

УДК 378:311

DOI <https://doi.org/10.32840/1992-5786.2020.73-2.6>**О. М. Керницький,**кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри військово-соціального та психологічного забезпечення
Національної академії Національної гвардії України**В. І. Пасічник,**кандидат психологічних наук, доцент,
доцент кафедри військово-соціального та психологічного забезпечення
Національної академії Національної гвардії України**В. С. Васищев,**старший викладач кафедри військово-соціального та психологічного забезпечення
Національної академії Національної гвардії України

ПЕДАГОГІЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ІГРОВОГО МОДЕЛЮВАННЯ У НАВЧАННІ СЛУХАЧІВ МАГІСТРАТУРИ ВИЩОГО ВІЙСЬКОВОГО НАВЧАЛЬНОГО ЗАКЛАДУ ПЕРЕГОВОРНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ У СИТУАЦІЇ ЗАХОПЛЕННЯ ЗЛОЧИНЦЯМИ ЗАРУЧНИКІВ

У статті розглянуто наукові та методичні підходи до моделювання дидактичних ігор у навчальному процесі ВВНЗ. На основі досвіду підготовки офіцерів формувань Національної гвардії України розкрито педагогічні особливості ігрового моделювання у навчанні слухачів магістратури вищого військового навчального закладу переговорної діяльності у ситуації захоплення злочинцями заручників.

Зазначено, що ігрове моделювання нині вважається ефективним методом соціально-культурного проєктування і важливим інструментом формування проєктного мислення особистості, розвитку індивідуального та самостійного прийняття рішень, мобілізації знань та навичок, розкриття особистісного потенціалу тощо. Перевагою ігор перед традиційними методами навчання визначено те, що у процесі ігрових занять реалізуються такі психолого-дидактичні закономірності, як: принцип негайного застосування знань; зведення абстрактних знань і понять на рівень чуттєвого перетворення матеріалу; наближення до практичного розуміння дійсності та варіацій можливих ситуацій; активність та невимушена мобілізація учасників гри; перетворення абстрактних знань на конкретні переживання та поведінку, мислення та дії.

Проаналізовано такі види та основні структури рольової гри у навчанні слухачів магістратури, як: організаційна, рольова, часова, методологічна та методична. Запропоновано ігрову модель під час проведення практичного заняття з магістрами, у процесі якої слухачі повинні виконувати збирання, опрацювання (аналіз, синтез, конкретизацію, узагальнення), зберігання, представлення та використання інформації в умовах комунікації зі злочинцями, існування багатоваріантності подій, наявності дефіциту часу, різкої зміни обставин, можливості непередбачуваних та шокуючих подій.

Зазначено, що під час розвитку ситуації викладачем можливі введення різних уявних перешкод, що заважають слухачам досягти успіху, створюють емоційне напруження під час гри, інтелектуальне перевантаження, дискомфорт тощо. Описано процес проєктування рольової гри для проведення практичного заняття з дисципліни «Прикладна психологія службово-бойової діяльності НГУ» зі слухачами магістратури Національної академії Національної гвардії України. Визначено дидактичні умови, що забезпечують успішність та реалізацію завдань рольової гри щодо визволення заручників. Сформульовано основні вимоги до таких ігор та загальні помилки магістрів під час проведення практичних занять.

Ключові слова: слухачі магістратури, службово-бойова діяльність, дидактична гра, переговори, рольова гра щодо звільнення заручників.

Постановка проблеми. Нині військовим частинам Національної гвардії України (далі – НГУ) як ніколи потрібні кваліфіковані офіцери з високим рівнем професійної компетентності, патріотизму, мотивації до служби, розвинутими комунікативними вміннями, прагненням до професійного зростання тощо. Такі вимоги породжуються у

зв'язку з новими викликами, що постають перед формуваннями НГУ, які призначені для виконання завдань із захисту та охорони життя, прав, свобод і законних інтересів громадян, суспільства і держави від кримінальних та інших протиправних посягань.

