

Группа, групповая
динамика, групповые
роли

- **Группа** – объединение людей, имеющее внешнюю границу и, по крайней мере, одну внутреннюю (Эрик Берн).



Группа

Масса

Толпа

--

--

--

Группа	Масса	Толпа
<ul style="list-style-type: none">• четко ограниченная в размерах совокупность людей• некая отдельная психологически самоценная общность, объединенная в логике каких-либо значимых оснований:<ul style="list-style-type: none">• специфика заданной и реализуемой деятельности,• социально оцениваемая принадлежность к определенной категории людей, входящих в группу,• структурно-композиционная объединенность и т.		

Виды групп

Малая группа:
численность –
десятки человек,
знакомство друг с
другом на
личностном уровне

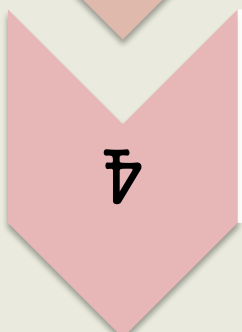
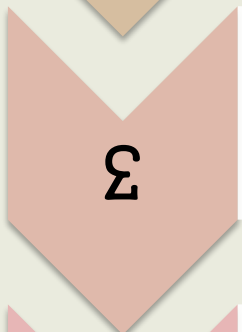
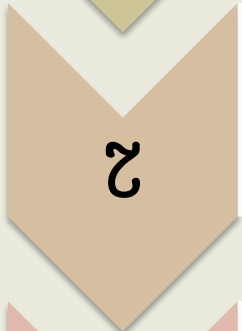
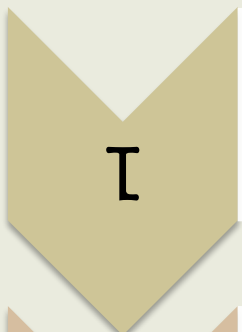
Примеры:
бригада рабочих,
учебный класс

Средняя группа:
численность – сотни
человек, знакомство
на статусно-
ролевом уровне

Примеры:
организация всех
сотрудников ВУЗа

Большая группа:
численность –
тысячи – миллионы
человек, контакт
отсутствует

Примеры:
этническая
общность,
политическая
партия



Blank white rounded rectangular box for the first step.

Blank white rounded rectangular box for the second step.

Blank white rounded rectangular box for the third step.

Blank white rounded rectangular box for the fourth step.

