вам замечание ...»* (в случае негативных ожиданий).

2. В поведении участника А должны быть предприняты усилия по изменению ожиданий участника В. Например, учитель, вместо того чтобы понять ученика, ставит перед собой цель достичь его послушания, используя при этом прямые вопросы («Ты будешь хорошо себя вести?»).

3. Стараться не угадывать, почему участник В ведет себя так или иначе. Наш опыт, знания, как это ни парадоксально, может служить фильтром для искажения понимания другого. Однако гипотезы, связанные с причинами поведения другого, все равно будут возникать в сознании. Поэтому в идеале любое предположение должно сопровождаться уточнениями, проверкой.

4. Внимательно относиться к словам, жестам, позам собеседника при проверке своих предположений. Особенно это касается невербальных проявлений: агрессивный человек часто напрягается; кокетка долго и уютно усаживается на стуле; радость выражается в легких, быстрых, выразительных и спонтанных движениях; заинтересованность – в среднем наклоне корпуса к собеседнику. Существует ряд поз, жестов и т.п., которые «говорят» об обмане и/или скрытых намерениях. Наиболее полно смысл невербальных проявлений описывается в книге Знакова А. «Невербалика: а вы пробовали читать мысли?: техники, приемы, секреты, общения» [11].

5. Контролировать свои невербальные проявления в том смысле, что Ваше отношение к собеседнику тоже достаточно полно выражается через позы, жесты, движения и выражения глаз. Кроме этого, следует помнить, что при взаимодействии мы всегда «заражаемся» эмоциональным состоянием другого.

## **2.5. Роль дублеров в сюжетно-ролевой игре**

Если идет речь о *сюжетно-ролевой игре*, то в ней должны работать дублеры. Иногда их называют помощниками тренера. Дублеры включаются в игру либо спонтанно, либо по просьбе тренера (психолога, социального работника). Их наличие, как правило, связано с подкреплением, стимулированием и наблюдением за работой участников в процессе самой игры. Задачи для дублеров могут быть различны:

- Наблюдать за эмоциональными состояниями участников;
- Отслеживать (записывать) слова, жесты пассивных участников игры, свидетельствующие об их скрытых намерениях;
- Отслеживать слова, жесты, позы конкретного участника игры. В нашем примере, приведенном выше, – это учитель. При этом дополнительно можно назначить еще одного дублера, который в паре с первым отслеживает реакции на поведение учителя других участников игры.

Если дублер подкрепляет поведение того или иного участника, то в этом случае похвала должна доминировать. Тогда как порицание необходимо только

для экстравертированных исполнителей с сильной нервной системой. Следует помнить правило, которое подтверждено научными исследованиями: если вы поругали человека один раз, то для компенсации его состояния необходимо похвалить его 7 раз.

Подкрепление определенного поведения возможно в следующих случаях:

- организация соперничества, но только между группами в целом. Следует помнить, что в сложных случаях соперничество между участниками снижает эффективность взаимодействия;
- подготовить самолюбивых участников к различным неуспешным ситуациям и при необходимости после игры объяснять причины сложившейся ситуации подробно;
- поддерживать естественность реакций участников. Они могут быть как успешными, так и неуспешными *по очереди*. Ведь ролевая игра – это средство научения и если поддерживать только успешные варианты поведения, то игра перестает быть таким средством.
- напоминать о целях игры (как индивидуальных, так и групповых), так как любая неопределенность резко снижает упорство и интерес участника.

## **2.6. Организационный план подготовки и проведения игры**

Исходя из нашего опыта проведения сюжетно-ролевых игр, мы выделяем следующие правила подготовки и организации игры. Здесь мы затронем только игры, которые могут длиться от 2 часов до 4–5 часов<sup>2</sup>.

1. Необходимо составить наглядную схему взаимодействия всех участников – исполнителей ролей. Это поможет ведущему (или ведущим) быстрее и точнее ориентироваться в процессе игры, особенно в наиболее сложных ситуациях. Ведущий должен хорошо знать и представлять логику взаимодействий и возможных столкновений участников.

2. Распределение ролей зависит от цели работы ведущего. Если цель состоит в том, чтобы «примерить» на себя противоположную роль, а значит получить новый опыт во взаимодействии – это один вариант распределения ролей; если цель – развить и укрепить уверенность в отработанных стилях поведения (или свойственных человеку качеств), тогда роли распределяются при наличии этих навыков и умений.

3. Кроме того, следует точно представлять, когда включать игру. В нашем случае игра использовалась в промежутках между тренинговыми занятиями, в которых велась работа по развитию коммуникативных умений; т.е. игра организовывалась, когда требовалась проверка в использовании новых знаний, навыков и умений.

---

<sup>2</sup> Игры, которые длятся по несколько дней, не являются предметом нашего описания.

4. Желательно использовать видеокамеру. В дальнейшем возможность видеть ход игры помогает более эффективно анализировать успехи и неудачи игроков. Но следует помнить, если снятие на камеру используется впервые, это может отрицательно сказаться на поведении участников. Они проявляют скованность, отворачиваются от камеры, стесняются, не могут сконцентрироваться на своих целях и т.п. Выход из этой ситуации – по возможности включать съемку в предыдущих тренинговых занятиях для снятия коротких эпизодов, а также подобрать момент использования игры, когда на лицо эмоциональная сплоченность группы и высокая готовность к дальнейшей работе.

