

УДК 159.923.33

ОЛЕГ НЕДВИГА

м. Київ

olegnedv@ukr.net

ПСИХОЛОГІЧНИЙ ТРЕНІНГ «МІННЕ ПОЛЕ» У ПРОЦЕСІ ПІДГОТОВКИ САПЕРІВ

У статті запропоновано програму психологічного тренінгу «Мінне поле» спрямованого на розвиток професійно важливих якостей військовослужбовців-саперів. Кожна тренінгова гра, розроблена автором, не лише розвиває чуттєво-інтуїтивні навички сапера, але й супутньо формує в нього такі властивості поведінкової регуляції як неквапність дій, антиципацію, відповідальність, самостійність, стресостійкість та ряд інших. Психологічний тренінг спрямований на розвиток у саперів здатності швидко приймати рішення, тривалий час працювати наодинці, зберігати спокій під час виконання бойового завдання пов'язаного із розмінуванням та знешкодженням мін та боеприпасів.

Ключові слова: психологічний тренінг, гра, сапер, мінне поле, розвиток, розмінування, поведінкова регуляція дій.

На Донбасі триває процес розмінування території. З початку проведення антитерористичної операції на Сході України саперами знешкоджено понад 155 300 вибухонебезпечних предметів. Все частіше територію Донбасу бойовики використовують в якості полігону для утилізації старого й випробовування нового озброєння. Впродовж останнього року сапери Збройних Сил України стикаються з мінами нових взірців, раніше їм не відомих. За даними фахівців інженерних підрозділів, кожен виїзд на розмінування є цікавим, оригінальним і досить небезпечним завданням, а сам процес розмінування є вирішенням «складного ребусу» [1]. З поміж усіх способів розмінування самим «універсальним» залишається підрив, але використовувати його вдається не завжди, особливо коли міну слід знешкодити «тихо».

Виконуючи бойове завдання, від сапера вимагається надзвичайна концентрація. Непоодинокі випадки, коли противник розміщує міни не лише в ґрунті, але й встановлює їх на деревах, з прив'язаними і звисаючими гачками. Пересуваючись по лісосмузі виявити їх практично неможливо, але варто гачку зачепитись за одяг, як одразу лунає вибух. Проводячи розмінування сапер має постійно вести спостереження за противником, адже зосередившись виключно на мінах він може стати легкою мішенню для стрілка. Аналіз нарративних розповідей саперів засвідчує, що установка міни є творчим завданням.

Кожна встановлена міна здатна розповісти історію свого «автора», а найменша дрібничка характеризує сапера як фахівця.

Дослідження О. Бондаренка, В. Ковальського, В. Корча, В. Коцюруби, О. Хміляра, І. Черниха показують, що бойовики, у містах, які визволяють сили АТО, залишають замаскованими сотні вибухонебезпечних предметів [2]. Як правило, їх терористи залишають у будівлях, в яких знаходились напередодні, а також замінують предмети побуту, ящики з боеприпасами, лінії електропередач, пакунки, пляшки з напоями тощо. Ними створюються саморобні вибухові пристрої, що маскуються під авторучки: в разі натискання – вона вибухає й може відірвати кисть руки. В цьому контексті сапери постійно попереджають мирних мешканців не піднімати підозрілі предмети, навіть якщо ці речі виглядають досить коштовними. Відступаючи, терористи залишають міни, що заборонені міжнародними конвенціями. У більшості випадків це робиться умисно, щоб: а) гинули військовослужбовці та мирні мешканці; б) поширювалася паніка; в) формувалася мінний страх [3].

Саме тому, мета статті полягає у розкритті змісту розробленого та апробованого нами психологічного тренінгу «Мінне поле», спрямованого на розвиток у сапера необхідних психомоторних та чуттєво-інтуїтивних навичок для регуляції своїх дій і вчинків під час виконання завдань на мінному полі.

Робота з розмінування – одна з найнебезпечніших у професійній діяльності сапера. Виходячи з цього ряд країн світу, території яких потерпають від наслідків війни, прагнуть відшукати нетрадиційні підходи щодо знешкодження мінно-вибухових пристроїв, для збереження життя сапера. В цьому контексті цікавим видається проаналізований нами досвід Хорватії, США, Танзанії, Мозамбіку та Ізраїлю.

