

МІНІСТЕРСТВО ВНУТРІШНІХ СПРАВ УКРАЇНИ

Харківський національний університет внутрішніх справ

Факультет № 3

Кафедра педагогіки та психології

МЕТОДИЧНІ МАТЕРІАЛИ

до семінарських та практичних занять

«Сучасні психологічні практики»

вибіркова компонента освітньої програми другого (магістерського) рівня
вищої освіти 053 Психологія (магістр психології, практичний психолог)

**м. Харків
2023 рік**

ЗАТВЕРДЖЕНО

Науково-методичною радою
Харківського національного
університету внутрішніх справ
Протокол від 30.08.2023 № 7

СХВАЛЕНО

Вченою радою факультету № 3
Протокол від 29.08.2023 № 8

ПОГОДЖЕНО

Секцією науково-методичної ради
з гуманітарних та соціально-
економічних дисциплін ХНУВС
Протокол від 29.08.2023 № 7

Розглянуто на засіданні кафедри педагогіки та психології
(Протокол від 29.08.2023 № 13)

Розробник:

*Старший викладач кафедри педагогіки та психології факультету № 3
ХНУВС, кандидат психологічних наук, доцент – Олена МАКАРОВА*

Рецензенти:

- 1. Доцент кафедри психології та педагогіки Харківської державної академії культури, кандидат психологічних наук, доцент – Віденєєв І.О.*
- 2. Кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри педагогіки та психології факультету № 3 ХНУВС – Червоний П.Д.*

Розподіл часу навчальної дисципліни за темами

Номер та назва навчальної теми	Кількість годин, відведених на вивчення навчальної дисципліни						Вид контролю
	Всього	з них:					
		лекції	Семінарські заняття	Практичні заняття	Лабораторні заняття	Самостійна робота	
Тема 1.Практична психологія, як галузь психологічної науки	12	2	-	4		10	Залік
Тема 2 EMDR-терапія.	14	2	-	4		10	
Тема 3. Біосегустивний метод	26	4	2	4		10	
Тема 4. Використання метафоричних асоціативних карт психологічній практиці	14	2	2	4		10	
Тема 5. Специфіка використання психологічних ігор в залежності від особливостей клієнта.	26	4	2	4		10	
Всього за семестр - 2	90	14	6	20	-	50	

2 . Методичні вказівки до семінарських та практичних занять

Тема № 1. Практична психологія, як галузь психологічної науки
Практичне заняття Практична психологія, як галузь психологічної науки
Навчальна мета заняття: визначити рівень засвоєння матеріалу, а саме: предмет та завдання, основні проблеми психологічної науки

Кількість годин – 4.

Місце проведення – аудиторія.

Навчальні питання:

1. Визначення практичної психології: специфіка і взаємозв'язок наукової, практичної та побутової психології.
2. Взаємозв'язок психологічного консультування, психотерапії та психокорекції.

Література

Основна: 1, 2, 3.

Допоміжна 2, 3, 4, 5, 6.

План проведення заняття:

- I. Вступ.

II. Порядок проведення основної частини заняття.
Завдання 1. (Арабська легенда).

Один старий чоловік на смертному ложі покликав трьох своїх синів, щоб поділити між ними спадок: 17 верблюдів. Старший син мав отримати половину, середній – одну третю, 16 молодший – одну дев'яту. І з цими словами чоловік помер, а спадкоємці не могли порозумітися.

Врешті-решт вони знайшли мудрого чоловіка, котрий був настільки ж розумний, наскільки бідний. У нього був всього один верблюд. Три брати покликали його в надії, що він допоможе вирішити їм питання поділу майна, яке здавалося невирішуваним.

– Як Ви думаєте, чи допоміг чоловік вирішити питання?

– Якщо так, то як саме?

– Яке відношення має ця легенда до ролі психолога?

Завдання 2.

Напишіть 10 приказок та прислів'їв. Обґрунтуйте їх зміст і тематику. До яких галузей психології можна їх віднести? Чи трапляються суперечливі? Про який тип психології йдеться?

Завдання 3.

Дайте відповіді на такі запитання: – Чи хочу я бути практичним психологом? Чому? – Якими потребами зумовлений мій вибір? – Яку користь я сподіваюся мати від своєї професії? – Чи є в мене психологічні проблеми? Які? Як я їх вирішую? – Як ці проблеми можуть вплинути на мою роботу?

