

## Организационно-деятельностная игра в школе

Капитонов А.Н.

Организационно-деятельностная игра является одной из форм развивающего обучения наряду с такими формами игровой учебной деятельности, как деловые игры, социально-психологические тренинги, имитационные игры и т.д.

Все эти формы игровой учебной деятельности можно отнести к активным формам обучения, то есть предмет работы (понятие, проблема и т.д.) осваивается учащимися в игровом действии. Это обеспечивает всестороннюю когнитивную, личностную и мотивационную включённость учащегося. Активные формы обучения отличаются от традиционных информационных форм прежде всего тем, что освоение материала осуществляется не на основе его механического копирования и последующего воспроизведения, а в процессе овладения учащимися способами мыслительной деятельности, характерными для ситуаций деятельности с учебным материалом.

Активная, деятельностная включённость в работу — одна из основных характеристик ОДИ как метода активного обучения, но не единственная. От других форм активного обучения ОДИ отличается тем, что основной акцент в ней делается на рефлексии участниками собственной деятельности и той ситуации, в которой эта деятельность осуществляется. Причём учащийся делает собственную деятельность объектом своего активного воздействия: в ходе игры он изменяет, совершенствует или заново выстраивает её. Акцент на рефлексии в ОДИ определяет соответствующий специфический педагогический эффект данной формы активного обучения, который, как правило, рассматривается в двух аспектах: в аспекте развития мыслительных способностей и аспекте общепсихологического развития учащихся. Рассмотрим это подробнее.

В аспекте развития мыслительных способностей развивается рефлексивный компонент мышления, а следственно, и такие мыслительные способности, как способность к обобщению, анализу, абстракции, схематизации сущности проблемы. Способность схематизации заключается в умении изображать деятельность или отдельные её компоненты при помощи специальной графики, а также выражается в свёрнутой, сокращённой речи. При освоении данной функции рефлексии достигается «снятие» предметного многообразия деятельности, а её существенные связи, элементы и отношения становятся более отчётливыми, понятными для участников ОДИ. Ещё один аспект развития мышления в ОДИ — приобретение способности к объективированию (или отстранению) собственной деятельности в ходе рефлексивного анализа. Объективация предполагает выход субъекта в особую рефлексивную позицию, внешнюю по отношению к нему самому, что расширяет его возможности адекватной оценки собственной деятельности и ситуации.

Аспект общепсихологического развития учащихся проявляется прежде всего в изменении уровня притязаний субъекта, его самооценки и мотивации в учебной деятельности. Уровень притязаний и самооценка становятся более адекватными, благодаря рефлексии учащийся начинает более беспристрастно анализировать собственную деятельность, объективно смотреть на себя со стороны. Доминирующей мотивацией в учёбе становится познавательная, а такие механизмы личностного включения в игру, как мотивация самоутверждения, успеха, поддержки своего социального статуса в группе по ходу игры уходят на второй план. Изменение мотивации, становление её познавательной составляющей происходит по мере того, как учащийся включается в обсуждаемую проблему, начинает выдвигать собственные гипотезы, отстаивать свою точку зрения.

Практика показывает, что школьная организационно-деятельностная игра должна отличаться от подобного типа игр, проводимых со взрослыми людьми — управленцами, социальными работниками, преподавателями. Личностной включённости учащихся, особенно на начальных этапах игры, способствует применение различных игровых методик, которые более свойственны социально-психологическому тренингу — это игровые задания,

разыгрывание сценок и т.д. В детском коллективе рефлексия проявляется именно на основе конкретного опыта, приобретённого детьми в ходе проигрывания ими предложенных заданий и сценок.

Исходя из специфики ОДИ как активной формы развивающего обучения и соответствующих этой специфике педагогических задач, а также из особенностей проведения ОДИ в школе, предлагается следующая модель.

**Тема игры** — «Формирование доверительного стиля общения между преподавателями и учащимися».

**Участники** — преподавательский состав школы, психологи и старшеклассники школы.

**Формы работы** — общие заседания и работа по группам. Следует разделить всех участников игры на четыре группы, работающие каждая над определённым, фиксированным в оргпроекте вопросом: 1-я группа — «Проблемы взаимопонимания между учащимися и преподавателями»; 2-я группа — «Личные качества человека и их проявление в общении»; 3-я группа — «Культура общения»; 4-я группа — «Группа экспертов».

