

### Игротехнические приемы для диагностики ситуаций

Диагностика ситуации может быть осуществлена любым из следующих 10 игротехнических приемов.

1. **«Иллюстрация».** Диагностика состоит в детальном описании всех основных процессов, действий, взаимоотношений, характерных для данной ситуации.

2. **«Манихейский миф».** Ситуация рисуется только черными и белыми красками. К описанию привлекаются только те участники, которые мыслят противоположными категориями. Обозначаются полярные точки зрения, серьезные узловые проблемы, конфликтные перекрестки.

3. **«Авгиевы конюшни».** Поиск и анализ всех недостатков, трудностей, противоречий, проблем, характерных для данной ситуации. Выделяют 3-4 игровые подгруппы. Каждой группе определяется направление диагностики.

4. **«Три роли».** Диагностика ситуации осуществляется также коллективами. Каждая подгруппа играет роль: «пессимисты» должны описать факторы негативного характера; «оптимисты» — раскрывают положительные моменты; «реалисты» — пытаются

описать действительное состояние, используя аргументы, высказанные «пессимистами» и «оптимистами».

5. **«Антиситуация».** Участники диагностики пытаются проанализировать ситуацию, описывая ее зеркальное отражение реальной; однако если в реальной ситуации имеются факторы, тормозящие прогрессивное ее развитие, то в «антиситуации» участники моделируют факторы, способствующие ее развитию.

6. **«Ситуация-оценка».** Участникам игры предлагаются описание конкретного события и принятие мер. Они должны оценить источники, механизмы, поведение людей, качество принятых решений и мер с позиции разных представителей, чья деятельность тесно связана с исследуемой ситуацией. Такой игротехнический прием позволяет увидеть не только состояние дел в коллективе, но и отношение участников игры к рассматриваемой ситуации.

7. **«Ситуация-упражнение».** В данном случае анализ ситуации требует от участников игры обращения к специальным источникам информации, литературе, справочникам. Игровые подгруппы изучают ситуацию и составляют 5 вопросов, на которые ответят консультанты. В роли консультантов могут выступать многие специалисты, компетентные лица, преподаватели.

8. **«Ситуация-розыгрыш».** Диагностика состоит в том, что участники игры исполняют роли действующих лиц по заранее составленному руководителем игры сценарию и, таким образом, воспроизводят и анализируют исследуемую ситуацию и принятое решение в ходе игры. Ситуация диагностируется с позиций различных сторон, что способствует более детальному, углубленному анализу состояния дел в коллективе.

9. **«Инцидент».** Анализ конфликтной ситуации. Участники игры ставятся в положение классного руководителя, директора и т.д., которым докладывают о случившемся инциденте. Они должны задавать руководителю игры вопросы, ответы на которые позволят им оценить ситуацию. Все варианты принятых решений обсуждаются в коллективной дискуссии.

10. **«Ситуация-спор».** Диагностика осуществляется в споре двух сторон, имеющих полярные точки зрения по отношению к принятому решению. Данный прием позволяет не только проанализировать закономерности и механизмы тех или иных социальных,

производственных и педагогических процессов, негативные и позитивные следствия действий и поступков людей, эффективность использования определенных приемов, методов, способов работы, значение и роль конкретных факторов, условий, обстоятельств, но и проясняет профессиональные потребности запросы и позиции участников игры.

#### **Игротехнические приемы для диагностики задач**

В играх решаются разные задачи: производственные, исследовательские, воспитательные, познавательные и т.д. Существует ряд приемов для определения содержания задач, степени важности, актуальности масштаба, новизны и целей:

- «поле проблем» служит для выработки правильного понимания задачи всеми участниками игры;
- «дерево целей» выясняет повод постановки задачи и причины ее возникновения;
- «прогноз бедствий» завершает диагностику задачи и служит для определения меры необходимости решения данной задачи. При диагностике задачи должны быть выяснены: содержание основной задачи; источник постановки задачи; поводы и причины ее возникновения;
- основные факторы, которые будут способствовать или препятствовать решению задачи;
- характеристика ретроспективных и перспективных проблем в зависимости от процесса решения задачи;
- описание ожидаемого результата на разных стадиях решения задачи;
- отношение участников игры к поставленной задаче, кругу проблем, очерченных при ее диагностике, и намеченным планам ее решения.

Для изучения контингента играющих и комплектования игровых подгрупп используются следующие игротехнические приемы:

- тест;

- эмоциональная атака;
- паратеатр;
- программированный самоконтроль;
- стоп-кадр;
- вертушка общения;
- ринг творческих возможностей;
- психодрама и социодрама;
- социально-психологический тренинг;
- рефлексивный тренинг;
- микродискуссия;
- брифинг.

Таким образом, применение игровых форм и методов обучения будет весьма полезным в организации работы с «трудными» детьми и их родителями.