• УМ

• ПР

• СН

• НЕ

• ИЛ

• И

• РА

• Д

• П

• Р

• О

• С

• Н

• Ч

• Е

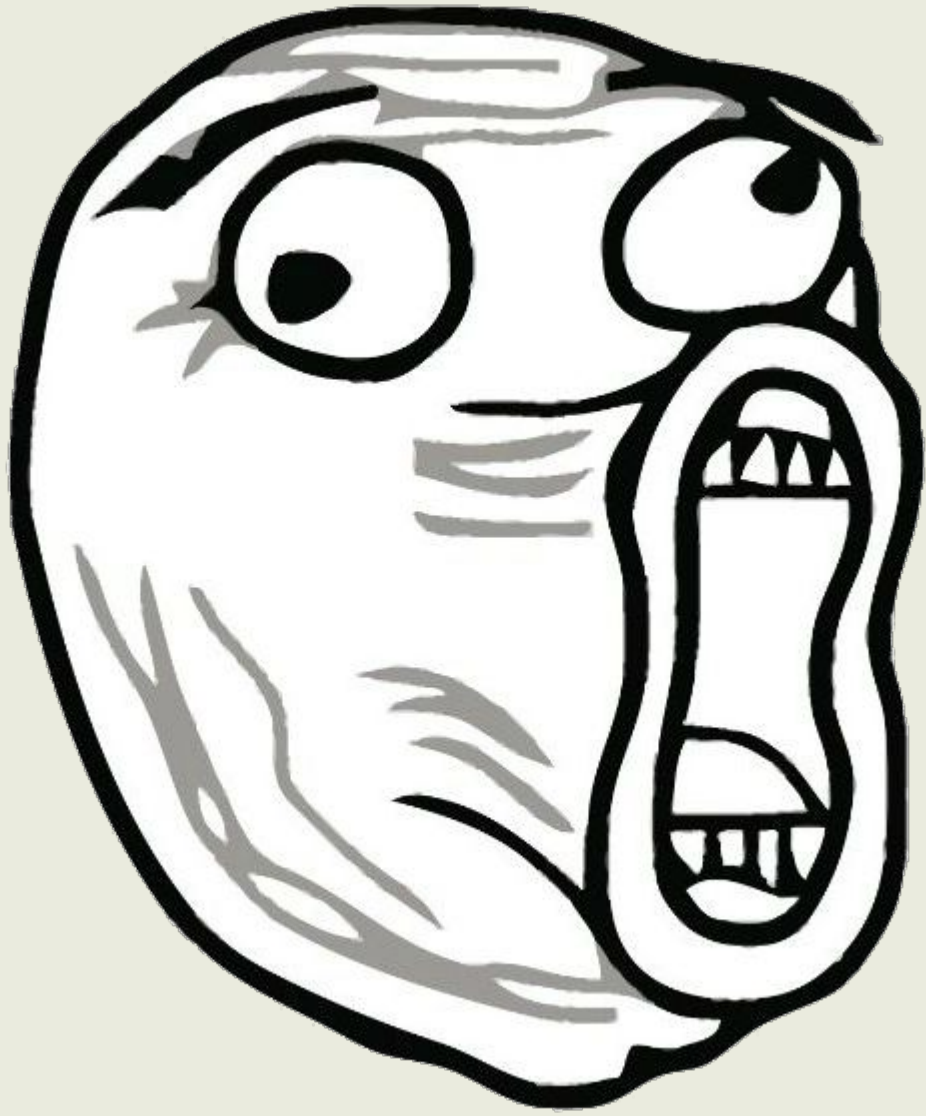
• А



Лидер

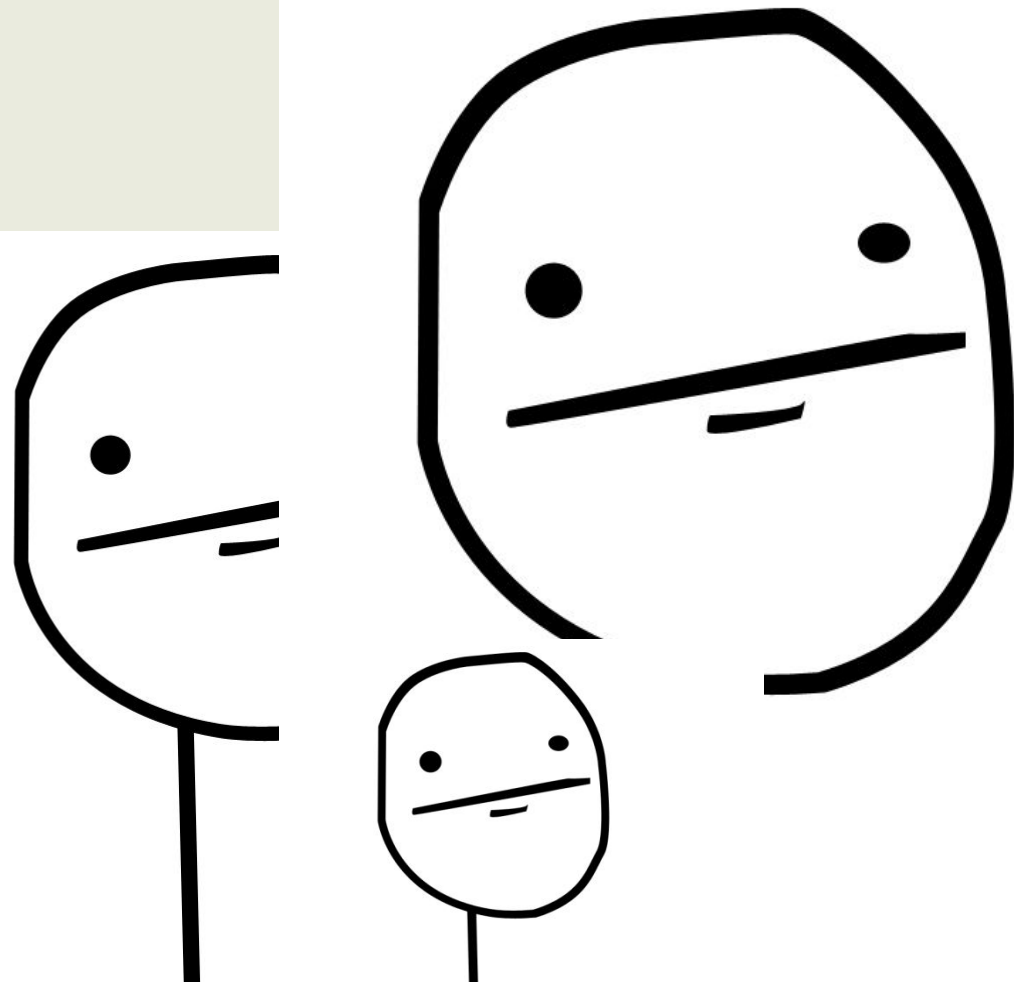
Эксперт

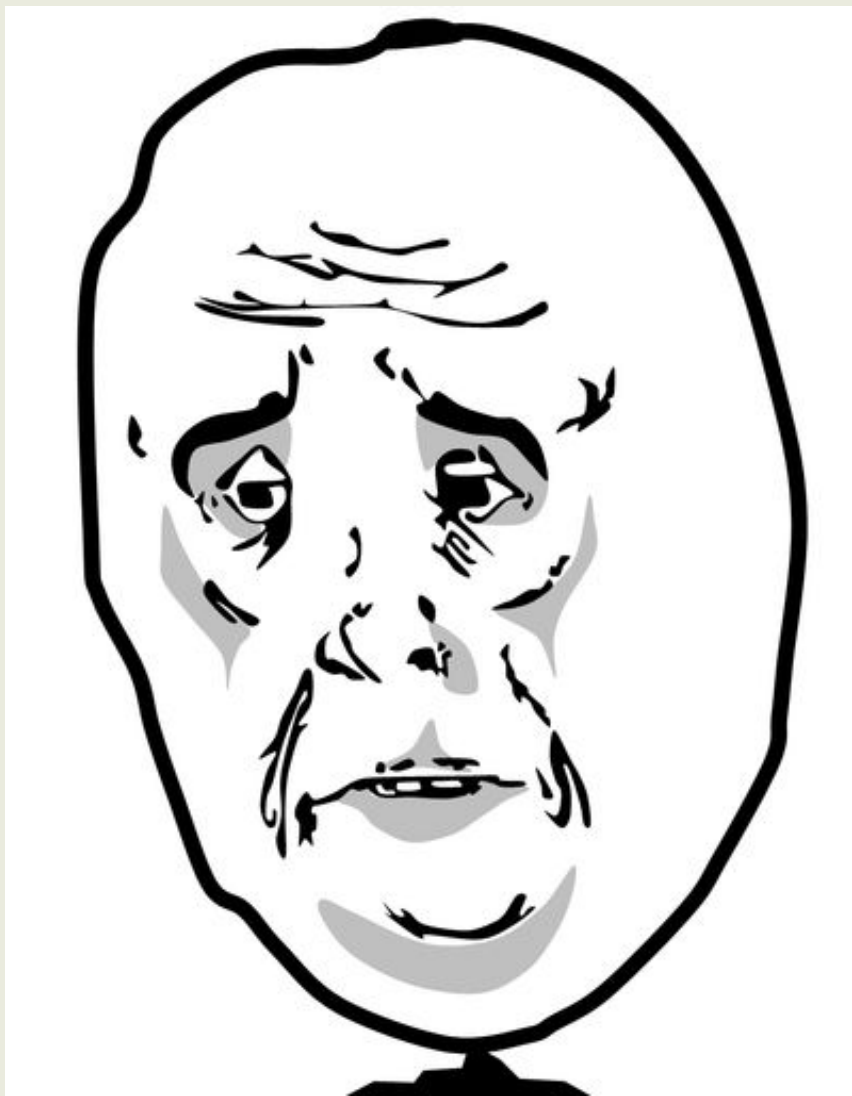




Деструктор

Рядовые члены группы/ведомые





**Отвергаемый
или
отстраненный**

Ролевая игра «Бункер»

- **Эксперт в области выживания.** Он знает все о распространяющейся угрозе, о рисках и преимуществах. У него больше всего власти, поэтому он может перебивать любого участника игры.
- **Шериф.** Владеет оружием, машиной и ситуацией. Может перебивать любого участника кроме эксперта.
- **Местные жители.** Влюбленная парочка, которая знает и может показать дорогу, поэтому могут обрывать речь любого кроме эксперта и шерифа.
- **Священник.** Имеет право перебивать всех, кроме эксперта, местных, шерифа.
- **Тамада.** Прерывает своими шутками речь любого кроме эксперта.
- **Беременная жена шерифа.** Может перебивать всех кроме священника и эксперта.
- **Любовница шерифа** – может прерывать всех кроме эксперта и шерифа и его жены.