**Структура работы** — проигрывание различных игровых эпизодов, связанных с проблемой общения, и последующий рефлексивный анализ этих эпизодов участниками игры, фиксация проблемы, поиск путей её решения.

**Ход работы:**

1. Вступительное слово по организации дальнейшей игры, определение темы.  
2. Разогревающие тренинговые игровые эпизоды, связанные с основной темой игры, в которых принимают участие все собравшиеся: а) «Узнать друг о друге больше»; б) «Передай дальше»; в) «Рассаживание по признаку».

3. Основное выступление — изложение результатов анкетирования (анкетирование проводится заранее, выявляет различие подходов учащихся и преподавателей к проблемам общения и взаимопонимания (см. Приложение №3)), основной проблемы, вокруг которой будет вестись дальнейшая работа.

4. Работа по группам. Общая для всех групп (за исключением группы экспертов) форма работы — проигрывание сценок, игровых эпизодов и их последующий анализ, рефлексия участниками собственного поведения и деятельности, фиксация сделанных выводов, которые будут обсуждаться на общем заседании наряду с выводами других групп. В первой группе «Проблемы взаимопонимания между учащимися и преподавателями» (обязательно должны принять участие преподаватели) разыгрываются следующие игровые эпизоды: «Фотоальбом учителя», «Зеркало». Во второй группе «Личные качества человека и их проявление в общении» разыгрываются игровые эпизоды «Преодоление трудностей», «Чучело», «Моя траектория». В третьей группе «Культура общения» разыгрываются игровые эпизоды «Телетакт», «Мостик». Задача четвёртой группы «Экспертов» — дать понятный и содержательный анализ проблем общения, личных качеств и взаимопонимания, обобщить результаты, продумать рекомендации членам других групп.

5. Общее обсуждение, последовательное выступление представителей всех четырёх групп с анализом того, что они сделали, поняли, какие организационные рекомендации могут предложить.

6. Заключительное слово ведущих игры.

**Принципы работы в группах, которых должны придерживаться игротехники:**

Игротехник должен представить членам группы проблемное задание, т.е. перед участниками игры ставится задача на поиск, а точнее на изобретение нового способа решения обсуждаемой проблемы.

Работа с группой ведётся по следующей схеме: проигрывание игрового эпизода, обеспечивающего включённость участников в игру на эмоциональном и поведенческом уровнях. После проигрывания игротехник задаёт членам группы вопросы, выводя их в область причинно-следственных связей, заставляя анализировать своё и чужое поведение в только что разыгранной сценке, инициируя таким образом их рефлекссию. Каждая группа в результате должна выйти на фиксированные заранее точки обсуждения. При этом игротехникам надо

содействовать проявлению анализирующей активности членов группы, помогать делать выводы, находить причинно-следственные связи, видеть новые проблемы. Для стимуляции рефлексивной активности членов группы после проигрывания ими игровой сценки игротехник задаёт вопросы, чтобы инициировать рефлексию членов группы. Например, такие, как «Что именно было проделано тем или иным участником?», «В чём причина того или иного его поступка или поведения в конкретной ситуации?», «Почему нельзя найти ответа, который удовлетворил бы все стороны конфликта, и возможен ли такой ответ в принципе?», «Можно ли объединить противоположные явления и определить для них одну и ту же причину?» и т.д. Таким образом, игротехник должен играть роль «пытливого исследователя», пытающегося понять вместе с другими членами его группы суть только что проигранной ситуации, провести классификацию наиболее типичных черт личности, способов общения, проблем взаимопонимания, выявить их порождающие основания и т.д., «разложить всё по полочкам».

Рефлексия опыта, приобретённого в ходе выполнения игровых заданий, позволяет обсудить в данной игре значение невербального контакта в общении людей, информативность этого контакта, его значимость и важность наряду с контактом вербальным; сложность адекватного описания другого человека, без использования негативных или позитивных оценок; стремление каждого человека в процессе общения перенести свой опыт на другого человека, не учитывая при этом его индивидуальных особенностей, приписать ему то, что в первую очередь свойственно самому себе. Это приблизительный тип выводов, с которыми участники групп должны выйти на финальное общее обсуждение, а задача игротехников — обеспечить условия для выработки участниками игры максимального количества обобщённых выводов и конкретных рекомендаций к самому себе и окружающим по изменению ситуации в лучшую сторону.