Особливе місце серед функцій правоохоронних органів посідають завдання, що пов'язані з випад-

ками захоплення заручників, викрадення людей (у тому числі дітей), погроз вчинення збройних нападів, убивств, вибухів, підпалів тощо. З кожним днем стає все більш актуальною проблема ненасильницьких засобів вирішення конфліктних ситуацій. Тільки з 2019 по 2020 роки в Україні сталося 8 найбільш гучних випадків, що пов'язані із захопленням злочинцями заручників [1]. Саме це і зумовлює необхідність підготовки правоохоронних органів, зокрема військовослужбовців формувань НГУ, до взаємодії у конфліктній ситуації, в тому числі й до переговорної діяльності в ситуації захоплення заручників.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. До проблеми впровадження навчально-педагогічних ігрових технологій навчання у вищій школі звертались такі науковці, як А. Вербицький, Д. Ельконін, В. Платов та інші сучасні педагоги і дослідники. Для наукового обґрунтування використання ігрових моделей навчання важливими вважаємо також теоретичні дослідження В. Єфимова, В. Нікандрова, А. Смолкіна, П. Підкасистого. Дослідження проблеми застосування дидактичної гри у навчальному закладі стосуються здебільшого ділових (А. Вербицький, М. Крюков та інші) та рольових ігор (С. Карпова, О. Пометун та інші науковці).

На думку В. Оконя, класифікація таких технологій включає функціональні, тематичні й конструктивні ігри. За змістом вони можуть бути дидактичними, спортивними і військовими. Особлива увага, зазначає він, приділяється формуванню навичок і вмінь ухвалення рішень за умови взаємодії, суперництва і конкуренції між активно діючими особами [2].

У своїх працях науковець О. Аксьонова характеризує дидактичну гру як активну навчальну діяльність з імітаційного моделювання систем, явищ, процесів, а також майбутньої професійної діяльності [3, с. 346].

Проте сучасним теорії та практиці навчання у ВВНЗ бракує досліджень з проблеми навчання слухачів магістратури переговорної діяльності, ігрового моделювання таких службово-бойових ситуацій для військовослужбовців військових формувань НГУ, особливо тих, що пов'язані із захопленням злочинцями заручників.

Мета статті – на основі узагальнення наукових підходів та досвіду підготовки офіцерів формувань НГУ розкрити педагогічні особливості ігрового моделювання у навчанні слухачів магістратури вищого військового навчального закладу переговорної діяльності у ситуації захоплення злочинцями заручників.

Виклад основного матеріалу. Сучасні педагоги та науковці стверджують, що для підготовки майбутніх фахівців у навчальному процесі слід використовувати як традиційні, так і сучасні

методи активізації навчально-пізнавальних дій, що засновані на когнітивних, соціально-рольових та поведінкових засадах [4].

Теперішня методика викладання дисциплін у ЗВО зовсім нещодавно збагатилася дидактичними мультимедійними інструментами, які істотно полегшують процес навчання, проте, на нашу думку, віртуальні навчальні інструменти та Інтернет-технології не зможуть ефективно замінити дидактичні можливості ігрових технологій, що імітують квазіпрофесійну діяльність майбутніх фахівців, особливо офіцерів правоохоронних структур, що за своїми обов'язками не тільки керують підлеглим особовим складом, але і вступають у вербальне, силове, а іноді і збройне протистояння з правопорушниками або злочинцями.

Аналіз цієї проблеми показав, що ігрове моделювання нині вважається ефективним методом соціально-культурного проектування і важливим інструментом формування проектного мислення особистості, розвитку індивідуального та самостійного прийняття рішень, мобілізації знань та навичок, розкриття особистісного потенціалу тощо. Перевагою ігор перед традиційними методами навчання є те, що у процесі ігрових занять реалізуються такі психолого-дидактичні закономірності, як: принцип негайного застосування знань; зведення абстрактних знань і понять на рівень чуттєвого перетворення матеріалу; наближення до практичного розуміння дійсності та варіацій можливих ситуацій; активність та невимушена мобілізація учасників гри, мислення та дії [3, с. 346].

Науковці Я. Бельчиков, М. Бирштейн пропонують класифікацію ділових ігор як методу активного навчання за певними ознаками, а саме [5]:

1. Серед ділових ігор залежно від їх функцій та цільової направленості виділяють: навчальні (тренінгові) ділові ігри. Ігри такого типу є найпоширенішими.

2. За широтою тематичних рамок ділові ігри поділяються на: комплексні, які передбачають обробку методів вирішення складного завдання в єдності його найважливіших аспектів, наприклад, імітація діяльності з розв'язання конфліктної ситуації; часткові – вирішення окремого завдання.

3. За ступенем свободи прийняття рішень та дій ігри поділяються на: жорсткі, якщо гра припускає лише заздалегідь сплановані рішення та поведінкові моделі. Прийняття рішень в іграх такого типу обмежується вибором однієї з раніше запропонованих альтернатив; м'які, коли діяльність учасників обмежується лише загальним сценарієм.

4. За ступенем невизначеності ситуації ділові ігри поділяються на: детерміновані, для яких характерна визначена ситуація із заданими параметрами; імовірні, які характеризуються

невизначеністю ситуації, мінливістю багатьох її параметрів.

5. За характером комунікацій гравців ділові ігри поділяються на: інтерактивні, в яких залежність учасників один від одного є дуже важливою.

6. За галуззю використання: загальні ділові ігри моделюють діяльність всієї організаційної одиниці в конкретній ситуації, яка може змінюватися; функціональні ділові ігри.

7. За відкритістю ділові ігри поділяються на: відкриті, які дозволяють контакти між учасниками, наприклад, ігри типу «мозковий штурм»; закриті, які забороняють усіякі контакти.

8. За залежністю від використовуваних засобів та інструментів ігри поділяються на: мультимедійні або комп'ютерні; прості ігри.

Отже, ігри дають змогу під час занять здійснювати імітаційне моделювання систем, а також їх функціонування. Дидактичні ігри, що трапляються в теорії та практиці, поділяються на імітаційно-моделюючі та рольові ігри. Імітаційно-моделюючі ігри присвячені вирішенню певної проблеми, набуттю процесуальних компетенцій, рефлексії шляхів вирішення проблеми і засновані на розподілі певних «технічних» ролей, в яких емпатія (перевтілення в образ) має менше значення, ніж у рольових іграх. Третій тип ігор називається «стратегічні ігри», які мають обов'язкове рольове забарвлення. У таких іграх дії учасників не тільки підпорядковані ситуації та організаційно-управлінським правилам гри, а ще й особливостям рольової поведінки гравця. Рольові ігри дають змогу гравцям виявити творчі можливості, розвивають перцептивні якості, рефлексію поведінки та поведінку інших людей, дозволяють імітувати переговорну діяльність.

Поняття «переговори» походить від англійського слова "negotiation" і французького "negociation", які мають латинське походження (від латинського negotium: нес, ні «ні» і otium – «досуг»), означає – розмову, бесіду з метою обмінятися думками або домовитися про що-небудь із кимсь, або обговорення з метою з'ясування думок, настроїв сторін або укладення угоди [6, с. 968]. Найдавніше використання цього терміна пов'язане з торгівлею.

Переговори – це один із численних видів взаємодії між людьми. Історія знає багато способів вербальної і невербальної взаємодії між людьми. До основних із них належать: консультації, дискусії, «круглі столи», арбітражі, переписка, посередництво. Це обмін думками з метою домовитися про щось.

В історичному плані розвиток переговорів відбувався трьома напрямками: дипломатичним, торговельним і розв'язанням спірних проблем. Переговори розглядаються як засіб завершення конфлікту, коли опоненти вичерпали можливості силового розв'язання протиріччя.

Насамперед слід відрізнити переговорну діяльність за об'єктом взаємодії: одна справа вести переговори з представниками політичних організацій, національних рухів, релігійних об'єднань, і зовсім інша – з правопорушником чи групою правопорушників, які захопили заручників. Найбільш типовими для діяльності правоохоронних структур ситуаціями, у яких здійснюється конфліктна взаємодія з правопорушниками, є також переговори з учасниками сімейно-побутових конфліктів, особами у небезпечних психічних станах (алкогольному чи наркотичному сп'янінні, психічній аномалії тощо), агресивно налаштованими групами неповнолітніх та молоді (футбольних фанатів, хуліганських угруповань тощо) [7].

Найбільш екстремальний характер мають умови ведення оперативних переговорів, що ведуться зі злочинцями, особливо коли йдеться про захоплення ними заручників. Проектування рольової гри «Заручник» для проведення практичного заняття з дисципліни «Прикладна психологія службово-бойової діяльності НГУ» зі слухачами магістратури передбачало визначення мети, спрямованої на засвоєння змісту матеріалу, вибір виду навчально-пізнавальної діяльності та форм взаємодії викладача і магістрів, магістрів між собою під час розігрування ролей (злочинці, заручник, переговорник, керівник операції, снайпери тощо), варіантів розвитку подій. Це вимагало усвідомлення цілей кожного етапу гри, результату, вибору способу діяльності; необхідних засобів інтелектуального, практичного або предметного характеру; наявності чітких знань та уявлень про об'єкт діяльності.

Під час проведення практичного заняття вибудовувалася така ігрова модель, у процесі якої слухачі повинні виконувати збирання, опрацювання (аналіз, синтез, конкретизацію, узагальнення), зберігання, представлення та використання інформації в умовах комунікації зі «злочинцями», існування багатоваріантності подій, наявності дефіциту часу, різкої зміни обставин, можливості непередбачуваних та шокуючих подій. Особливістю і основною перевагою такої моделі стало те, що вона дозволяє: по-перше, не боятися негативних наслідків якої-небудь неправильної дії; по-друге, значно прискорювати час перебігу реальних процесів переговорів; по-третє, надає змогу повторювати ті чи інші операції для закріплення навичок їх виконання, а також дозволяє набувати досвіду в умовах гри, спостерігати за правильними або помилковими діями інших слухачів; по-четверте, одразу бачити результати або своїх точних кроків, рішень, або помилок.

Під час такої гри особлива увага приділяється формуванню навичок і вмій застосування методів та прийомів ведення оперативних переговорів, ухвалення рішень за умови взаємодії, суперниц-

тва і конкуренції (протидії) між активно діючими особами. Нами було враховано такі психолого-педагогічні принципи конструювання і використання рольової гри, які визначають складові частини, логіку, внутрішні зв'язки і вимагають їх системного застосування: принцип імітаційного моделювання конкретних умов і динаміки певного виду діяльності; ігрового моделювання змісту і форм професійної діяльності; спільної діяльності; діалогічного спілкування; багатоваріантності; проблемності змісту імітаційної моделі і процесу його розгортання в ігровій діяльності. Сутність рольової гри під час навчання слухачів магістратури переговорної діяльності, на нашу думку, полягає у повноті відтворення предметного, психологічного і соціального змісту специфіки такого виду їхньої службово-бойової діяльності, моделюванні основних умов і системи відносин, характерних для відповідної діяльності. Вони розгортаються на імітаційній моделі під час практичного заняття зі слухачами, що відтворює різні варіанти динаміки таких ситуацій, які часто є непередбачуваними та несуть загрозу життю заручників і військовослужбовців НГУ, працівникам ОВС.

Під час занять враховано такі важливі структури рольової гри, як: організаційна структура, рольова структура, часова структура, методологічна та методична структури гри. Спрощено схему такої гри нами було побудовано так: її учасникам рекомендовано взяти участь у розв'язанні ситуації захоплення заручника, що склалася, і на основі інформації, яка є на поточний час про злочинців, їхні вимоги, стан здоров'я заручника, умови обстановки, наявні сили та можливості, психологічні особливості розгортання події, включитись в оперативну гру, здійснити обґрунтовані кроки та прийняти правильне рішення щодо його звільнення. Під час розвитку ситуації викладачем можливі введення різних уявних перешкод, що заважають слухачам досягти успіху, створюють емоційне напруження під час гри, інтелектуальне перевантаження, дискомфорт тощо.

Етапи гри як системи складаються з: підсистеми підготовки до проведення рольової гри (підготовка керівництва з проведення гри, методичного і технічного забезпечення, формування складу груп); підсистеми управління грою (створення змагальності, відпрацювання навичок роботи у групі, оперативна зміна структури гри, зміна рольових осіб, управління перебігом гри і т.д.), розподілу учасників на групи на певному етапі ведення оперативних переговорів.

Рольова структура такої гри включає: ролі, які моделюють конкретну ситуацію службово-бойової діяльності; ролі, необхідні для оперативного управління ходом гри (керівник та «група забезпечення»); ролі, що запроваджуються у гру для підвищення емоційної напруги учасників (снайпери,

ЗМІ, батьки злочинців, заручника та ін.); ролі експертів (за необхідністю).

Часова структура такої гри визначає певні часові етапи: підготовчий етап, вступну частину, власне гру й аналіз результатів переговорів. Методична структура гри при цьому включає: методику проведення гри (сценарій), порадики із застосування системи оцінювання діяльності учасників, технічні засоби навчання і наочне приладдя (муляжі зброї, знаки розрізнення, кайданки та ін.). У методологічній структурі ділової гри поєднуються методи управлінського консультування і методи групової динаміки.

Проведена робота щодо проектування та впровадження рольових ігор у практику викладання дисципліни «Прикладна психологія службово-бойової діяльності НГУ» зі слухачами магістратури дозволила сформулювати основні вимоги до таких ігор, а це такі як: конкретність об'єкта ігрового моделювання ситуації захоплення заручників; поступовість у побудові моделі службово-бойової діяльності з опрацювання етапів, їх змісту, методів та прийомів ведення переговорів щодо звільнення заручників; доцільність розподілу ролей між учасниками гри та їх своєчасна зміна у разі відсутності генерування ідей, просування у переговорах, інтелектуального ступору або втрати активності; комунікативність та взаємодія учасників; залученість усієї групи до спільної роботи; колективність у опрацюванні рішень учасниками гри та просування до спільної мети; багатоваріантність рішень та їх відповідність складності ситуації визволення заручників; наявність системи індивідуальних або групових методів оцінки для учасників рольової гри.

Досвід навчання слухачів магістратури показує, що під час проведення рольової гри «Заручник» їхнім діям притаманні такі загальні помилки, як: легковажне ставлення до завдання на початковому етапі входження в гру, неповне врахування дії комплексу факторів, безпідставна надія на легке та швидке вирішення проблеми силовими засобами, поспіх у прийнятті важливих рішень без ретельного аналізу обстановки, втрата орієнтації у часі, повільне реагування на зміну умов виконання завдань, слабкі навички активного слухання інших, відволікання від головної мети, нехтування прийомами емпатійного спілкування, переважно директивний стиль комунікації зі «злочинцями» тощо.

Висновки та перспективи подальших досліджень. Розглянуто наукові підходи до моделювання дидактичних ігор та на основі досвіду підготовки офіцерів формувань НГУ розкрито педагогічні особливості ігрового моделювання у навчанні слухачів магістратури ВВНЗ переговорної діяльності у ситуації захоплення злочинцями заручників. Описано процес проектування та запропоновано рольову гру «Заручник» для

проведення занять з дисципліни «Прикладна психологія службово-бойової діяльності НГУ» зі слухачами магістратури Національної академії Національної гвардії України. Перспективним напрямом дослідження вважаємо визначення показників та критеріїв ефективності запропонованої рольової гри зі слухачами магістратури.

Список використаної літератури:

1. Захоплення заручників у Луцьку: інші схожі інциденти в Україні. URL: <https://www.slovoidilo.ua/2020/07/22/infografika/suspilstvo/zaxoplennya-zaruchnykiv-luczku-inshi-sxozhincydenty-ukrayini>.
2. Okon W. U podstaw problemowego uczenia sie. Warszawa, 1994. 210 s.
3. Аксьонова О.В. Методика викладання економічних дисциплін. Київ : КНЕУ, 2006. 708 с.
4. Азаренкова Г.М. Тренінгові технології навчання у практичній підготовці студентів. Львів : Новий Світ. 2010. 198 с.
5. Бельчиков Я.М., Бирштейн М.М. Деловые игры. Рига, 1989. 304 с.
6. Бусел В.Т. Великий тлумачний словник сучасної української мови 250 тис. слів. Київ : Вид-во «Перун», 2005. 1736 с.
7. Кравчук І.А. Ведення переговорів з терористами. *Форум права*. 2010. № 4. С. 526–530.

Kernickiy O., Pasichnik V., Vasishev V. Pedagogical features of game modelling in the training of listeners of the higher military educational institution

The article considers scientific and methodological approaches to modelling didactic games in higher education. Based on the experience of training officers of the National Guard of Ukraine, the pedagogical features of game modelling in teaching students of the master's degree of higher military educational institution to negotiate in a situation of hostage-taking by criminals are revealed.

It is noted that game modelling today is considered an effective method of socio-cultural design and an important tool for forming project thinking personality, development of individual and independent decision-making, mobilization of knowledge and skills, disclosure of personal potential and more. The advantage of games over traditional teaching methods is that in the process of game classes the following psychological and didactic patterns are realized: the principle of immediate application of knowledge; reduction of abstract knowledge and concepts to the level of sensory transformation of material; approximation to the practical understanding of reality and variations of possible situations; activity and casual mobilization of game participants; transformation of abstract knowledge into concrete experiences and behaviour, thinking and actions.

The types and main structures of role play in teaching master's students are analyzed: organizational, role, time, methodological and methodical structure of the game. A game model is proposed during a practical lesson with masters, during which students must collect, process, storage, presentation and use of information in communication with criminals, the existence of a variety of events, the lack of time, abrupt change of circumstances, the possibility of unpredictable and shocking events.

It is noted that during the development of the situation the teacher may introduce various imaginary obstacles that prevent students from achieving success, create emotional tension during the game, intellectual overload, discomfort and more.

The process of designing a role-playing game for conducting a practical lesson on the subject with students of the master's program of the National Academy is described.

The didactic conditions that ensure the success and implementation of the tasks of the role play on the release of hostages are determined. The basic requirements for such games and general mistakes of masters during practical classes are formulated.

Key words: *master's students, service and combat activity, didactic game, negotiations, role play on hostage release.*