Досвід Хорватії. Після закінчення війни за незалежність у 1995 році на території Хорватії, за оцінками експертів, залишилось нерозірваними біля 90 тис. мін. Усвідомлюючи всю небезпеку, що таїть у собі міна, вчені Загребського університету вдалися до незвичного на перший погляд проекту – дресури бджіл для пошуку мін і боєприпасів й подальшого перетворення їх у незамінних асистентів саперів. Експеримент під кодовою назвою «Полосаті сапери» тривав шість років під керівництвом професорів Ніколи Кежича і Матея Джейнс й фінансувався Євросоюзом. Проводились експерименти на полі хорватського інституту сільського господарства. Враховуючи те, що в бджіл ідеальний нюх, – використовувати їх для пошуку боєприпасів, що не вибухнули, значно простіше й безпечніше, аніж службових собак.

В ході експерименту вчені тривалий час підгодовували бджілок цукром із запахом вибухівки й тим самим привчили їх відшукувати цю речовину на глибині трьох метрів. Жоден сапер не може похвастатись такими здобутками. Звичайно, дослідники не одразу змогли привчити комах до такого виду харчування, але шляхом різного роду проб і експериментів їм це вдалося.

За даними керівника проекту Ніколи Кежича вчені розмістили бджолиний вулик з роєм посередині поляни, на якій були розставлені джерела харчування. При цьому половина харчування була нормальною, а половина з відчутним запахом вибухівки. Як зазначає Матея Джейнс, – «Через п'ять тижнів бджоли звикли до такого корму й почали асоціювати запах вибухівки з їжею, що дало змогу в подальшому з неймовірною точністю відшукувати міни».

Досвід США. Фахівці Каліфорнійського університету створили компактний пристрій-

аналізатор вибухових і отруйних речовин. Пристрій виготовлений у формі кільця, що дає змогу одівати його на палець, й містить два одноразових електроди, що пропускають струм. Встановлено, що зміна сили і напруги струму свідчить про наявність у повітрі частин отруйного газу чи вибухівки, про що миттєво надходить інформація на смартфон. Конструктори пристрою протестували новинку на компонентах тротилу й фосфорноорганічних сполуках. В обох випадках пристрій сигналізував про небезпеку.

Досвід Ізраїлю. Ізраїльська компанія Elbit успішно провела тестування безпілотного катеру Seagull, який дає змогу виявляти та знешкоджувати міни на воді, не піддаючи небезпеці сапера (рис. 1,б). За результатами пілотного проекту, катер-сапер здатний шукати, класифікувати, нейтралізувати, знешкоджувати й сигналізувати про знешкодження міни будь-якого типу на розвіданих і нерозвіданих ділянках. Seagull має довжину 12 м й може проводити на воді до 96 год. безперервної роботи. Система управління дає змогу людині дистанційно управляти одночасно двома Seagull.

Іншим здобутком вчених Ізраїлю є робота-сапера SAHAR, головна задача якого полягає в розмінуванні доріг в автономному режимі (рис. 1,а). Унікального робота вже прийнято на озброєння інженерних військ ЗС Ізраїлю. Він здатний не лише розмінувати місцевість, але й виконувати демонтаж бетонних загороджень й знешкоджувати будь-які вибухові установки. Окрім того, робот-сапер поряд з іншими задачами складає карту місцевості, по якій він слідує. Управління роботом здійснюється за рахунок вмонтованого блоку дистанційного управління й за допомогою модулю автономного маневрування, що дає йому змогу виконувати задачі самостійно.

Військові *Танзанії та Мозамбіку* для пошуку протипіхотних мін, впродовж останніх восьми років, активно використовують гігантських, африканських сумчатих крис-саперів, дресурою яких займається організація АРОРО. Вага криси не перевищує трьох кілограм, тому міни під її вагою не спрацьовують. Одна криси-сапер здатна детально обнюхати



а) робот-сапер SAHAR



б) безпілотний катер Seagull

Рисунок 1

на предмет наявності мін біля 84 м. кв ділянки місцевості. За даними фахівця Воєнної академії США в Вест-Пойнті Джона Рінгквіста даний проект необхідно інтенсивно впроваджувати у збройних силах США. Крис-саперів, лише на основі одного запаху, пропонується використовувати й для пошуку людей під завалами будівель, а також для діагностики різного роду захворювань, включаючи туберкульоз.