5. Роли напечатать заранее и раздать *непосредственно перед игрой*. Не стоит знакомить с легендой, например, за день до начала проведения игры, т.к. участники обычно по секрету (на основе дружеских связей) раскрывают содержание своих ролей друг другу, не понимая, что заранее делают невозможным сам процесс игры. Возможно, устное уточнение ролей отдельно для каждого участника.

6. Во время игры быть готовым помогать пассивным, запутавшимся игрокам. Помощь должна состоять в эмоциональной поддержке и умении в целом задать определенное направление в попытках сделать тот или иной шаг. При этом нельзя давать советы как действовать конкретно. Можно ограничиться наводящими вопросами, заставляющими участника сосредоточиться и подумать самостоятельно.

7. Заранее предупредить участников о праве главного ведущего останавливать процесс игры или удалить отдельного игрока (на время), если нарушаются ее правила или участники позволяют себе неприемлемые формы поведения. Однажды при проведении нами одной из игр, в которой было запланировано застолье с чаепитием, молодые люди попытались незаметно использовать легкое вино (вместо чая). В данном случае пресечение подобной импровизации не нарушило дальнейшей работы – авторитет ведущих, большое желание играть позволили быстро устранить недоразумение. Однако право прервать или приостановить игру может быть вызвано и менее серьезными причинами. Например, участники могут забыть о назначении того или иного реквизита.

8. Быть готовыми включиться в процесс игры самим ведущим, если по каким-либо причинам кто-то из участников не может справиться с ролью самостоятельно.

9. И наконец, общие правила игры обязательно огласить заранее, не забыв представить участников друг другу *согласно их игровым именам*.

Инструктаж. Цель инструктажа: дать точное представление всем



участникам игры о том, что они будут делать. Прежде всего, инструктаж касается организации поведения игроков. Каждый участник должен получить роль, написанную на бумаге. Однако это не исключает устного объяснения. Нельзя давать разъяснение роли в присутствии остальных участников. Общая ситуация сообщается всем, а детали могут объясняться индивидуально каждому (включая роль дублеров). Целесообразно сообщить участнику о причинах выбора именно его на данную роль. Возможно привести некоторые примеры того, как может «выглядеть» тот или иной эпизод игры. Например, если один из участников имеет право задавать определенное количество вопросов другому, пользуясь только обобщенными выражениями, то можно привести подобный пример («Ты человек?»). Кроме этого, можно тактично разъяснить возможные причины неудачи в ролевом взаимодействии – в этом случае неуспех будет переживаться менее сильно. Однако опыт тренера (мастера) должен подсказать ему, на какие вопросы следует отвечать обязательно, а в каких ситуациях разъяснения не требуется. Тренер также говорит о том, какие ситуации должны контролироваться самими ведущими и участники по правилам игры не должны их слушаться.

Кроме этого, следует учесть уровень сохранности интеллектуальных и некоторых личностных качеств участников. При сниженном интеллекте подобная форма работы невозможна.

## **2.7. Анализ и обсуждение игры**

Хотелось бы сразу обратить внимание, что без данного этапа работы проведение любой ролевой игры превращается просто в интересное времяпрепровождение. Обсуждение игры предполагает наличие заранее составленных вопросов (исходя из целей игры), которые обсуждаются *сразу после ее окончания*. Как правило, вопросы касаются чувств, мыслей участников; уточнения выполнения индивидуальных ролей; выяснения степени достижения конкретных целей.

Очень важно при этом перестроить участников на видение произошедшего как бы со стороны, не дать им возможность «остаться в роли». Как показывает опыт, участники какое-то время остаются возбужденными, что является следствием высокой вовлеченности в игру. Поэтому следует *настойчиво* напомнить о теоретических основах игрового процесса и предвидеть объяснения определенных ситуаций. Например, объяснить охранную функцию забывания, вследствие которой человек может не помнить, что он повел себя именно так.

Просмотр видеозаписей. Если позволяет время, технические возможности, профессионализм тренера и настрой участников, это можно

сделать сразу после окончания игры. Но, как правило, просмотр происходит несколькими днями позже. Если участники впервые видят себя на экране, то доминирует эмоциональное восприятие ситуаций. В этом случае целесообразен вторичный просмотр, когда эмоциональные реакции проявляются не так бурно и появляется рациональная возможность вычленять и анализировать основные моменты поведения.

При анализе необходимо выделить те способы поведения, которые были правильными в контексте данной ролевой игры, и обратить внимание на неправильные моменты. Обсудить возможные альтернативы для ошибочных действий.

Обсуждение предполагает, что ведущий должен быть предельно тактичным, корректным. Не лишним будет авансирование положительных моментов участнику с разъяснениями причин конкретных неудач. Для этого необходимо заранее ознакомиться с видеоматериалами, что является еще одной из причин преимущества более позднего просмотра записей. Не следует забывать при этом, что неудачи отчасти вызваны объективными обстоятельствами – цель игры и исполнение конкретной роли часто предполагают освоение нового опыта взаимодействия для данного участника. Всегда можно подчеркнуть те черты характера, которые могли бы помочь ему справиться с достижением цели, и в дальнейшей работе нацелить его на усвоение необходимых техник общения.

Участникам можно предложить зафиксировать в письменной форме причины достижения или недостижения своих целей. Это позволит в дальнейшем сравнить первые «аналитические» суждения с последующими. Если при этом сравнении возникнут расхождения, то объяснить их причину. Возможно, это связано с ролью эмоций в процессе восприятия и понимания ситуации.

Ведущий обязан ответить на все вопросы участников с учетом вышеизложенного.