III. Порядок проведення заключної частини заняття.

Підводимо підсумок проведеного практичного заняття. Визначаємо уміння та знання, здобувачів, які здобули у ході заняття.

Тема № 2. Тема 2 EMDR-терапія

Практичне заняття EMDR-терапія

Навчальна мета заняття: визначити рівень засвоєння матеріалу.

Кількість годин – 4.

Місце проведення – аудиторія.

Навчальні питання:

1. Основні наукові напрямки дослідження віртуальної комунікації.
2. Психологічні особливості віртуальної комунікації
3. Інтернет-залежність як психологічне явище

Література

Основна: 1,2,3,6 ,

Допоміжна: 1,2,3,4,5

План проведення заняття:

I. Вступ.

II. Порядок проведення основної частини заняття.

ЗАДАЧА

Продемонструйте практично методи надання першої психологічної допомоги.

Умови роботи: група ділиться на кілька підгруп, кожна з яких отримує завдання щодо стану клієнта.

Підгрупа має чітко змодельовати та продемонструвати симптоматику клієнта відповідно до зазначеного в завданні стану.

У перехресних взаємодіях підгруп необхідно чітко визначити категорію відтвореного колегами стану клієнта і надати йому психологічну допомогу відповідно до алгоритму.

III. Порядок проведення заключної частини заняття.

Підводимо підсумок проведеного практичного заняття. Визначаємо уміння та знання, здобувачів, які здобули у ході заняття.

Тема № 3. Біосегустивний метод

Семінарське заняття. Командоутворення як організаційний феномен

Навчальна мета заняття: визначити рівень засвоєння матеріалу

Кількість годин – 2:

Місце проведення – аудиторія.

Навчальні питання:

1. Метод Біосугестивної терапії – як ефективний засіб корекції психологічних порушень
2. Вимоги до проведення.
3. Загальні характеристики методу.

Література

Основна: 3,4,

Допоміжна 3,4,5

Методичні вказівки

Метод Біосугестивної терапії (БСТ) є швидким і ефективним засобом корекції психологічних, соматоформних і психосоматичних порушень.

Автором методу є лікар психотерапевт, громадський діяч, письменник О. Стражний. О. Стражний займається терапією в країнах західного світу, переважно в Угорщині, де знаходиться його власна клініка. З часу створення, близько 20 років тому, лікування БСТ успішно пройшли понад 20.000 людей.

В Україні метод БСТ рекомендовано для корекції психологічних, соматоформних і психосоматичних порушень

Кризовим центром медико-психологічної допомоги Інституту психології ім. Г.С. Костюка НАПН України і Лігою психіатрів, психотерапевтів, наркологів, неврологів і психологів України у Донецькій області.

Процес терапії методом БСТ. Стандартний курс БСТ складається з 8 психотерапевтичних сесій, як індивідуальних, так і групових.

Кожна сесія вміщує три частини: 1) індивідуальна бесіда з клієнтом, 2) групова бесіда з клієнтами (в разі групової терапії), 3) психотерапевтичний сеанс.

Для групової сесії оптимальна кількість учасників – 8 чоловік. Загальний час сесії складає – 40-45 хвилин.

Практичне заняття Біосугестивний метод

Навчальна мета заняття: визначити рівень засвоєння матеріалу, Кількість годин – 4.

Місце проведення – аудиторія.

Навчальні питання:

1. Відпрацювати навички проведення методу.

Література

Основна: 1,2,3,6

Допоміжна 1,2,3.

План проведення заняття:

I. Вступ.

II. Порядок проведення основної частини заняття.

Завдання

Корекція психологічних порушень, соматоформних і психосоматичних розладів: безсоння, головна біль, хронічна втомлюваність, роздратування, тривога, панічні атаки, порушення у роботі серцево-судинної системи і шлунково-кишкового тракту.

Матеріали. 8 стільців. Кількість учасників – 8 чоловік.

1) Індивідуальна консультація з клієнтом націлена на корекцію акцентів сприйняття людиною своєї ситуації і своїх психологічних, соматоформних і психосоматичних порушень.