Незважаючи на суттєві переваги нетрадиційних підходів у знешкодженні мінно-вибухових пристроїв, – головна роль у цьому процесі продовжує належати саперу. В цьому контексті розроблені нами тренінгові вправи дають змогу розвинути в останніх чуттєво-інтуїтивні навички поведінки під час виконання бойового завдання на мінному полі. Сутність розробленого нами тренінгу полягає в наступному.

Посередині ігрової площадки (кімнати, спортивного залу, стадіону, ділянки місцевості) окреслюється своєрідний коридор, шириною 1–1,5 м та довжиною 5–7 м. По всьому коридору тренер-інструктор розкладає так звані «міни», роль яких можуть виконувати сірникові коробки, сірники, кусочки паперу, шишки та інші засоби. Залежно від ігрових задач і конкретної ситуації, достатнім прийнято вважати 10–20 штук «мін», що розкладаються на рівновіддаленій відстані одна від одної. Відстань між «мінами» має бути такою, щоб «сапер» міг легко розмістити між ними свою стопу.

Перед початком тренінгової гри, одному з гравців («саперу») зав'язують очі щільним

куском тканини й спрямовують вперед по коридору. Головне завдання усіх учасників групи – правильно спрямувати «сапера» по «замінованому» коридору. При цьому він не повинен наступати на міни, оскільки це призведе до ігрової «загибелі» сапера й принесе групі негативний результат. Відповідно зрячі гравці, не заходячи на території мінного поля й не доторкаючись до сапера, мають надавати йому правильні підказки.

Психолог відстежує правильність виконання ігрових завдань й фіксує кількість допущених помилок. Варіантів проведення гри може бути декілька:

1. У випадку, коли сапер наступає на міну й « гине », він вибуває з гри, наступний сапер прагне пройти через мінне полу; якщо змагається дві групи, то переможцями слід вважати ту, в якій «загинула» найменша кількість саперів. Якщо ж у грі приймає участь лише одна команда, то ігрова задача вважається вирішеною, коли кількість тих хто «загинув» дорівнює нулю або не перевищує завчасно обговореного числа (наприклад, не більше двох гравців).

2. Будь-який випадок «підриву на міні» свідчить, що на вихідну позицію повертається не лише сапер, який на неї наступив, але й усі ті, хто вже успішно перейшов через мінне поле. Тобто, навіть якщо вся група успішно здолала мінне поле, але останній сапер «підірвався», – група повертається до вихідної точки й знову проходить мінне поле.

3. Гравці самі можуть приймати рішення щодо того, хто вважається «загиблим», а хто

може «воскреснути». Даний варіант, з одного боку володіє значними психодіагностичними можливостями й потенціалом розвитку конструктивних відношень всередині групи, але з іншого, – пов'язаний із значним психологічним ризиком й може призвести не лише до конфлікту в групі, але й до більш серйозних проблем особистісного характеру. Саме тому психолог, організовуючи гру має бути впевненим в доцільності проведення такого варіанту.

4. Після кожного проходження мінного поля психолог може змінювати міни місцями, для того, щоб їх не бачив наступний сапер.

Критерії результативності можуть бути різні й залежати від: а) швидкості проходження мінного поля; б) кількості загиблих; в) ефективності взаємодії між гравцями; г) оригінальності способів проходження мінного поля та ін.

Основна ціль тренінгу «Мінне поле» полягає у розвитку конструктивних відношень всередині групи (взаєморозуміння і підтримка, увага один до одного, рефлексивне слухання, дружелюбність і доброзичливість, лідерство, терплячість). Тренінгова гра також добре розвиває вестибулярний апарат, координацію рухів, орієнтацію в просторі, фізичну витривалість, психічну стійкість та винахідливість.