Для начинающих тренеров важно составить четкие, опознаваемые критерии ожидаемых результатов, опираясь на теоретическую модель конкретной сюжетно-ролевой игры.

Как правило, эффективный результат игры можно получить только тогда, когда она охватывает довольно узкий круг явлений, связанный с межличностным взаимодействием, влиянием. Ее возможности не стоит переоценивать.

Кроме этого, следует помнить, что при выявлении глубоких комплексных индивидуальных особенностей участника игры, можно рассчитывать только на их осознание в лучшем случае, но не на коррекцию поведения и

соответствующий анализ. И еще раз напомним, что участие в игре, как и ее последующий анализ *невозможен* для школьников, имеющих психическое недоразвитие.

## **2.8. Использование методических приемов при организации и проведении ролевых игр**

Их использование является довольно трудоемким процессом и не всегда необходимо. Как показывает опыт, участники игры не всегда умеют связать реальность своего поведения с необходимой теорией. Это противоречие иногда можно компенсировать специальными приемами. Например:

– Имитирующее поведение. Участник может (или должен) говорить голосом своего героя, воспроизводить его жесты, мимику, пантомимику. Это касается и дублера.

– Обмен ролями. Этот обмен производится на время, затем участники меняются ролями обратно. Прием полезен, когда участники разыгрывают роли из своего реального общения.

– Замена устной речи на письменную. Конечно, временные рамки такой игры существенно увеличиваются. Прием дает возможность обдумать свои слова, осмыслить свои реакции. Это полезно, когда активный участник не может преодолеть какие-то свои внутренние особенности (самолюбие, ригидность, упрямство, повышенную эмоциональность и т.д.).

– Временная остановка игры тренером/ведущим. Причины могут быть разными, однако видение подобной необходимости целиком зависит от опыта тренера. Прием может быть целесообразным в следующих случаях:

- Один из участников замкнулся в своих переживаниях;
- Яркие экспрессивные переживания одного участника мешают другим участникам играть свою роль. Например, некоторые холерики могут очень ярко выражать свои эмоции, мешая другим. В этом случае можно давать дополнительные задания «мешающему» игроку – *записывать* свои замечания, наблюдения по поводу партнера(ов).

- Участники не видят того, что игра подошла к какому-то переломному моменту.

- Нужна новая информация (или напоминание прежней), без которой игра пробуксовывает, т.е. стоит на месте.

- Необходим предварительный анализ-обобщение того, что сделано.
- Необходимо сделать акцент на поведении одного из участников, действия которого приводят его к стабильному *успеху* – в качестве примера использования конструктивных техник взаимодействия.

- Следует поддержать и подбодрить участника(ов) с целью продолжать ролевое взаимодействие. С нашей точки зрения этот прием можно

использовать и не прерывая игровых действий.

Использование данных приемов не должно в целом мешать, прерывать эмоциональную вовлеченность игроков. Должна сохраняться спонтанность в поведении игроков.

## **2.9. Социально-психологические особенности участников игры, которые необходимо учитывать**

К психологическим особенностям (трудностям), с которыми можно столкнуться при организации и проведении сюжетно-ролевой игры, можно отнести следующие:

1. Тип восприятия человека. Различают визуала, аудиала и кинестетика. Согласно некоторым статистическим данным, в школьной среде подавляющее большинство школьников – это визуалы, что отчасти связано с преобладанием в их деятельности зрительной нагрузки. На результативность игры это принципиально не влияет. Тогда как тип реагирования на воспринятое, склонность использовать ту или иную психологическую защиту (в сравнении с искренним, открытым поведением) будет влиять на ход и окончание ролевой игры.

2. Тип мышления человека. В доступной для школьника, образной форме, типы мышления хорошо иллюстрируются в тесте по социометике. Упрощенный вариант подобного теста дан в книге *«Энциклопедия практического самопознания»*, составителем которой является А.И. Красило [30, с. 47–72]. В процессе игры данный фактор принципиального значения не имеет, наоборот, вносит неповторимый колорит межличностных контактов. А вот для последующей оценки результатов игры, наоборот, значим.

3. Типы поведенческого реагирования, которые связаны непосредственно с характером, темпераментом, волевыми качествами человека. Эти особенности, наоборот, в оценке результатов играют минимальную роль, а вот в процессе игры напрямую способны влиять на выбор способов поведения и взаимодействия. Особенно негативно будут сказываться в игре наличие жесткости, шаблонности в следовании каких-то норм поведения.

4. Установки, ценности, убеждения, сформировавшиеся точки зрения. Они будут относительно нейтральны для результативности игры. Тогда как отношение к себе будет максимально сильно влиять на исполнение роли участником. В случае если данный психологический показатель будет крайне низким – заниженная самооценка, негативное отношение к жизни в целом (Я – плохой; Ты – плохой; Они – плохие), то ролевая игра как средство влияния бесполезна. М.Е. Литвак подробно рассмотрел влияние этих позиций на поведение человека в своей книге *«Если хочешь быть счастливым»* [15,

с. 63–148].

5. Среди подросткового контингента иногда встречаются представители, которые считают, что игра (которая проводится в рамках школы) им не нужна, они уже взрослые. Не стоит переубеждать их в обратном, так как их негативизм, пассивность могут свести на нет все усилия других участников сюжетно-ролевой игры.