В связи с тем, что игра имеет признаки социально-психологического тренинга, игротехники должны следить за нормой поведения участников. А именно: за доверительным стилем общения (если это возможно, единая форма обращения по имени); общением по принципу «Здесь и теперь»; персонификацией высказываний (отказ от безличных речевых форм типа: «Некоторые думают...», «Большинству присуще...», «Обычно принято говорить, что...» и т.д.); искренностью в общении; конфиденциальностью всего происходящего в группе. Важно, чтобы каждый участник игры мог сообщить о трудностях, мешающих его работе в группе.

#### **Задачи ассистентов игротехников:**

Это документальная фиксация проявлений рефлексии у членов групп в ходе анализа проигранных ситуаций; а также активизация проявлений рефлексии у участников с позиции «критика», «наблюдателя», «эксперта».

Для фиксации проявлений рефлексии у членов игровых групп используется метод квалификационного анализа. Этот метод может быть применён при исследовании психологических функций рефлексии в условиях ОДИ. В данном случае исследуются — коммуникативные, вербальные, экстравербальные, поведенческие и другие формы проявления рефлексии в действиях участников. Каждому компоненту рефлексии приписываются определённые фиксируемые внешним образом признаки, по которым делается заключение об их функционировании в процессе игры. Таким образом, в процессе квалификационного наблюдения и интерпретации из сложного, хаотичного игрового действия с различными рабочими элементами (понимание, проблематизация, мышление, деятельность, поведение и др.) вычленяются моменты, соответствующие тем или иным формам проявления рефлексии. Устанавливаются взаимосвязи между рефлексией и особенностями игровой ситуации, которые в наибольшей мере способствуют её возникновению. В исследовании ассистент игротехника помогает ему как эксперт и наблюдатель. Кроме того, он должен заполнить унифицированный протокол квалификационного наблюдения по членам группы (см. Приложение №1).

Другая задача ассистента игротехника — организовать определённую ролевую структу-

ру, с большой вероятностью вызывающую рефлексивность у игроков. Уместно ввести следующие игровые роли: «Заказчик» занимается постановкой задания перед участниками и постоянно требует конкретного решения. Участникам игры в этой ситуации необходимо получить определённый результат деятельности. «Критик» в соответствии со спецификой своей позиции оценивает и аргументированно подвергает сомнению решения, принимаемые группой. Взаимодействие «Заказчика» и «Критика» направлено на создание проблемной ситуации в группе. Если такая ситуация проявилась, необходимо ввести «Наблюдателя». Он выводит группу на рефлексивный уровень осознания ситуации, задавая вопросы: «Что мы делаем?», «Почему мы не можем прийти к единому выводу?», «В чём заключаются ошибки в нашем продвижении?» и т.п. Таким образом, «Наблюдатель» провоцирует рефлексивную активность участников.

### ***Сценарии разминочных упражнений:***

#### **1) «Узнать больше друг о друге»**

*Инструкция:* Все участники сидят на стульях, расставленных по кругу, свободных стульев нет. Стоящий в центре круга ведущий (сначала это один из игротехников) предлагает поменяться местами всем, у кого есть какие-то общие признаки. Например, он говорит: «Пересядьте все те, у кого есть сёстры». Эти игроки встают и садятся на другой стул. Ведущий в это время должен успеть занять освободившийся стул. Тот, кто останется без стула, становится следующим ведущим, и игра продолжается по этому же сценарию.

#### **2) «Передай дальше»**

*Инструкция:* Участники встают в круг. Доброволец начинает первым, издавая какой-либо звук, выражающий определённое чувство, например, вздох облегчения, возглас удивления и т.д. Задача остальных — передать вслед за ним этот звук по очереди как можно более точно. Таким образом, получается протяжный вздох, возглас и т.д., что иногда может звучать очень смешно. Упражнение способствует созданию благожелательной, раскрепощённой атмосферы.