Варіанти тренінгової гри «Мінне поле». В наступних 19 варіантах цієї гри, інверсія будуватиметься перш за все на видозмінюванні предмету, що використовуються в якості мін й відповідно зміні результатів «підривів».

Гра «Дивні міни». У цій грі, в якості мін ми пропонуємо використовували особисті речі військовослужбовців-саперів (годинники, військові квитки, мобільні телефони, авторучки), що одразу надає грі гостроти і веселощів. Тренінг стає особливо забавним, коли в самий кульмінаційний момент гри «дивні міни» тихенько прибираються. Сапера, про це не повідомляють, натомість йому продовжують підказувати. Це перетворює гру в розіграш, окремі моменти якого варто фіксувати на камеру й в подальшому демонструвати саперу. Подекуди в якості мін варто використовувати іграшки-піщалки, які подають сильний звук, якщо на них наступити. Такий

звук-писк сигналізує про «вибух», що робитиме гру більш веселою й екстремальною.

Гра «Заміновані фанти». В первинному варіанті гри «Мінне поле» в якості мін нами використовувалися звичайні клаптики паперу. Удосконалюючи гру, в якості мін ми використовували не просто клаптики паперу, а паперові карточки, які містили творчі завдання. Тобто, мінами були не прості папірці, а певні фанти. Відповідно, гравець, який наступав на «міну», має виконати те творче завдання, яке вона містить.

Гра «Мінна веселка». В цій грі – мінами є смужки паперу різного кольору. Відповідно, якщо сапер наступає на міни різного кольору, це дає різний результат. Наприклад: наступив на зелену смужку – сапер має зробити крок назад; на синю – слід обернутися на 360 градусів навколо своєї осі; на червону – далі сапер може пересуватися ставлячи одну ногу п'яткою впритиск до іншої ноги; на жовту – далі сапер може пересуватися лише на карачках і т. п.

Гра «Іменні міни». На паперові карточки-міни заносяться імена всіх гравців. Карточки розкладаються підписами вгору, щоб всі бачили чиє ім'я написано на карточці. Коли сапер наступає на міну, той гравець, чиє ім'я написано на карточці « гине » або виконує творче завдання.

Інший варіант гри, який ми пропонували саперам полягав у наступному: тим гравцям, на карточки з іменем яких наступив сапер, в подальшому він має зробити подарунок (матеріальний або творчий), або ж виконати їх певне завдання, чи зробити ще дещо в такому роді.

Гра «Міна-хід». В цій грі, в якості «мін» ми радимо використовувати шахові фігури. Обов'язковим є використання двох команд – білих і чорних. На мінному полі тренер-інструктор виставляє шахові фігури відповідно до правил гри в шахи. Тобто команди грають між собою в шахи. Але відмінності коріняться в тому, що кожен черговий хід команда може зробити лише після того, коли один із саперів цієї команди пройде через мінне поле.

Сапери з кожної команди по черзі проходять через мінне поле. Якщо сапер вдало (не зачепивши жодної фігури) проходить через

мінне поле, то команда робить хід у грі в шахи будь-якою з фігур. Якщо ж сапер зачіпає якусь фігуру, то команда може зробити хід лише цією фігурою. Наприклад, якщо сапер «чорних» зачепив коня (неважливо якого кольору), то «чорні» мають зробити хід лише конем. Можливою є також наступна ситуація: фігура, яку зачепив сапер вже відсутня у грі, або ж нею неможливо зробити хід. Тоді команда-суперник називає ту фігуру, якою має зробити хід команда, чий сапер «підірвався».

Дотримуючись окреслених правил гри можна грати і в карти (наприклад, в класичного підкидного «дурня»). У випадку «підриву» команда має видавати ту карту (або ту масть), на якій «підірвався» сапер. В карточному варіанті гри можуть брати участь не дві, а декілька команд, що змагаються.

Гра «Павутинка». В цій грі мінне поле являє собою коридор, поділений (чи розграфлений) на декілька прямокутників (вони можуть бути як однакової, так і різної величини). Розміри прямокутників мають в тій чи іншій мірі відповідати розмірам підошви ноги. Саперам неможна наступати на кордони між прямокутниками. Павутинка може бути зроблена також із ниток, натягнутих над землею або підлогою – в цьому випадку чітко буде видно коли сапер наступив на нитку.