Переконання: “В мене дуже-дуже велика проблема”, трансформується на: “В мене є певні життєві питання, які треба вирішувати”.

Переконання: “Я дуже хвора людина”, коригується на: “Так, ви людина хвора, але це не означає, що ви маєте нею залишатися все своє життя”.

“Ніхто не може мені допомогти”, замінюється на “З будь-якої ситуації є вихід, і мінімум два”.

2) Групова бесіда з клієнтами (в разі групової терапії). Цілю виступає запуск позитивної індукції, клієнтами, які відвідали декілька сесій.

3) Біосугестивний сеанс – це ведення психотерапевтом клієнта чи клієнтів у стан легкого трансу.

Сеанс БСТ відбувається за канонами класичної сугестивної терапії з двома модифікаціями.

1. Текст сеансу БСТ записується попередньо в студії. Перевагою аудіозапису є те, що сеанс записується тоді, коли терапевт знаходиться в оптимальному стані.

2. Під час сеансу терапевт у певному ритмі торкається тіла клієнта (клієнтів). За допомогою тілесної інтервенції увага клієнта акцентується на тій ділянці тіла, про яку в даний час йде мова (лоб, шия, грудна клітина, живіт, тощо).

Переваги Біосугестивної терапії

1. Висока ефективність. Тією чи іншою мірою позитивно реагують на терапію 95 % пацієнтів. Не відбувається ніякого покращення стану здоров'я лише у 5 % людей.

2. Більшість пацієнтів відчують позитивні зміни у своєму самопочутті вже після 1-2 сеансу.

3. Для досягнення максимально можливого результату треба, як правило, не більше 8 сеансів.

4. Відбувається активізація вентрального вагуса.

5. Робота з групою дає можливість терапевту за робочий день прийняти більшу кількість клієнтів.

III. Порядок проведення заключної частини заняття.

Підводимо підсумок проведеного практичного заняття. Визначаємо уміння та знання, слухачів, які здобули у ході заняття.

Тема № 4 Використання метафоричних асоціативних карт психологічній практиці

Семінарське заняття. Використання метафоричних асоціативних карт психологічній практиці

Навчальна мета заняття: визначити рівень засвоєння матеріалу

Кількість годин – 2:

Місце проведення – аудиторія.

Навчальні питання:

1. Метод Біосугестивної терапії – як ефективний засіб корекції психологічних порушень

2. Вимоги до проведення.

3. Загальні характеристики методу.

Література

Основна: 3, 4,

Допоміжна 3, 4, 5

Методичні вказівки

Метафоричні асоціативні карти – це універсальний психологічний інструмент, який базується на метафорі, що звертається до підсвідомості людини і використовується для діагностики, корекції, розвитку, розкриття творчих здібностей та коучингу.

Проективні карти – новаторський і надзвичайно ефективний інструмент практичної психології та психотерапії. Вони відносяться до класу арт-терапії і дозволяють значно прискорити процес психокорекції та отримання результатів.

Карта – це двері, за якими живе подія, враження, людська історія. Двері можуть бути закриті на великий і вже заіржавілий замок, але, ніби ключем, карта допоможе відкрити їх. І тоді вміст кімнат витягується на світ і набуває сенсу, наповнюється актуальним змістом. Вибираючи ту чи іншу картку, розглядаючи її і представляючи нам, людина насправді розповідає про себе, і з цієї розповіді і нам, і їй є зрозуміліше, звідки вона черпає сили, яка її система цінностей, чого вона боїться та у що вірить. Ми можемо побачити, як вона сприймає себе – як жертву або як героя, як спостерігача або як глядача, ми можемо уявити, які перешкоди зустрічаються на її шляху і як вона їх долає.

Особливості використання МАК

1. Представником і шанувальником якого б напрямку психотерапії ви не були, чи психоаналізу, емоційно-образної терапії, символ-драми, арт-терапії та ін., ви зможете пов'язати його з МАК. Метафоричні карти відмінно «накладаються» на будь-який напрямок психотерапевтичної практики і коучингу.

2. Використовується як в індивідуальному консультуванні клієнтів, так і в групових заняттях.

3. За допомогою проективних карт можна працювати з проблемами міжособистісних стосунків і вирішення сімейних проблем, травмами, постановками цілей й планування, знаходження додаткового ресурсу для самореалізації, розкриття творчого потенціалу та ін.