### **2.9.1. Требования к группе**

Для использования сюжетно-ролевой игры группа должна быть достаточно сплоченной. Сплоченность возникает в процессе совместных действий и переживаний. Поэтому игру можно проводить:

а) если ребята уже длительный срок вместе, например, учатся в одном классе школы;

б) если ребята участвовали в какой-либо значимом для них мероприятии (конкурсы, дискуссии, коллективные творческие дела);

в) если ребята работали раньше или уже достаточно проработают в одной тренинговой группе. При этом следует учитывать и тот факт, что на определенном этапе их совместных занятий могут приходить новые участники. В случае сплоченности группы трудности, возникающие в игре, преодолеваются легче, нет скрытых обид, агрессивного поведения. При необходимости откровенно проговариваются все конфликтные или предконфликтные ситуации.

Работа любой группы должна строго придерживаться принципа *«здесь и теперь»*, принципа *активности* и принципа, согласно которому *не должно быть оценок* во взаимоотношениях. Что касается личностных оценок – их необходимо заменять описанием факта. Принцип *«здесь и теперь»* предполагает реагирование и обсуждение того, что происходит непосредственно в данный момент времени. Что касается принципа активности – это не только стремление участвовать в выполнении всех заданий, обсуждении своих проблем с группой (например, при обсуждении результатов ролевых ситуаций), но и стремление быть полезным для других членов группы. В этом случае высока вероятность того, что ребята будут включаться в игру ради овладения какими-то навыками, несмотря на то, что на первых этапах игры они будут стремиться только к победе.

Тренеру следует отслеживать межличностные отношения членов группы с целью выявления лидеров и аутсайдеров. Лидеры должны нести положительный авторитет для других, их поведение должно соответствовать целям работы группы, по возможности быть образцом поведения для других. Мы имеем в виду их активность и нацеленность на работу и готовность решать все возникающие проблемные вопросы в процессе совместного

взаимодействия. Это будет являться хорошей основой и для участия такой группы в сюжетно-ролевой игре.

На микроклимат группы, а значит и на процесс игры, может оказать негативное влияние скрытая эмоциональная неприязнь между участниками. Тренер (руководитель) должен хорошо отслеживать эти моменты. Тогда как взаимодействие в психологически безопасном, доверительном, принимающем человека окружении приводит к его активному проявлению на предмет осознанного и спонтанного участия в игре.

И наконец, члены группы должны верить в успешность проводимой работы в целом, и в ролевой игре в частности. В этом – одна из главных психологических задач для тренера, который должен поддерживать эту веру в успех – своим поведением, словами, заверениями.

### **2.9.2. Руководитель ролевой игры**

Иногда его называют мастером. Конечно, проведение ролевой игры зависит не только от качественного состава участников, но и от личности тренера (мастера). И то, и другое вносит в игру как положительное, так и негативное влияние. Для тренера игра – это ответственная, творческая, требующая массы сил и времени деятельность. Как правило, тренер испытывает большое напряжение в связи с улавливанием и удержанием в памяти всех ключевых высказываний участников, их невербалики, при этом отслеживая это все еще и в динамике. Это надо понимать, прежде чем браться за реализацию конкретных(ой) игр(ы). В нашем случае при проведении сюжетно-ролевой игры со старшеклассниками в количестве 10–15 человек в течение 3–4-х часов работали два тренера и несколько дублеров (помощников) из среды студентов или старшеклассников, которые имели свой опыт участия в подобных играх.

Можно перечислить много конкретных черт (психологических качеств) тренера. Пожалуй, в первую очередь (если деятельность тренера не связана с придумыванием самой игры), он должен быть умелым организатором. Важно выбрать оптимальную середину в своем стиле руководства, так как динамика игры может принять разный оборот. Где-то требуется тщательное комментирование происходящего, а где-то необходимо промолчать. Его собственное поведение должно гибко переключаться из позиции Родителя в позицию Дитя<sup>3</sup>, и наоборот. Степень включенности в процесс игры со стороны тренера может иметь следующий вектор: чем более эффективно поведение членов группы, тем менее активен может быть сам тренер.

Следует помнить, что психика любого человека является очень хрупким

---

<sup>3</sup> Данная терминология взята из трансактного анализа Э. Берна, содержание которой должно быть знакомо ведущему (тренеру).

инструментом. Поэтому в контексте обсуждения проблем тренер должен проявлять максимум теплоты, мягкости в формулировках, заботы, уважения к участникам. Только в этом случае его «наставления», «вмешательства» будут услышаны и восприняты участниками игры. При этом он должен оставаться для участников по возможности авторитетом или хотя бы вызывать симпатию (если участники процесса знакомы мало). По этому поводу С. Соловейчик высказался так: *«Без авторитета воспитывать трудно, но можно. Без симпатии воспитывать совершенно невозможно»* [25, с. 156]. На роль симпатии в межличностном взаимодействии указывал и автор книги *«Психология риторики»* А.Ю. Панасюк [22].

И наконец, не лишним будет осознание тренером собственных конфликтных областей, потребностей, мотивов и ценностей. Тренер должен быть достаточно умным, чтобы не смешивать свой опыт (ориентир на свои стереотипы и привычки) с опытом участников ролевой игры, не смотря на то, что речь идет о школьном возрасте.

## Заключение

Игра – это уникальное пространство, обладающее огромным творческим потенциалом. С помощью игры можно творить себя, строить отношения с партнерами, проявляя свои потребности, желания. С одной стороны, игра позволяет эмоционально отреагировать различные переживания, вскрыть личностные конфликты. С другой – в ней заложен тот потенциал возможностей, позволяющий корректировать возникающие у участников психологические проблемы, набирать новые навыки и умения.