Гра «Запалювальні міни». В якості мін ми радимо використовувати запалені свічі. Сапер може бути як взутим так і босим – все залежить від багатьох факторів (віку гравців, рівня підготовленості, впевненості в собі та в інших). Приступаючи до цієї гри необхідно врахувати всі міри безпеки.

Гра «Живі міни». Це ще один «екстремальний» варіант гри. У ній в якості мін можуть виступати люди – інші гравці, або просто добровольці. Вони ж можуть бути не лише живими мінами, але й тими хто підказує. Також мінами можуть бути, для прикладу, лише руки (або ноги) гравців, які вони кладуть на мінне поле [4].

Гра «Підвісне мінне поле». У цій грі мінами є прикріплені до стелі нитки з прив'язаними тягарцями на кінці, що звисають на різній відстані від підлоги. Саперу, під час проходження мінного простору, необхідно слідувати не лише за тим, щоб не наступити на

міни, але й за тим, щоб їх не зачепити. Основна задача сапера полягає в тому, щоб здолати всі підвішені міни.

Гра може мати ряд варіантів: 1) в якості тягарців можуть виступати маленькі дзвоники. Відповідно сапер «підривається» на міні, коли пролунає дзвоник; 2) в якості тягарців можуть використовуватись повітряні кульки в середину яких закладаються певні предмети (наприклад, цукерки), що одночасно є й призами. Сапер в руках тримає голку (ножиці). Орієнтуючись на підказки гравців своєї команди він має не лише пройти через мінне поле, але й розмінувати його частину. Міна вважається «розмінованою», якщо сапер проткнув кульку голкою (чи перерізав її ножицями). В цьому випадку приз дістається команді. В грі можна вводити обмеження відносно мін, які має знешкодити один сапер (наприклад, не більше однієї); 3) міни – надуті гелем кульки, які кріпляться не на стелі, а на підлозі (за допомогою певного вантажу). Сапер, як і в попередньому варіанті гри, може обійти всі міни, а може і зібрати їх, не зачепивши самих кульок чи зрізати їх ножицями (в цьому випадку кульки піднімуться вгору, звільнивши тим самим простір).

Гра «Зрячий сапер». Сапер проходить через мінне поле з відкритими очима. Для того, щоб гра не втратила смислу за такого варіанту гри слід настільки ускладнити умови, за яких, відкриті очі сапера не особливо йому допоможуть у проходженні мінного поля. Тобто, сапер може долати мінне поле з відкритими очима, але спиною вперед й не дивлячись під ноги. В цьому варіанті гри сапер потребуватиме допомоги інших гравців. Окрім того, іти спиною вперед (навіть з відкритими очима) значно складніше, тому такий варіант гри в значній мірі розвиває вестибулярний апарат і психомоторну координацію рухів. В цьому ж варіанті гри, саперам можна запропонувати проходити через мінне поле спиною вперед, але із закритими очима.

Гра «Заміноване перехрестя». В цьому варіанті гри мінне поле долають одночасно два сапери. Принципова відмінність даного варіанту гри від попередніх полягає в тому, що дві людини ідуть по мінному коридору назустріч одна одній. При цьому їм необхідно

обмінятися певними предметами (не випустивши їх з рук) й не задіти один одного. Зробити це всліпу їм буде досить не просто, тому тут особливо важливою є повноцінна координація з боку «зовнішніх» гравців. Двоє саперів можуть належати як до однієї групи, так і до двох груп, які змагаються між собою (відповідно, різні групи координують рух по мінному полю саме своїх саперів).

Гра «Натовпом по мінному полю». Через мінне поле проходить одночасно декілька саперів. В цій грі можливими є наступні варіації: 1) декілька гравців-саперів (наприклад, вісім чоловік) ідуть по мінному полю «паровозиком» (один за одним), поклавши руки на плечі тому хто йде попереду. Інші вісім гравців (зрячі, знаходяться за межами мінного поля) координують їхні рухи і дії. У випадку, якщо «паровозик» розщеплюється або один із саперів наступає на міну, то всі сапери вважаються загиблими. В іншому варіанті гри, сапери пересуваються по мінному полю парами (або трійками), взявшись за руки, при цьому той хто підказує має бути лише один на всю пару.