4. За допомогою МАК можна працювати з різними національними, релігійними, професійними, інтелектуальними і віковими категоріями клієнтів.

5. Проективні карти – це один із самих високо екологічних психологічних інструментів. Карти є своєрідним посередником між клієнтом і психологом, що істотно знижує, а часом і повністю розчиняє захист першого. Часто метафоричні карти сприймаються клієнтом як гра, що дозволяє йому розкритися і природним чином увійти в процес консультування або групової терапії.

6. Метафоричні карти є ключем до підсвідомості людини, оскільки, насамперед, задіюють і активізують праву півкулю головного мозку.

7. У процесі роботи з МАК психолог і його клієнт користуються спільною метафоричною мовою, що значно полегшує взаєморозуміння. Метафора допомагає самовираженню клієнта.

8. Метафоричні зображення дозволяють мінімізувати дію психолога на клієнта, що, безумовно, підвищує якість психологічних послуг і зміцнює довіру до психолога.

9. Оскільки клієнт сам вибирає і сам інтерпретує карти (а консультант виконує лише допоміжну роль), то він відчуває себе незалежним від терапії. Сам процес роботи з МАК для клієнта містить у собі повідомлення «Я впораюся сам», «Я вже знайшов рішення», «Все в моїх руках».

10. Завдяки тому, що МАК – наочно-образний інструмент, робота на їх основі створює цілісність, дозволяє побачити розгорнення подій у часі, справляє враження завершеності. Як наслідок, робота з картами викликає позитивні емоції, веде до подолання апатії і безініціативності.

11. Розкладання карт на основі МАК часто стають для клієнта символічною життєвою програмою, яка починає розгортатися в реальному житті. Так, вийшовши з кабінету психолога, він починає крок за кроком «вибудовувати свій шлях».

12. При уявній «наївності та несерйозності» роботи з МАК, вони завжди є дзеркалом самого клієнта і надають терапевту унікальний матеріал для дослідження клієнтської історії.

13. В груповій роботі інсайти учасників можуть відбуватися не тільки на основі витягнутих ними «своїх» карток, але й на прикладі карт інших учасників групи.

14. Карти дозволяють задіяти ресурси інтуїції, розвивати уяву і стимулювати емоційний інтелект (затребуваність якого в сучасному суспільстві стає все більш і більш очевидною).

15. МАК легкі в освоєнні. На початкових стадіях роботи достатньо скористатися інструкціями, що додаються до кожної колоди.

16. Метафоричні карти є інструментом роботи психолога з самим собою.

17. Робота з картами активізує творчий потенціал самого психолога, дозволяючи йому створювати нові вправи і навіть власні колоди карт.

Практичне заняття Використання метафоричних асоціативних карт психологічній практиці

Навчальна мета заняття: визначити рівень засвоєння матеріалу, а саме: методика застосування метафоричних карт

Кількість годин – 4.

Місце проведення – аудиторія.

Навчальні питання:

1. Відпрацювати практичне застосування МАК
2. Виконати вправи.

Література

Основна 1,2,3,4,5,6,8

Допоміжна 1,2,3

План проведення заняття:

I. Вступ.

II. Порядок проведення основної частини заняття.

Вправа 1.

Пропонується вибрати 5 карт, які найкраще розкажуть про Вас (про проблему, про взаємини з другом/батьками/вчителями, інтереси тощо).

Вправа 2.

Виберіть три картки і скажіть: «Я почуваюся ось так, як на першій карті (проблема), а хочу почуватися так, як на другій (потреба), а не вистачає мені для цього того, що є на третій картці (ресурс)». Примітка: ресурсом може бути щасливий момент дитинства, і безпечне місце, сильна риса характеру, сильна сторона.

Вправа 3. «Мозаїка» (суміщення карти та арттерапії). Вибрати (явно чи наосліп) карту (можна поставити тему), визначити на чистому аркуші її місце, представити карту частиною картини. Домалювати зображення, розповісти історію малюнка.

Вправа 4. Внутрішня тінь. Карти розкладаються на столі картинками догори. Ведучий каже: "Виберіть одну з карт, як образ вашої внутрішньої тіні - вона позначатиме все, що вас пригнічує, ваші невирішені проблеми, біль і смуток". Усі учасники вибирають по карті та кладуть її ліворуч від себе. Ведучий продовжує: "Виберіть іншу карту, яка символізує всі ваші мрії, очікування, прагнення".

Учасники обирають другу карту та кладуть її праворуч від себе.

Ведучий перетасовує частину карт і пропонує учасникам витягнути з неї наосліп ще по три карти. Потім ці карти відкриваються і викладаються між першими двома картами, утворюючи «міст» між «тінь» та «мріями».

Учасникам пропонується придумати сюжет про перехід через цей міст, від карти сумнівів та внутрішньої боротьби до карти надій та здійснених бажань. Подумайте над тим, що міг би полегшити цей перехід.

Вправа 5. Візьміть аркуш паперу та розділіть його ручкою на 6 рівних частин. Виберіть 6 карток, щоб заповнити всі зони аркуша.

Карта 1. Виберіть карту, яка представляє героя чи героїню історії.

Карта 2. Якою є місія Вашого героя.

Карта 3. Показує, хто чи що допоможе герою у його подорож.

Карта 4. Демонструє перешкоди чи труднощі, які потрібно подолати герою.

Карта 5. Чи розповідає про те, як він чи вона впорається з цими перешкодами?

Карта 6. Кінець історії.

Розкажіть вашу історію іншим учасникам або запишіть її.

Разом спробуйте з'ясувати контекст історії, її основну тему чи її послання. Спробуйте розглянути історію, використовуючи модель «ПОЧУТТЯ».

Коментар: Кожне зображення дає нам інформацію щодо Ваших стратегій подолання криз. Якщо, наприклад, герой — фея, можливо, вона натякає використання уяви. Мета мандрівки могла бути пов'язана з певними життєвими цінностями і переконаннями. Допомога, як і перешкоди, могла бути реальною або уявною, пов'язаною з внутрішніми переконаннями чи соціумом.

Кінець історії може бути емоційним, інтелектуальним, соціальним чи уявним. Тому важливо звертати увагу як на ті способи боротьби з труднощами, які часто проявляються в історії, так і на ті, які не з'являються взагалі. Способи подолання кризових ситуацій, які найчастіше використовуються в історії, є такими і в реальному житті.

Вправа 6.

Групове генерування ідей. Одна людина озвучує завдання. Решта по черзі тягне карту і вигадує ідеї, як вирішити завдання шляхом інтерпретування тієї карти, яка у них на руках. Після того, як кожен озвучить свою ідею, а може навіть не одну, наступний учасник задає проблему.

Вправа 7.

Гра-оповідання. Формується група учасників, кожен із яких витягує по одній карті (наосліп). Перший починає зі слів: «Одного разу...», дивлячись на свою карту, формулює пропозицію. Таким чином складається колективна розповідь.

Тема № 5 Специфіка використання психологічних ігор в залежності від особливостей клієнта

Семінарське заняття. Специфіка використання психологічних ігор в залежності від особливостей клієнта

Навчальна мета заняття: визначити рівень засвоєння матеріалу

Кількість годин – 2:

Місце проведення – аудиторія.

Навчальні питання:

1. Вміння перетворювати і застосовувати знання до життєвих і професійних ситуацій.

2. Гра як засіб соціалізації та адаптації до обставин життя.

Література

Основна: 3,4,

Допоміжна 3,4,5

Методичні вказівки

Спочатку психологічні ігри називалися імітаційним моделюванням. Це інструмент дослідження складних систем, керування якими зв'язано з прийняттям рішень в умовах невизначеності.

Метод дозволяв розглядати велике число альтернатив, поліпшувати якість управлінських рішень і точніше прогнозувати їхній наслідок. Імітаційне моделювання розвивалося від точних (фізичних) до абстрактних (математичних) моделей, а від них до моделей управлінського характеру, де провідним став людський фактор.

Коли психологічний фактор став провідним, імітаційне моделювання отримало назву ділової гри. Основною рисою психологічних ігор є моделювання відносин між людьми в процесі рішення тієї чи іншої управлінської задачі.

Саме ж моделювання здійснюється включенням людей у загальну модель конкретної ситуації у виді складових компонентів. У діловій грі учасники володіють певними знаннями і досвідом, керуються правилами гри і приймають рішення з набору можливих альтернатив. Ділові ігри націлені на показ якісного боку практичної діяльності, хоча в кількісному відношенні можуть не завжди йому відповідати.

Особливо широко ділові ігри стали використовуватися в останні роки. Перехід до ринкової економіки, необхідність неформальної системи підготовки фахівців стали стимулом широкого застосування ігрового моделювання в навчальному процесі у ВУЗах.

Ділову гру можна розглядати як “моделювання по реальній діяльності “фахівця” у тих чи інших спеціально створених педагогічних чи виробничих ситуаціях. Ділова гра виступає як засіб і метод підготовки й адаптації до трудової діяльності і соціальних контактів. Грою довідники називають “вид непродуктивної діяльності, мотив якої полягає не в її результатах, а в самому процесі”.

На думку психологів, ігри мають важливе значення у вихованні, навчанні і розвитку дітей як засіб психологічної підготовки до майбутніх життєвих ситуацій

Практичне заняття Специфіка використання психологічних ігор в залежності від особливостей клієнта

Навчальна мета заняття: визначити рівень засвоєння матеріалу, а саме: розглянути роль гри при роботі з клієнтом

Кількість годин – 4:

Місце проведення – аудиторія.

Навчальні питання:

1. Об’єкт чи процес гри, проспект, сценарій, ігрова обстановка, регламент.
2. Учасники: організатори, гравці, експерти.
3. Ігрова діяльність, діяльність з приводу гри.
4. Ігрова роль, оснащення ділової гри

Література

Основна: 1,2,3,4,5,8

Допоміжна 1,2,3,4,5

План проведення заняття:

I. Вступ.

II. Порядок проведення основної частини заняття.

Завдання Змодулювати проведення гри.

Для кожної гри розробляється документація, у складі якої (чи в додатках до неї) рекомендується дати словник уживаних термінів і понять для їхнього однозначного тлумачення.

1. Об'єкт чи процес, що моделюється у грі. Таким об'єктом може бути організація (установа, підприємство, цех, ділянка), а також процес (проектування, керування, засвоєння знань, діагностика ділових якостей, ведення переговорів, рішення конфлікту).

2. Проспект гри. Тут розкриваються концепція гри, її загальний зміст і умови застосування, тобто вказується, навіщо необхідно її проведення, діяльність яких посадових осіб моделюється в грі, на яку аудиторію вона орієнтована і т.п.

3. Сценарій. У ньому дається характеристика об'єкта ділової гри, встановлюються і при необхідності улаштовуються ролі, характеризуються правила гри.

4. Ігрова обстановка відбиває принципові рішення по формах взаємодії гравців у процесі гри (за допомогою ігрових методів, з використанням документів, усно, через ЕОМ і т.д.).

5. Для кожної гри встановлюється регламент (розклад), у якому вказуються порядок розігрування частин гри, характер часу проведення гри (безупинне чи дискретне), коефіцієнт стиску часу (наприклад, кварталний цикл робіт може відтворюватися за 2-3 години, час може бути стиснено в п'ять разів, так що 1 година "зміни" чи 1 "уроку" проходить за 12 хв., а "зміна" – 1 год. 36 хв. чи "урок" – 45 хв.).

6. Для проведення гри призначається адміністратор, що очолює групу організаторської гри. У наказі чи іншому розпорядничьому документі про проектування і проведення гри вказуються структура групи організаторів гри, розподіл обов'язків між ними, правила взаємодії в процесі гри, функції адміністратора, його права й обов'язки, зведений перелік дій у ході гри й ін.

7. Потім формуються ігрові команди і розподіляються ролі між гравцями. Число команд і гравців залежить як від характеру і змісту гри, так і від можливостей забезпечення кожної команди необхідними матеріалами гри.

8. До гравців висуваються визначені вимоги, тому їх підбір і підготовка проводяться за допомогою спеціальних методів. Найчастіше при перевірці ступеня підготовленості гравців до ділової гри застосовуються тести (англ. test – проба, іспит, дослідження).

При цьому встановлюється можливість суміщення гравцями декількох ролей і виконання однієї ролі декількома гравцями. Важливе значення має правильне визначення початкового рівня підготовки гравців, а також допустимості участі в діловій грі людей з різним рівнем знань, умінь, навичок, якщо гра організується на виробничих підприємствах, організаціях.

9. Для розв'язання можливих конфліктних ситуацій і непорозумінь створюється група експертів. Необхідно завчасно визначити її місце в грі, склад і структуру, а також необхідний рівень кваліфікації експертів, необхідність їх попередньої підготовки, її обсяги і види.

10. Ознайомлення учасників з діловою грою проводиться в декілька етапів. На першому етапі адміністратор загалом знайомить учасників із грою і передає їм матеріали гри. Матеріали повинні бути розмножені таким чином, щоб кожний мав необхідні йому частини. Потім кожен учасник отримує домашнє завдання для вивчення матеріалів гри і підготовки до контрольної перевірки. Через визначений час проводиться друге заняття, на якому адміністратор розбирає з гравцями неясні і спірні питання, що стосуються змісту і порядку проведення ділової гри. Після контрольної роботи для засвоєння процедури гри проводиться спробне її програвання. Переконавшись, що учасники гри достатньо добре засвоїли її процедуру, адміністратор повідомляє про початок гри.

11. Для проведення ділової гри необхідна рахункова група. Її підготовка йде паралельно з підготовкою гравців. На кожну команду гравців повинно припадати дві людини рахункової групи. Крім того, потрібна людина на всі команди, що займається створенням усякого роду перешкод і випадкових ситуацій, що і служить приводом для прийняття рішень учасниками ділової гри.

12. Ігрова діяльність пов'язана з функціонуванням гравців як представників тих чи інших організацій, що беруть участь у грі, чи їх підрозділів.

13. Діяльність із приводу гри може здійснюватися як у процесі гри, так і за її межами. Під час гри виникають обговорення і зауваження з приводу гри, а також досліджуваної в діловій грі проблеми між гравцями, а також між гравцями й іншими учасниками гри. Діяльність із приводу гри має важливе значення в ігровому імітаційному експерименті. Сама ігрова діяльність служить ніби приводом, рамками й емпіричною базою розгортання діяльності з приводу гри. Якщо ігрову діяльність здійснюють тільки гравці, то діяльність із приводу гри – як гравці, так і експериментатори з підпорядкованими їм експериментами і технічним персоналом. Звичайно, ділову гру як процес формують у вирішальному ступені гравці, їхня діяльність, обумовлена значною мірою тими мотивами (розуміннями), якими керуються гравці, приймаючи рішення в ході гри.

14. Проблема мотивів у прийнятті рішень гравцями є дуже важливою в діловій грі, тому що мотиви (спонукання) гравців у кожній діловій грі залежать не тільки від сформованої ігрової ситуації в той чи інший момент гри, але і від особистісних характеристик гравців. Досвід показує, що мотиви, які використовує при ухваленні рішення гравець, виконуючий певну роль, можуть сильно відрізнятися від тих, які використовує та ж особа, виконуючи свої службові обов'язки в реальній виробничо-господарській діяльності. У гравців можуть бути відсутніми такі мотиви, як задоволеність професією, величина заробітку й інші, хоча в реальному житті це не так. Однак, не слід

вважати це недоліком ділових ігор. Навпроти, це їхня велика перевага, що знімає з гравців реальну відповідальність за прийняті рішення і надає їм можливість широкого експериментування.

15. Ігрова роль – це відображення деякої реальної ролі чи сукупності реальних ролей у діловій грі. Учасник ділової гри, що виконує певну ігрову роль, називається гравцем. Ігровий імітаційний експеримент може бути вдалим тільки в тому випадку, якщо гравці будуть виявляти в необхідній пропорції (співвідношенні) подвійність (двоплановість) поведінки, що залежить від ступеня “входження” гравця в ігрову роль. Для управлінських ділових ігор опис ролей набуває форми посадових інструкцій. Сукупність ігрових ролей утворює формальну структуру ігрової організації.

16. Оснащення. Крім опису ролей, гравці в ігровому експерименті використовують методики, накази, інструкції закони й інші матеріали, що регламентують діяльність усього колективу гравців як членів організації, що імітується. Для кращого використання відомостей, що містяться в них, ігрові і допоміжні матеріали передаються учасникам гри по мірі необхідності.