Наш опыт использования сюжетно-ролевых игр показывает, что данный вид деятельности очень перспективен в работе со старшеклассниками. С одной стороны, они легко включаются в игровые отношения. С другой стороны, игровой вид деятельности, при правильном методическом использовании, позволяет обозначить и скорректировать довольно сложные ситуации личностного и межличностного плана в жизни старшеклассника, помогает улучшить его взаимоотношения в группе. В заключении мы приводим слова М.Р. Битяновой, которая отметила: *«Считаю игру самым сложным, самым ответственным и очень перспективным направлением работы психолога. Добавлю – и необыкновенно привлекательным»* [5, с. 549].

С нашей стороны хотелось бы добавить, что игра является достаточно сильным методом воздействия на психику человека, поэтому во избежание негативных эффектов, следует учесть все вышеописанные рекомендации, начиная с ответа на главный вопрос: *«Для чего мы хотим использовать ролевую игру?»*.



## Список использованной литературы

1. Абрамова Г.С. Возрастная психология: Учеб. пособие для студентов вузов / Г.С. Абрамова. – М.: Акад. Проект; Екатеринбург: Деловая кн., 2000. – 621 с.
2. Авилов Г.М. Ролевая игра: теория, методология, практика: Учебное пособие. / Г.М. Авилов, А.В. Серый, М.С. Яницкий. – Кемерово: Кузбассвуиздат, 2008. – 107 с.
3. Азарнова А.Н. Метод ролевой игры в тренинге: создание, проведение и разбор ролевой игры: Практическое пособие для бизнес-тренера / Анна Азарнова. – Санкт-Петербург: Речь, 2011. – 346 с.
4. Аксеновская Л.Н. Ордерная модель организационной культуры: монография / Л.Н. Аксеновская. – М.: Академический Проект; Трикста, 2007. – 303 с.
5. Битянова М.Р. Социальная психология: наука, практика и образ мыслей: Учебное пособие. – М.: ЭКСМО, 2001. – 576 с.
6. Гофман И. Представление себя другим в повседневной жизни. – М.: Канон-пресс, 2000.
7. Гриценко В.В., Молчанова Н.В. Социально-психологическая адаптация подростков в условиях трудовой миграции их родителей. // «Вопросы психологии». – 2010. – № 4. – С. 45–54.
8. Гриценко В.В., Молчанова Н.В., Муращенкова Н.В. Тренинг оптимизации процесса построения индивидуальной профессиональной траектории: Учебно-методическое пособие. – Смоленск: Универсум, 2011. – 154 с.
9. Добрович А.Б. Воспитателю о психологии и психогигиене общения: Книга для учителя и родителей. / А.Б. Добрович. – М.: Просвещение, 1987. – 207 с.
10. Журавлева М.М. Исследование ролевой игры как эффективного метода развития профессиональных коммуникативных качеств: монография. – Иркутск: Изд-во Иркутского гос. технического ун-та, 2009. – 160 с.
11. Знаков А. Невербалика: а вы пробовали читать мысли?: техники, приемы, секреты, общения / А. Знаков. – М.: АСТ, Прайм, 2018. – 287 с.
12. Комарова Н.Ф. Комплексное руководство сюжетно-ролевыми играми в детском саду / Н.Ф. Комарова. – М.: Скрипторий 2003, 2010. – 157 с.
13. Куприянов Б.В. Ролевая игра в детском загородном лагере: Методика проведения игровой тематической смены / Б.В. Куприянов, О.В. Миновская, Л.С. Ручко. – М.: Владос, 2010. – 262 с.
14. Куприянов Б.В. Ситуационно-ролевая игра в социальном

воспитании старшеклассников / Б.В. Куприянов, А.Е. Подобин. – Кострома, 1998. – 56 с.

15. Литвак М.Е. Если хочешь быть счастливым: Учебное пособие по психотерапии и психологии общения / М.Е. Литвак. – Изд. 35-е – Ростов н/Дону: Феникс, 2017. – 603 с.

16. Литвак М.Е. Принцип сперматозоида: Учебное пособие / М.Е. Литвак. - 32-е изд. - Ростов-на-Дону: Феникс, 2010. 501 с.

17. Молчанова Н.В. Социально-психологический тренинг как метод формирования социальной рефлексии школьника. // Актуальные проблемы современного образования: опыт и инновации: материалы всероссийской научно-практической конференции с дистанционным и международным участием: 20–21 декабря 2018 г. / отв. ред. А.Ю. Нагорнова. – Ульяновск: ЗЕБРА, 2018. – С. 344–347.

18. Молчанова Н.В. Сюжетно-ролевая игра как средство коррекции межличностного общения: Методические рекомендации. – Смоленск: Универсум, 2007. – 20 с.

19. Молчанова Н.В. Тренинг Я + как средство коррекции общения между юношей и девушкой (методические рекомендации). – Смоленск: Универсум, 2007. – 36 с.

20. Молчанова Н.В., Гриценко В.В. Тренинг просоциального поведения: Практическое пособие. – Смоленск: Маджента, 2013. – 88 с.

21. Образцова Т.Н. Ролевые игры для детей. / Т.Н. Образцова. – М.: Лада, 2010. – 190 с.

22. Панасюк А.Ю. Психология риторики: теория и практика убеждающего воздействия / А.Ю. Панасюк. – Ростов н/Д.: Феникс, 2007. – 208 с.

23. Парсонс Т.О структуре социального действия / Т. Парсонс; под общ. ред. В.Ф. Чесноковой и С.А. Белановского. – М.: Академический Проект, 2000. – 879 с.