#### **3) «Выбор капитана игровой группы»**

*Инструкция:* Участники должны молча выбрать капитана одной из игровых групп. На это обсуждение даётся полминуты, затем по команде ведущего «Капитан!» предполагаемый лидер группы должен поднять руку. Если выбрать не удалось с первого раза (по команде ведущего руку поднимают два или более человека или не поднимает никто), то упражнение повторяется.

#### **4) «Рассаживание по признаку»**

*Инструкция:* Участникам предлагается сесть в таком порядке, чтобы на первом месте оказался самый светловолосый человек, левее от него — менее светловолосый, последним должен оказаться самый тёмноволосый. В качестве признака, по которому происходит рассаживание, можно выбрать первую букву имени, знак зодиака и т.д. Договариваться о порядке рассаживания запрещается, общаться можно только невербально.

### ***Разминочное задание для внутригрупповой работы:***

#### **«Пальцы»**

*Инструкция:* По сигналу ведущего каждый участник должен выбросить перед собой несколько пальцев — от одного до десяти (строить из пальцев фигуры запрещается). Обычно с первого раза это не получается. После неудачной попытки ведущий повторяет команду до тех пор, пока все члены группы не будут выбрасывать одинаковое количество пальцев.

Возможные объекты рефлексивного анализа: 1) наличие лидера и аутсайдера; 2) способ взаимодействия группы с лидером и аутсайдером — подстройка, давление и т.д.

## **Сценарии игровых ситуаций в группах:**

### **Группа 1. «Проблемы взаимопонимания между учащимися и преподавателями»**

#### **«Фотоальбом учителя»**

*Инструкция:* ведущий предлагает одному из преподавателей пролистать фотоальбом, в котором запечатлены эпизоды его педагогической деятельности и «вынуть» оттуда фотографию, где снята сцена конфликта и непонимания между ним и учеником, и «оживить» эту фотографию с помощью участников группы. После небольшой репетиции преподавателя со своими помощниками они разыгрывают сценку. Желательно, чтобы педагог играл не самого себя, а «нерадивого ученика». Подобную сценку по желанию может «поставить» и ученик, исполнив роль «нерадивого учителя».

Возможные объекты рефлексивного анализа: 1) особенности видения ситуации непонимания глазами учителя и ученика, принципиальная несовместимости их точек зрения; 2) ситуационные и личностные причины непонимания; 3) возможно обсуждение вопросов: «Может ли быть преградой для взаимопонимания наше свойство приписывать другим людям свои чувства, желания и способы мышления?», «Влияет ли на взаимопонимание наша изначальная отрицательная установка к личности того, с кем мы общаемся?», «Что учитель может сделать, чтобы лучше понимать учащегося и что в свою очередь может сделать ученик, чтобы лучше понимать учителя?», «Хотим ли мы понимать друг друга?»

#### **«Зеркало»**

*Инструкция:* Участвуют три человека: первый из них — зеркало, второй — смотрящий в зеркало, третий — тот, кто отражается в зеркале. Ведущий предлагает войти в круг добровольцу, который будет «смотреть в зеркало». Его задача — по отражению в зеркале определить, кто из остальных членов игровой группы подошёл к нему сзади. «Зеркало» может объяснить смотрящему, кто находится за его спиной, только с помощью мимики и жестов, пытаясь передать особенности «отражаемого», но не чисто внешние особенности (тем более какие-то физические недостатки), а свойства характера, которые никак не связаны с его внешностью.

Возможные объекты рефлексивного анализа: 1) как можно определить сущность человека; 2) согласны ли мы с тем, как люди нас оценивают и воспринимают, соответствует ли их восприятие нашим представлениям о самих себе; 3) кому из игроков потребовалось меньше всего зеркальных отражений, чтобы определить, кто именно находится за его спиной, что помогает ему понимать сообщения зеркала; 4) какое зеркало было самым «чистым», что помогает ему адекватно передавать изображение?

### **Группа 2. «Личные качества человека и их проявление в общении»**

#### **«Преодоление трудностей»**

*Инструкция:* Члены группы по очереди изображают, как они преодолевают жизненные трудности, пытаясь в символической, наиболее яркой форме, без слов раскрыть свои личностные особенности в преодолении трудностей. «Трудность» может изображать портфель, стул, любой предмет. Очерчивается дорожка, по которой участник идёт и натывается на преграду. Можно также предложить показать, как преодолевает трудности некий персонаж — «Герой», «Хитрец», «Трус» и т.д.