Гра «Безногий сапер». У цьому варіанті гри сапер проходить через мінне поле не ногами, а на: 1) на роликах; 2) лежачи на скейтборді (відштовхуючись руками); 3) на лижах (не обов'язково по сніжному покриттю), наприклад, обходячи маленьких сніговиків; 4) на руках, при цьому його ноги мають перебувати в руках у іншого сапера (в даному випадку гри мінне поле не має бути занадто довгим); 5) на четвереньках, на колінах і т. п.

Гра «Сліпий і поводитир». У цій грі координатори сапера перебувають на мінному полі. Варіанти гри можуть бути наступними: 1) сапер переносить координатора на руках (на спині, на шиї); 2) через мінне поле проходять, тримаючись за руки, три людини – два сапера (із закритими очима) і один (посередині) координатор.

Гра «Сапер-спортсмен». У даному варіанті сапер не просто проходить через мінне поле, а управляє при цьому певним спортивним снарядом. Варіанти гри наступні: 1) сапер не просто всліпу пересувається серед мін, але при цьому пересуває ногами м'яч, який теж не має торкатися мін; 2) сапер пересуває шайбу за допомогою клюшки.

Гра «Вибухові міни». Сапер, проходячи через мінне поле, обов'язково має наступати на кожен міну. Проходячи мінне поле сапер має йти таким чином, щоб кожен його крок наступав на міну. Для цього в якості мін слід використовувати предмети, що легко падають від найменшого дотику (кегли, пластикові пляшки, паперові циліндри), або ж роздавлюються, якщо на них наступити (паперові чи пластикові стаканчики, сірникові коробочки та ін.).

У грі «Замінована неправда» сапер, проходячи через мінне поле, не керується підказками інших (зрячих) гравців, оскільки дехто з них (1–2 особи) можуть говорити неправду. Гравці, які говорять неправду (можуть бути й з іншої команди), стараються підказати таким чином, щоб сапер, орієнтуючись на них, наступив на міну. Для того, щоб гра не втратила смислу, треба, щоб сапер не знав, хто саме говорить неправду. Ті ж гравці, які дають вірні підказки, не мають натякати йому на те, хто є «брехунами». Сапер має сам, орієнтуючись на інтуїцію чи знання певних психологічних нюансів, визначити кого слухати.

За умовами гри «Втрачена орієнтація» зрячі учасники мають підказувати саперу куди йому пересуватись, як ставити ногу на мінному полі, але при цьому не можна використовувати слова, що пов'язані з орієнтацією в просторі: «праворуч», «ліворуч», «вверх», «вниз», «вперед», «назад» та ін. Гравці мають домовитись між собою відносно того, якими словами вони кодуватимуть «заборонені» слова, а сапер, в свою чергу, має їх запам'ятати і, перебуваючи на «мінному полі», вірно та своєчасно їх декодувати. Дана гра має декілька варіантів: 1) «Замінований зоопарк». У цьому варіанті гри зрячі учасники можуть підказувати саперу використовуючи замість слів звуки певних тварин: «гав», «мяу», «ку-ку-ріку», «му», «кря», «хрю», «ку-ку» та ін. При цьому, можна обговорити умови, за яких учасники, що видаватимуть звуки, мають максимально наближати їх до «першоджерела»; 2) «Рятувальні звуки». В цьому варіанті учасники взагалі не мають права подавати голосові команди, натомість можна використовувати лише хлопки, клацання, тупотіння, шарудіння паперу чи пакету; 3) «Рятувальні дотики».

В цьому варіанті гри її учасники не мають права подавати жодного звуку. Підказувати саперу можна лише за допомогою дотиків. Так, дотик до правої ноги означатиме, що крок слід робити саме цією ногою, а дотик до плеча, що ногу слід підняти і т. д.