24. Петровская Л.А. Теоретические и методические проблемы социально-психологического тренинга. – М.: Изд-во Моск. Ун-та, 1982. – 168 с.

25. Соловейчик С.Л. Педагогика для всех. – 2. изд. – М.: Первое сент., 2000. – 491 с.

26. Сорикина В.П., Фомина С.Н. Реализация деловой игры «Научное общество учащихся» // Ученые записки Российского государственного социального университета. Т. 17. – 2018. – № 2 (147). – С. 94–102. DOI: 10.17922/2071-5323-2018-17-2-94-102

27. Хэйес Н., Оррелл С. Введение в психологию. – М.: Эксмо, 2003. – 688 с.

28. Чуракова Р.Г. Моделирование педагогических ситуаций в ролевых играх: Сб. ролевых игр. – М.: Б. и., 1991. – 101 с.
29. Эксакусто Т.В. Практикум по групповой психокоррекции: тренинги, упражнения, ролевые игры. – 3-е изд. – Ростов-на-Дону: Феникс, 2010. – 340 с.
30. Энциклопедия практического самопознания: Сост. предисловия и коммент. А.И. Красилы. – М.: Международная педагогическая академия, 1994. – 352 с.

## ПРИЛОЖЕНИЯ

### Приложение 1

Херлуф Бидstrup, карикатура «*Читатели одной книги*»



## ПРИТЧА

– Мастер, – однажды спросил ученик, – почему существуют трудности, которые мешают нам достигнуть цели, отклоняют нас в сторону от выбранного пути, пытаются заставить признать свою слабость?

– То, что ты называешь трудностями, – ответил Мастер, – на самом деле является частью твоей цели. Перестань с этим бороться. Всего лишь подумай об этом, и прими в расчет, когда выбираешь путь. Представь, что ты стреляешь из лука. Мишень далеко, и ты не видишь ее, поскольку на землю опустился густой утренний туман. Разве ты борешься с туманом? Нет, ты ждешь, когда подует ветер и туман развеется. Теперь мишень видна, но ветер отклоняет полет твоей стрелы. Разве ты борешься с ветром? Нет, ты просто определяешь его направление и делаешь поправку, стреляя немного под другим углом. Твой лук тяжел и жёсток, у тебя не хватает сил натянуть тетиву. Разве ты борешься с луком? Нет, ты тренируешь свои мышцы, с каждым разом все сильнее натягивая тетиву.

– Но ведь существуют люди, которые стреляют из легкого и гибкого лука в ясную, безветренную погоду, – сказал ученик. – Почему же лишь мой выстрел встречает столько препятствий на своем пути? Неужели Мир сопротивляется моему движению вперед?

– Никогда не смотри на других, – улыбнулся Мастер. – У каждого свой лук, своя мишень и свое собственное время для выстрела. Одни делают своей целью точное попадание, другие – возможность научиться стрелять.

Затем он понизил голос, наклонился к ученику и заговорщицки подмигнув, продолжил:

– И еще я хочу открыть тебе страшную тайну, мой мальчик. Туман не опускается на землю для того, чтобы помешать твоему выстрелу, ветер не начинает дуть для того, чтобы увести твою стрелу в сторону, жесткий лук создан лучником не для того, чтобы ты осознал свою слабость. Все это существует само по себе. Это ты решил, что сможешь в этих условиях точно поразить мишень. Поэтому, либо перестань жаловаться на трудности и начинай стрелять, либо умири свою гордыню и выбирай более легкие цели.

### Ролевая ситуация

Роли: *учитель, лидер класса, староста этого же класса.*

#### Роль лидера класса:

Вы активны, независимы, имеете свое собственное мнение по многим вопросам. Однажды учитель Вас очень сильно задел, обидел. Учитель нелестно выразился о Вас как о друге, стиле общения со сверстниками, сделал замечание о Вашей внешности и/или высмеял какой-то недостаток (можно выбрать один из предложенных вариантов, а также использовать свой вариант). Это произошло при всем классе, было задето Ваше самолюбие. Таким образом, Вы восприняли это как оскорбление.

В классе Вы пользуетесь всеобщим уважением. Вы всегда помогаете решать ребятам какие-то проблемы, приходите на помощь друзьям, кого-то защищаете. После такого оскорбления со стороны учителя Вы решили его наказать, организовав побег всего класса с урока. Ребята решили Вас в этом поддержать, хотя полного единодушия в этом вопросе не было.

Ваш друг – староста класса. Вы привязаны друг к другу и не предавали друг друга никогда. Староста тоже поддержал Вас, но потом уговорил сделать вид, что все это произошло случайно, так как учитель задержался только на 7 минут после звонка. Можно будет сказать, что не дождались, решили, что урока не будет. Кроме того, Вы договорились, что говорить будет староста, а не Вы, так Вам будет легче скрыть свое отношение к учителю.

#### Роль старосты класса:

Вы – староста класса, должны соблюдать дисциплину. Вам жалко учителя, Вы хорошо к нему относитесь. При этом Вы не любите взрослых, которые плохо относятся к детям. Вы спокойный, доброжелательный по натуре, легко прощаете, уступаете. Вы также уважаете «лидера», он является Вашим другом. Ваш принцип – друзей не предают.

Вам следует внимательно следить, чтобы учитель не догадался, что побег всего класса организовал лидер класса, который пользуется авторитетом среди одноклассников.

#### Роль учителя:

Когда Вы пришли на урок, там никого из класса не оказалось. Вы восприняли это как побег. Вам неприятна сложившаяся ситуация, тем более что раньше такого не происходило. Ваша задача – выяснить причины сложившейся ситуации.