Возможные объекты рефлексивного анализа: 1) личностные особенности человека, проявляющиеся в ситуации его столкновения с трудностью; 2) желательно развести для сознания участников реальный личностный план и план идеальный — «как я действую на самом деле» и «как я хотел бы действовать, но пока не могу»; 3) могут выделяться и фиксироваться стратегии личности по преодолению трудностей (задача игротехника и ассистентов — подвести участников к разработке классификации).

#### **«Чучело»**

*Инструкция:* «Представьте, что перед вами чучело, на которое вы можете надеть самую старую, некрасивую одежду, от которой давно хотите избавиться. Наделите это чучело

тремя своими самыми плохими качествами, которые отпугивают и отталкивают от вас других людей, мешают вам с ними общаться. Передайте эти качества чучелу, чтобы оно отпугивало ими ворон». По ходу высказываний участников «чучело» записывает все приписываемые ему качества на бумажке. Затем идёт отбор наиболее часто встречающихся качеств, мешающих игрокам понимать друг друга и общаться.

Возможные объекты рефлексии: 1) причины появления отрицательных качеств; 2) способы избавления от них; 3) «защита» и «нападение» в общении.

### **Моя траектория**

*Инструкция:* Ведущий даёт следующую инструкцию: «У многих людей есть привычка, размышляя над решением какой-либо сложной задачи, двигаться по замкнутой траектории: по кругу, квадрату или треугольнику. А некоторые люди двигаются по траектории, которую мы называем зигзагом. У вас есть несколько минут для того, чтобы опробовать все эти траектории и выбрать наиболее присущую вам. Можно уменьшать или увеличивать размеры описываемых фигур по вашему желанию». В течение пяти минут участники подбирают свою траекторию, ведущий следит, чтобы не было лишних разговоров, можно включить тихую, спокойную музыку. После того как каждый определился в своём выборе, ведущий предлагает участникам разделиться на подгруппы: «Круги», «Квадраты», «Треугольники» и «Зигзаги». Затем участникам подгрупп предлагается определить их общие черты характера, проанализировать психологический тип человека, который мог бы предпочесть ту же самую фигуру, что и они. Выслушав каждую группу, ведущий может предложить сравнить точку зрения группы с мнением профессиональных психологов, специалистов по психогеографии (см. Приложение № 2).

Возможные объекты рефлексии: 1) насколько мы умеем осознавать собственные предпочтения и склонности; 2) насколько мы можем по внешним признакам судить о предпочтениях и склонностях других людей.

### **Группа 3. «Культура общения»**

#### **«Телетакт»**

*Инструкция:* «Есть телефон, телевизор, радио и т.д. — все эти технические средства помогают людям передавать друг другу определённую информацию. Но мы с вами сможем ещё создать и «телетакт», т.е. такой прибор, который позволит передавать нам свои ощущения, своё отношение к определённым ситуациям тактильно, точнее — рукопожатием». Участники встают в круг, взявшись за руки. Ведущий задуманную информацию передаёт рукопожатием следующему участнику. Тот обдумывает смысл полученного сообщения и передаёт по цепочке. Когда рукопожатие по кругу возвращается к ведущему, тот оценивает правильность понимания участниками группы его мыслей. Каждый по очереди расшифровывает, что он понял из рукопожатия соседа, выявляется то звено, где произошли искажения.

Возможные объекты рефлексии: 1) умение понимать мысли собеседника; 2) умение адекватно передать свои чувства при недостатке выразительных средств; 3) неодинаковое восприятие разными людьми одной и той же информации.

#### **«Мостик»**

*Инструкция:* На полу рисуется узкая дорожка, «мостик», по которому с разных сторон навстречу друг другу должны пройти два человека. Внизу река, а мостик настолько узок, что по нему свободно может пройти только один человек. Ведущий задаёт в этой ситуации вопрос: «Как поведёте себя вы, встретившись с другим человеком на середине мостика?». Игроки должны показать, как они будут действовать в данной ситуации (возможные варианты: один может присесть, другой — перешагнуть через него; один может вернуться и подождать, пока свободно пройдёт другой и т.д.).