У грі «Мотузкове мінне поле» в якості ігрових мін використовуються мотузки. Нами розроблено три варіанти проведення гри: 1) «Вузька стежка». Із двох досить довгих мотузок викладається певна подібність вузької стежинки (відстань між двома мотузками має дорівнювати довжині ступні). Учасник гри має пройти по цій «мотузковій стежці», не виходячи за її межі й не наступаючи на мотузку – краї «стежинки»; 2) «Небезпечні ліани». Над «мінним полем» підвішується відповідна кількість шнурочків різної довжини (чим більше шнурочків, тим складніше завдання); 3) «Зміїне лігво». Шнурочки невеликої довжини розкидаються по «мінному полю». Це – «ядовиті змії». Сапер, проходячи через «мінне поле» не повинен наступати на цих «змії» [5].

Успішно справитись із завданнями психологічного тренінгу «Мінне поле» здатний лише той сапер, в якого чуттєво-інтуїтивні на-

вички тісно гармонізують з аналітичним розумом, відповідальністю, відмінною локомоцією рук і ніг, злагодженою координацією рухів і дій, акуратністю, неквапливістю, високою витримкою, стресостійкістю та розвинутою антиципацією. Психологічний тренінг розвиває у саперів здатність швидко приймати рішення, тривалий час працювати наодинці, зберігати спокій у самих напружених ситуаціях.

Перспективи подальшого розвитку ми вбачаємо у встановленні впливу індивідуально-психологічних властивостей військослужбовців-саперів на виконання бойового завдання, пов'язаного із знешкодженням мін та боєприпасів.

Список використаних джерел

1. <https://tsn.ua/ato/geroyi-siroyi-zoni-vidvazhni-saperi-rozminovuyut-donbass-577271.html>.
2. Стасюк В. В., Примак П. Т., Хміляр О. Ф. Психологічне забезпечення професійної діяльності саперів-миротворців : навчальний посібник для слухачів та ад'юнктів ВВНЗ. Ніжин : ТОВ «Аспект-Поліграф», 2009. – 160 с.
3. <https://styler.rbc.ua/rus/zhizn/zone-ato-pogib-24-letniy-saper-1507038736.html>.
4. <https://www.youtube.com/watch?v=SHRVQtzl75M>.
5. Hmilar O. F., Nedviha O. V. The psychology of the professional activity of a sapper / Science and Education a New Dimension. Pedagogy and Psychology, VI (65), Issue : 155, 2018. P. 61–63.

ОЛЕГ НЕДВИГА
Київ

THE PSYCHOLOGICAL TRAINING «MINE FIELD» IN THE PROCESS OF PREPARATION OF THE SAPPERS

The article proposes a program of the psychological training "Mine Field" aimed at the development of professionally important qualities of the servicemen-sappers. Each training game, developed by the author, not only improves the sensory-intuitive skills of a sapper, but also forms different features of the behavioral regulation, such as leisurely action, anticipation, responsibility, independence, stress resistance etc. The psychological training is aimed at the development of the sappers' ability to make decisions quickly, to work alone for a long time, to remain quiet during the combat task, when they have to neutralize and dispose of mines and ammunition.

Key words: psychological training, game, sapper, minefield, development, behavioral regulation of actions.

ОЛЕГ НЕДВИГА
г. Киев

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ ТРЕНИНГ «МИННОЕ ПОЛЕ» В ПРОЦЕССЕ ПОДГОТОВКИ САПЕРОВ

В статье предложена программа психологического тренинга «Минное поле» направленного на развитие профессионально важных качеств военнослужащих-саперов. Каждая тренинговая игра, разработанная автором, не только развивает чувственно-интуитивные навыки сапера, но и способствует формированию у него таких свойств поведенческой регуляции как неторопливость действий, антиципация, ответственность, самостоятельность, стрессоустойчивость и ряд других. Психологический тренинг направлен на развитие у саперов способности быстро принимать решения, длительное время работать в одиночестве, сохранять спокойствие во время выполнения боевого задания связанного с разминированием и обезвреживанием мин и боеприпасов.

Ключевые слова: психологический тренинг, игра, сапер, минное поле, развитие, разминирование, поведенческая регуляция действий.

Стаття надійшла до редколегії 23.03.2018