РОЛЕВАЯ ИГРА ДЛЯ СТАРШЕКЛАССНИКОВ «ШАНС»

(рассчитана на 12 человек)

Роль: **ТОРГОВЕЦ ОРУЖИЕМ**

Вы – торговец оружием. Про Вашу незаконную деятельность знает портье, который нечаянно заглянул в Вашу комнату, и увидел у Вас оружие. Он стал Вас шантажировать. Вам надо от него откупиться. Для этого Вам необходимо быстро продать оружие.

Вы так же коллекционируете картины. Хотите пополнить в свою коллекцию картину, которую тщательно скрывают. Но при этом Вы не должны выдать себя полиции.

ИГРОВЫЕ ЗАДАЧИ:

1. Откупиться от портье.
2. Заработать от продажи оружия как можно больше денег.
3. Найти картину и купить.
4. Спрятаться от полиции.

Получить у мастера:

- оружие,
- 50 рублей.

Роль: **ПОЛИЦЕЙСКИЙ 1**

Ваша профессия – полицейский. Уже несколько лет Вы работаете в гостинице «Астория». Вам известно, что среди постояльцев есть наркоторговец, которого Вам нужно найти. Еще Вы знаете, что кто-то из постояльцев, показывая фальшивое удостоверение, выдает себя за полицейского. Этого человека Вам тоже нужно найти.

ИГРОВЫЕ ЗАДАЧИ:

1. Найти наркоторговца.
2. Найти, того, кто выдает себя за полицейского.

Получить у мастера:

- оружие,
- 20 рублей,
- удостоверение.

Роль: **НАРКОТОРГОВЕЦ**

Вы – наркоторговец. В гостинице «Астория» Вам должны были передать партию наркотиков, но сделка сорвалась, и наркотики «потерялись» в

гостинице. Вам пришлось поселиться в этой гостинице. Вскоре Вы узнаете, что кто-то из жильцов «Астории» знает о местонахождении этой партии. С ним Вы можете связаться по паролю:

– Сахар есть?

– Скоро будет.

Так как у Вас на руках есть наркотики (некоторое количество) и, возможно, удастся найти новую партию товара, то Вам надо установить связь с «наркоманами» для продажи им наркотиков. Найти Вы их можете по следам от уколов на руке. Возможно, что за Вами будут следить или уже следят. У Вас есть фальшивое удостоверение полицейского. Действуйте по обстоятельствам.

#### ИГРОВЫЕ ЗАДАЧИ:

1. Найти партию наркотиков.
2. Установить связь с наркоманами.
3. Заработать денег.

Взять у мастера:

- небольшую партию наркотиков,
- фальшивое удостоверение полицейского,
- 150 рублей.

#### Роль: **БИЗНЕСМЕН**

У вас есть хобби – коллекционирование картин. Вы желаете пополнить свою коллекцию новой и очень редкой картиной. Кроме Вас, ее наверняка желают приобрести другие люди. В связи с этим, местонахождение картины держат в тайне. О ее местонахождении знает один из наркоманов, которого можно узнать по точкам от углов на сгибе локтя. Вы знаете так же, что существует копия этой картины.

Кроме того, у Вас возникла проблема – Вы потеряли паспорт, поэтому Вам нужно приобрести новый.

#### ИГРОВЫЕ ЗАДАЧИ:

1. Вычислить того, кто знает о картине.
2. Приобрести картину.
3. Купить паспорт.

Получить у мастера:

- 200 рублей.

#### Роль: **ДРУГ ДЕВУШКИ**

Вы – друг девушки, которая раньше была наркоманкой. Вы решили отомстить наркоманам за то, что лучшие годы девушки прошли в наркотической зависимости. Самый желанный способ отомстить – это найти



наркоторговца с целью прекратить доступ наркотиков к покупателям.

Вы так же решили охранять девушку от ее бывших дружков-наркоманов. Для своих целей Вам нужно достать оружие.

**ИГРОВЫЕ ЗАДАЧИ:**

1. Тайно охранять девушку, чтобы она не сорвалась.
2. Купить оружие для ее охраны.
3. Вычислить и сдать наркоторговцев.

Получить у мастера:

– 100 рублей.

**Роль: ВРАЧ**

Вы врач гостиницы «Астория». К Вам совершенно случайно попала в руки перехваченная партия наркотиков. Вы не захотели ее уничтожать и решили использовать в лечебных целях. Вы предполагаете, что за этой партией будут «охотиться», а значит – возможно выйдут на Вас. В целях самообороны Вы хотите купить оружие, но для этого у Вас недостаточно денег. Единственный выход – продать картину известного художника. Эту картину Вы купили на «черном» рынке.

**ИГРОВЫЕ ЗАДАЧИ:**

1. Продать картину, выдавая ее за подлинник.
2. Купить оружие.
3. Сохранить у себя наркотики.

Получить у мастера:

– картину /фальшивую/,

– наркотики,

– 20 рублей.

**Роль: ДЕВУШКА**

В прошлом Вы были наркоманкой. Недавно прошли курс лечения и стараетесь вернуться к нормальному образу жизни.

Однако компания, с которой Вы были раньше, не хочет Вас отпускать. Они ставят Вам условие: найти им паспорта. Поселившись в гостинице «Астория», Вы заметили, что за Вами продолжают следить. Однако раскрыть своих бывших «Друзей» Вы не можете, так как боитесь последствий.

Однажды, прогуливаясь по городу, Вы случайно заметили, как один местный житель прятал картину. Вам показалось, что это очень ценная картина.

**ИГРОВАЯ ЗАДАЧА:**

1. Откупиться от наркоманов.
2. Получить у мастера:

– 100 рублей.

**Роль: НАРКОМАН 1**

Вы наркоман. Раньше в вашей компании была девушка, но ей помогли освободиться от зависимости. Но вы никак не можете ее отпустить, поэтому шантажируете ее и ставите ей условия – найти Вам паспорт.

Так как Вы наркоман, то через каждые 15 минут Вам необходимо принять наркотик, который можно купить у наркоторговца. Однако наркотиков осталось мало. Вы узнаете, что где-то в гостинице спрятана целая партия. Конечно, Вы хотите ее найти.

Как-то, гуляя по гостинице, Вы увидели, что в номере у одного жильца висит интересная и, похоже, очень дорогая картина.

В одиночку вам действовать трудно, поэтому вы ищите себе напарника (уверены, что в такой большой гостинице есть еще люди, употребляющие наркотики, возможно даже бывшие знакомые). Найти человека, употребляющего наркотики, можно по следам от уколов на сгибе локтя.

**ИГРОВАЯ ЗАДАЧА:**

1. Найти наркотики.
2. Найти друга-наркомана.

У мастера взять:

- 1 дозу,
- 20 рублей.

Должен знать: девушку – бывшую наркоманку; местного жителя.

Нарисовать точки на сгибе локтя.

**Роль: НАРКОМАН 2**

Вы наркоман. Раньше Вы общались с девушкой, которая тоже употребляет наркотики, но ей помогли освободиться от зависимости. Но Вы никак не можете ее отпустить. Поэтому шантажируете ее и ставите условие – найти Вам паспорт.

Так как Вы наркоман, то через каждые 15 минут должны принимать. Их можно купить у наркоторговца. Однако наркотиков у него осталось мало. Затем Вы узнаете, что в гостинице где-то спрятана целая партия наркотиков. Вы, конечно, захотели ее найти.

В одиночку действовать трудно. Поэтому Вы ищите себе напарника (тоже наркомана). Найти его можно по следам от уколов на сгибе локтя.

**ИГРОВЫЕ ЗАДАЧИ:**

1. Найти наркотики.
2. Найти друга – наркомана.

У мастера взять:

- 1 дозу наркотика,
- 20 рублей.

Должен знать: девушку – бывшую наркоманку.

### Роль: **ПОРТЬЕ**

Вы портье гостиницы «Астория». Вы знаете, что в гостинице должна была пройти сделка, связанная с наркотиками, но она сорвалась. Партия наркотиков оказалась в руках у гостиничного врача. Эта информация может стать для Вас источником прибыли. Связь с человеком через пароль: «Сахар есть?». Ответ: «Скоро будет?».

Кроме того, по чистой случайности, один из посетителей оставил на столе кейс, в котором (как Вы позднее обнаружили) находились 3 паспорта. Вы решили, что это тоже выгодный бизнес. В комнате одного посетителя Вам довелось чисто случайно обнаружить пистолет. Это Вас тоже заинтересовало.

#### ИГРОВАЯ ЗАДАЧА:

1. Заработать как можно больше денег.
2. У мастера взять:
  - 3 чистых паспорта,
  - 20 рублей.

Должен знать: гостиничного врача; человека, у которого в комнате обнаружил пистолет.

### Роль: **ПОЛИЦЕЙСКИЙ 2**

Вы работаете в полиции. Несколько лет назад Вы вели дело об убийстве человека. Из-за нехватки улик дело было закрыто, и обвиняемого отпустили. Сейчас нашелся свидетель преступления, и Вам стало известно, что убийца находится в данный момент в гостинице «Астория». Вы приехали в эту гостиницу, чтобы вычислить убийцу и принять нужные меры.

Одновременно с поиском убийцы Вы выполняете еще одно задание – ищите торговца оружием, который тоже поселился в этом гостинице. В случае поимки Вам надо сдать властям обоих преступников.

#### ИГРОВЫЕ ЗАДАЧИ:

1. Найти убийцу и сдать его властям.
2. Найти торговца оружием и сдать властям.

У мастера взять:

- оружие,
- удостоверение,
- 20 рублей.

Должен знать: имя свидетеля – местного жителя.

Роль: **ПРЕСТУПНИК**

Около 10 лет назад Вы совершили преступление. Дело было закрыто из-за нехватки улик. Вас освободили, но появился свидетель этого преступления. Теперь Вы вынуждены скрываться, так как понимаете, что за Вами уже охотилась полиция. У Вас единственный выход – избавиться от свидетеля, которым оказался здешний житель. Но для этого Вам нужно купить разрешения на ношение оружия, во избежание недоразумений.

**ИГРОВЫЕ ЗАДАЧИ:**

1. Купить разрешения на ношения оружия.
2. Избавиться от свидетеля.

У мастера взять:

- оружие,
- 20 рублей,
- браслет.

*Для заметок*

*Для заметок*

Н.В. Молчанова

**Методическое пособие  
«Ролевая игра как метод диагностики  
и коррекции личности старшеклассника»**

Подписано в печать 27.04.2022 г. Бумага офсетная.  
Формат 60х84/16. Гарнитура «Times New Roman».  
Печать лазерная. Усл. печ. л. 3,5  
Тираж 100 экз.

ГАУ ДПО СОИРО  
214000, г. Смоленск, ул. Октябрьской революции, 20а