Возможные объекты рефлексивного анализа: 1) по стратегии решения людьми конфликтов (например, может быть агрессивная, уступчивая стратегия, стратегия сотрудничества и т.д.) желательно, чтобы члены группы разработали свою классификацию; 2) зависимость

стиля поведения в конфликте от социального статуса конфликтующих сторон (можно прийти к выводу, что для учителя, как правило, характерен агрессивный стиль поведения в конфликте, а для учеников — стратегия избегания). (Приложение № 1.)

## *Приложение № 2*

### **Краткая психологическая характеристика основных форм личности на основе предпочтения геометрических фигур**

**Квадрат.** Квадрат — это прежде всего неутомимый труженик. Трудолюбие, усердие, потребность доводить начатое дело до конца, упорство, позволяющее добиваться завершения работы, — вот чем прежде всего знамениты истинные Квадраты. Выносливость, терпение и методичность обычно делают Квадрата высококлассным специалистом в своей области. Этому способствует и неутолимая потребность в информации. Квадраты — коллекционеры всевозможных данных. Все сведения систематизированы, разложены по полочкам. Квадраты заслуженно славятся эрудитами, по крайней мере, в своей области.

Мыслительный анализ — сильная сторона Квадрата. Квадраты чрезвычайно внимательны к деталям, к подробностям. Они любят раз и навсегда заведённый порядок. Аккуратность, любовь к порядку и соблюдению всех правил и приличий могут развиться до крайности. И когда приходит время принимать решение, особенно связанное с риском, с возможной потерей статус-кво, Квадраты вольно или невольно затягивают его принятие. Кроме того, рациональность, эмоциональная сухость и холодность мешают Квадратам быстро устанавливать контакты с разными лицами. Квадраты неэффективно действуют в неопределённой ситуации.

**Треугольник.** Эта форма символизирует лидерство, и многие Треугольники ощущают в этом своё предназначение. Самая характерная особенность истинного Треугольника — способность концентрироваться на главной цели. Треугольники — энергичные, неудержимые, сильные люди, которые ставят конкретные цели и, как правило, достигают их.

Треугольник — очень уверенный человек, который хочет быть правым во всём. Сильная потребность быть правым и управлять положением дел, решать не только за себя, но и, по возможности, за других делает Треугольника личностью, постоянно соперничающей, конкурирующей с другими. Доминирующая установка в любом деле — установка на победу, выигрыш, успех. Он часто рискует, бывает нетерпеливым и нетерпимым к тем, кто колеблется в принятии решения. Треугольники очень не любят оказаться неправыми и с большой неохотой признают свои ошибки.

Треугольники честолюбивы. Если делом чести для Квадрата является достижение максимально высокого качества выполняемой работы, то Треугольник стремится достичь высокого положения, приобрести высокий статус, иначе говоря — сделать карьеру.

Главное отрицательное качество Треугольника — сильный эгоцентризм, направленность на себя. Треугольники на пути к вершинам власти не проявляют особой щепетильности в отношении моральных норм и могут идти к своей цели по головам других. Особенно это характерно для «зарвавшихся» Треугольников, которых никто вовремя не остановил. Треугольники заставляют всё и вся вращаться вокруг себя, без них жизнь теряет свою остроту.

**Круг.** Это мифологический символ гармонии. Тот, кто уверенно выбирает его, искренне заинтересован прежде всего в хороших межличностных отношениях. Высшая ценность для Круга — люди, их благополучие. Круг чаще всего служит тем «клеем», который скрепляет и рабочий коллектив, и семью, и школьный класс, т.е. стабилизирует группу.

Круги обладают высокой чувствительностью, развитой эмпатией — способностью сопереживать, сочувствовать, эмоционально отзываться на переживания другого человека. Естественно, что люди тянутся к ним. Круги великолепно «читают» людей и в одну минуту способны распознать притворщика, обманщика, лжеца.

Они пытаются сохранить мир и ради этого порой воздерживаются занимать твёрдую позицию и принимать непопулярные решения. Для Круга нет ничего более тяжёлого, чем

межличностный конфликт. Круг счастлив тогда, когда все ладят друг с другом. Поэтому когда у Круга возникает с кем-то конфликт, вероятнее всего, что именно он уступит первым.

