

**Значение ролевой игры при изучении студентами техникума  
дисциплины «Гражданское население в противодействии  
распространения идеологии терроризму»**

**Панкова Е.С.**

**Аннотация:** В статье разбирается пример использования ролевой игры, направленной на выработку навыков противодействия террористическим организациям и анализируются полученные результаты усвоения материала студентами

**Annotation:** The article deals with the example of using role-playing games aimed at developing skills to counter terrorist organizations, and the results of the assimilation of the material by students

**Ключевые слова:** противодействие терроризму, экстремистские организации, безопасное поведение, ролевая игра

**Keyword:** counter-terrorism, extremist organizations, safe behavior, role play

В связи с тем, что с 2008 года в Российской Федерации начала проводиться политика, направленная на информационное противодействие терроризму, актуализируется вопрос борьбы с распространением экстремистской идеологией, благодаря которой происходит постоянное пополнение деструктивных групп, террористического бандподполья и его пособнической базы [3].

В настоящее время реализуется Комплексный план противодействия идеологии терроризма в Российской Федерации на 2013–2018 годы, который направлен на решение 3-х задач:

- разъяснение сущности и общественной опасности терроризма,
- формирование стойкого неприятия обществом идеологии терроризма;
- создание и задействование механизмов защиты информационного

пространства РФ от проникновения в него идей, оправдывающих террористическую деятельность;

- формирование и совершенствование законодательных, нормативных, организационных и иных механизмов, способствующих эффективной реализации мероприятий по противодействию идеологии терроризма (2).

Наиболее восприимчивой к идеологическому воздействию категорией населения являются подростки, поэтому радикальные организации и группировки рассматривают их в качестве основного источника пополнения своих рядов.

К комплексу мер, направленных на предотвращение привлечения молодежи в экстремистские организации, относится вовлечение в данный процесс образовательных организаций и включение в программу предмета «Гражданское население в противодействии распространения идеологии терроризму».

В рамках данной дисциплины нами было проведено исследование эффективности использования ролевой игры в обучении студентов правилам поведения при возникновении террористической угрозы.

Ролевая игра - это комплексный метод обучения, при котором микрогруппа в формате игрового представления критически рассматривает важную для неё аспект изучаемой темы, при условии вовлечения в процесс всех участников [2].

Развитие ключевых деятельностных компетенций обучающихся является основной дидактической задачей ролевой игры.

Ее методической задачей является выработка стратегий решения проблем в конкретных случаях, а также в осознании и анализе собственного или чужого действия, при необходимости в изменениях точки зрения и поведения.

Дидактическая ролевая игра имеет следующие признаки:

-исходное положение: содержащая конфликт тема, имеющая связь с жизненным миром;

- систематический учебный процесс;
- элементы: критика, вариация, смена ролей, обсуждение, анализ;
- модельная новая конструкция действительности;
- повторяемость, изменяемость, прозрачность;
- игроки состоящих из малых групп и наблюдатели - не зрители;
- гибкое течение игры, никакого предписанного текста.

В подготовке и реализации ролевой игры можно выделить следующие виды фаз:

1. Фаза мотивации, подготовительная фаза;
2. Фаза разогрева;
3. Фаза действия;
4. Фаза оценивания; оценки/аттестации; последующее обсуждение; дискуссия и оценивание [1].

Нами была успешно реализована деловая игра «Правила поведения при захвате заложников». Для ее проведения микрогруппа студентов была заранее разбита на «террористов» и «заложников», заранее обговорено время прихода в класс студентов, подготовлена соответствующая экипировка, макеты оружия и методические рекомендации группе «террористов».

В процессе объяснения предполагаемых действий во время захвата заложников студентам было объявлено о начале практической части урока.

На данном этапе происходит «захват студентов» «террористами». Далее рассматриваются различные требования, которые могли бы предъявить террористы. Студенты должны правильно отреагировать на сложившуюся ситуацию.

Игра завершается разбором реакций студентов на смоделированную ситуацию и самоанализом.

На основании анализа результатов усвоения темы студентами, нами были сделаны выводы о том, что ролевая игра способствует успешному овладению студентами основных правил поведения при террористическом акте, осознанному восприятию степени опасности нападения экстремистской

организации, развитию самостоятельности над материалом и интереса к обсуждаемым темам, повышению мотивации к самостоятельному изучению предмета реализации индивидуального подхода, учитывающего индивидуально-психологические особенности обучающихся.

### Список литературы

1) Адилова Н. Ф. Эффективность использования ролевых игр в процессе обучения // Молодой ученый. — 2011. — №12. Т.2. — С. 121-124. — URL <https://moluch.ru/archive/35/3957/> (дата обращения: 25.08.2018).

Москва, 2014 г.

2) Противодействие идеологии терроризма и экстремизма в образовательной сфере и молодежной среде: аналитич. доклад / [отв. ред. В.В. Каберник] ; Моск. гос. ин-т междунар. отношений (ун-т) М-ва иностр. дел Рос. Федерации. — М. : МГИМО-Университет, 2015. — 76, [1] с.)

3) Синцов Н. В. Выступление на конференции «Безопасность образовательной среды: противодействие идеологии терроризма и экстремизма»

[Электронный ресурс] / <http://nac.gov.ru/publikacii/vystupleniya-i-intervyu/sincov-nv-vystuplenie-na-konferencii.html>