- **Отшельник** (отстраненный) – владеет вторым автомобилем (сам решает, кого взять с собой), изредка (всего 2 раза) вставляет едкие короткие комментарии, затем снова молчит.
- **Студенты** местного колледжа находятся на самом низком положении, они никого не могут обрывать, зато их обрывают все.

Задания:

- **Лекарственные препараты** находятся в клинике – 25 минут.
- **Ключ от клиники** у старого врача (плюсы – может принять роды, грамотно лечить, минусы – настолько стар, что может умереть в любой момент) – 10 минут, условие – взять врача вместо одного из членов экипажа.
- **Сухпоек на 2 года** находится в доме у эксперта – 15 минут, условие – еда занимает место одного человека в машине.
- Пройти пешком через лес до бункера – 20 минут.
- Пройти пешком по катакомбам – 10 минут.
- Забрать **радиоустановку** на старой ферме – 10 минут.
- Записать и передать **сигнал** другим выжившим (на ферме) – 5 минут.
- **Оружие** (пригодится в случае нападения) хранится на заброшенной военной базе, которая находится на острове – 25 минут.
- **Резиновая лодка** (пригодится, чтобы добраться до военной базы) находится где-то на старой ферме – 10 минут.
- Собрать **одежду и документы** (каждый делает у себя дома) – 15 минут.
- **Топливо** для машин и генератора можно взять на заправке – 10 минут.
- **Ключ от бункера** был забыт шерифом дома, вернуться и забрать – 5 минут.
- **Дизельный генератор электрического тока** (может поддерживать систему жизнеобеспечения в бункере) в доме у отшельника - 30 минут.
- **Компас и карту леса** (полезны при ориентировке в лесу) можно забрать в местном музее – 10 минут.
- **Игровая приставка** (поможет скоротать долгие дни в бункере) находится дома у тамады – 10 минут.
- Можно спасти **трех детей**, оставшихся в местной школе – 15 минут.
- **Сладости** можно раздобыть в кафе в центре города – 5 минут.
- Набор необходимых **вещей для новорожденного** вы найдете в клинике – 10 минут.
- **План катакомб**, находящихся под лесом, есть в церкви – 10 минут.
- Проверить **работоспособность гидроэлектростанции** (основной источник тока для бункера) – 35 минут.
- Проверить **работоспособность водопровода** и канализации – 20 минут.