Круги не отличаются решительностью, слабы в «политических играх» и часто не могут подать себя должным образом — в результате проигрывают. Главные черты их стиля мышления — ориентация на субъективные факторы проблемы (ценности, оценки, чувства и т.д.) и стремление найти общее даже в противоположных точках зрения. Можно сказать, что Круг — прирождённый психолог.

**Зигзаг.** Эта фигура символизирует креативность и творчество уже хотя бы потому, что она самая уникальная из всех фигур и единственная разомкнутая фигура.

Доминирующим стилем мышления Зигзага чаще всего является синтетический стиль. Комбинирование абсолютно различных, несходных идей и создание на этой основе чего-то нового, оригинального — вот что нравится Зигзагам. В отличие от Кругов Зигзаги вовсе не заинтересованы в консенсусе и добиваются синтеза не путём уступок, а наоборот — заострением конфликта идей и построением новой концепции, в которой этот конфликт получает своё разрешение, «снимается».

Зигзаги органически не могут продуктивно трудиться в хорошо структурированных ситуациях. Их раздражают чёткие вертикальные и горизонтальные связи, строго фиксированные обязанности и постоянные способы работы. Им необходимо иметь большое разнообразие и высокий уровень стимуляции на рабочем месте. Они хотят быть независимыми от других в своей работе. Зигзаги устремлены в будущее и больше интересуются возможностью, чем действительностью. Мир идей для них также реален, как мир вещей для остальных.

Зигзаги — неутомимые проповедники своих идей и способны мотивировать всех вокруг себя. Однако им не хватает политичности: они несдержанны, очень экспрессивны. К тому же они не сильны в проработке конкретных деталей (без чего материализация идеи невозможна) и не слишком настойчивы в доведении дела до конца, так как с утратой новизны этого дела Зигзаг теряет интерес к самой идее.

### ***Приложение № 3***

#### **Анкета**

Вашему вниманию предлагается анкета, направленная на выявление особенностей взаимодействия учителя и ученика и изучение факторов, улучшающих взаимопонимание участников педагогического процесса. Мы обращаемся к Вам как к человеку, обладающему знаниями и опытом общения с учащимися. Для нас важно Ваше мнение. Спасибо за сотрудничество.

*1. Что приносит Вам наибольшее удовлетворение в педагогической работе?*

- интерес учащихся к изучаемому предмету;
- сам процесс преподавания;
- результат преподавания;
- общение с детьми;
- понимание и принятие со стороны учащихся.

*2. Что, на Ваш взгляд, труднее?*

- любить ребёнка;
- научить его любить других.

*3. Что, по-вашему, лучше позволяет понять ребёнка?*

- мнение коллег;
- мнение родителей;
- мнение сверстников;
- мнение ребёнка о себе;
- первое впечатление;
- взаимодействие в деле;

— выполнение ребёнком задания, поручения.

4. *От чего зависит доверительное отношение детей к учителю?*

— от компетентности учителя;

— от его честности и справедливости;

— от личной заинтересованности учителя в успехах детей;

— от терпеливого отношения;

— от доброты и любви к детям;

— от другого: \_\_\_\_\_

5. *Какие профессионально значимые качества личности педагога позволяют ему строить благоприятные отношения с детьми?*

— обладает знаниями, умениями, навыками;

— хорошо объясняет материал;

— внешне привлекателен;

— понимает учащихся, по-доброму относится к ним;

— объективно оценивает знания;

— верит в ученика, терпелив.

6. *Какие эмоциональные переживания учителей и учащихся преобладают в Вашей школе?*

— положительные;

— негативные;

— деловые;

— формальные;

— эмоциональные.

7. *Укажите источники (или причины) негативных отношений детей и педагогов в Вашей школе.*

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

4. \_\_\_\_\_

8. *По каким признакам можно судить о негативном отношении учителя к ребёнку?*

— отсутствует реакция на ответ или поднятие руки;

— реже спрашивает;

— даётся меньше времени на ответ;

— ярлыки «выученной беспомощности»;

— отсутствует контакт глаз;

— другое: \_\_\_\_\_

9. *По чьей вине чаще возникают конфликты?*

— по вине учителя;

— по вине ученика;

— другое: