

ДЕПАРТАМЕНТ ТРУДА И СОЦИАЛЬНОЙ ЗАЩИТЫ НАСЕЛЕНИЯ ГОРОДА  
МОСКВЫ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА МОСКВЫ «ЦЕНТР  
ТВОРЧЕСТВА «НА ВАДКОВСКОМ»

## «4К-МИНУТКИ»

**Методическая разработка**

Москва  
2023

**Редакционная коллегия ГБУ ДО ЦТ «На Вадковском»:**

Рецензент: Робашевская Е.И. – ст. методист

Составитель: Люстрова Н.Ю. – методист

Авторский коллектив: Степаненко Н.В., Антоновский С.В., Намлинская О.О., Русакова И.В.

**4К-минутки:** Методическая разработка//Степаненко Н.В., Антоновский С.В., Намлинская О.О., Русакова И.В. – М.: ГБУ ДО ЦТ «На Вадковском», 2023. – 12 с.

В Методической разработке «4К-минутки» представлены игры, упражнения («энерджайзеры») педагогов-психологов ГБУ ДО ЦТ «На Вадковском» по развитию у детей и подростков актуальных социальных навыков, таких как коммуникация, командная работа, креативность, критическое мышление. Представленные «энерджайзеры» помогут педагогам в проведении занятий и составлению собственных «энерджайзеров» по своей тематике занятий.

Государственное бюджетное учреждение  
дополнительного образования города Москвы  
«Центр творчества «На Вадковском», 2023

В 2023-2024 учебном году в ЦТ «На Вадковском» стартует Проект «4к-минутки». Данный Проект был разработан на выездном семинаре педагогов ЦТ «На Вадковском» летом 2023 года, где была намечена стратегия развития и точки роста Центра творчества «На Вадковском».

В основе проекта лежит концепция проведения занятий объединений ЦТ «На Вадковском» с использованием упражнений («энерджайзеров») на развитие у детей и подростков актуальных социальных навыков (Soft skill): 4К – коммуникация, командная работа (кооперация), креативность, критическое мышление, которые в современной жизни востребованы временем.

#### **Ключевые понятия проекта:**

##### **Креативность**

- Креативность – потенциал, внутренний ресурс человека
- Источник творческого процесса
- Источник новых реакций и ответов на вызовы современного мира.

##### **Коммуникативные навыки**

- Способность передавать и получать информацию
- Умение слушать
- Умение выражать свои мысли ясно и лаконично

##### **Командная работа (кооперация)**

- Открытость и принятие новых идей
- Эффективное общение
- Организация рабочего процесса

##### **Критическое мышление**

- Умение отличать факты от вымысла, давать оценку событию
- Способность видеть причинно-следственные связи
- Изменение своей позицию на основе аргументов

В данной разработке систематизированы и предложены различные варианты упражнений на развитие 4К-навыков. Предлагаемые упражнения могут использоваться педагогами на любом занятии в начале для разогрева группы и сосредоточения внимания, в середине занятия, когда интерес и внимание падают, либо в конце - для оптимистичного завершения занятия. Любой педагог, принимая во внимание критерии подбора энерджайзеров, вправе разработать собственные примеры упражнений, подходящих для проведения занятий по определённой направленности и тематике.

Уважаемые педагоги! Приглашаем принять участие в создании методического сборника ЦТ «На Вадковском» под названием «Копилка 4К», который планируем подготовить к выпуску в конце учебного года.

Будем рады вместе с вами думать, генерировать, создавать, применять.

**УСПЕХОВ ВСЕМ НАМ!**

## Ключевые слова, определяющие навык

В одной игре-упражнении должны быть: энергия, эмоции, внимание, soft skills.

реативность (применить ассоциативное мышление, парадоксальные игры, фантазия, воображение):

- найди или придумай новый способ
- придумай новое (сочини, дополни, дорисуй, измени)
- представь себе, вообрази

командная работа (групповое, совместное действие, соревнование):

- найдите (вместе ищем, договариваемся)
- составьте «буриме» (передай другому, сделай по цепочке)
- соберите из частей целое (каждый создает отдельную часть, из которых единый продукт)

коммуникации, передача информации, взаимодействие (знакомство, эмоциональность, общение, чувства):

- передай информацию (разными способами)
- кто я? кто ты?
- узнай меня
- что у нас общего
- что у нас различного
- пойми меня
- обмен ролями

критическое мышление (формы обратной связи, рефлексия, собственное мнение обоснованное):

- почему? потому что.... (смыслы)
- докажи (вербализация процесса мышления)
- социометрия (покажи на шкале состояния свое настроение, состояние, готовность и т д)
- оцени и покажи (настроение, понравилось не понравилось, понял не понял) с помощью: смайлики, картинки, цвета

## КОММУНИКАЦИЯ

### «Алексей! Апельсин! Амстердам!»

Skill: коммуникация, креативность

Продолжительность: 10 минут

Размер группы: от 5

Возраст: от 7 лет

Профиль: психолого-педагогический

Условия, оборудование: не требуется

Описание:

Незамысловатая и весёлая игра-знакомство, позволяющая создать легкую атмосферу, без труда выучить имена, развить ассоциативное творческое мышление.

Каждый из участников по очереди представляет себя группе с помощью триады, в которой:

- первое слово – его имя,
- второе – блюдо (желательно – которое он любит!),
- заключительное слово – название города.

Закавыка в том, что все три слова начинаются с той же буквы, что и имя участника, к тому же за весь круг нельзя ни разу повторить названия блюд и городов, прозвучавших ранее!

### «Мяч настроения»

#### (Вариант цветового теста)

*Игра направлена на осознанность эмоций, создание групповой атмосферы, сплочение группы, самопрезентацию участников группы.*

Skill: коммуникация, критическое мышление

Продолжительность: 3-5 минут

Размер группы: 5-15 человек

Возраст - от 5 лет

Профиль: психолого-педагогический

Условия, оборудование: небольшой мяч

Описание:

Нужно назвать какого цвета твое настроение в эту минуту и кинуть мяч другому участнику.

Ведущий начинает игру с называния своего имени и придумывает, какого цвета сейчас его настроение.

Например: «Меня зовут Маша. У меня сейчас синее настроение»

Затем, кидает мяч следующему участнику игры.

Игра продолжается до тех пор, пока все участники не назовут себя и свое настроение.

### «Рифмуем имена»

*Игра предназначена для тренировки навыков эффективной самопрезентации, ассоциативного и ритмизованного запоминания информации.*

Skill: коммуникация, креативность

Продолжительность: 5–10 минут

Размер группы: от 5 человек

Возраст: от 7 лет

Профиль: психолого-педагогический

Условия, оборудование: не требуется

Описание:

Группа сидит в кругу. Ведущий начинает игру, предлагая каждому представиться в необычной форме. По кругу мы представимся друг другу, чтобы была рифма: участникам необходимо сочинить двустишие на свое имя, которое начинается словами: «Меня зовут...» или «Я - имя...» Например:

Меня зовут Саша, у меня сгорела каша! А я Ангелина, любимая ягода - малина!

Следующий за мной по часовой стрелке участник должен повторить мою строчку, а затем добавить свою рифмованную строку.

Пример:

- Меня зовут Никита, меня любят москиты!
- Он Никита, его любят москиты, а я Миша, и я хочу быть услышан!
- Он Никита, его любят москиты, а вот Миша, он хочет быть услышан! А меня зовут Нина, я пришла из магазина! ....

## «Фруктовый салат»

*Подходит для разогрева группы, начального знакомства*

Skill: коммуникация

Продолжительность: 7- 10 минут

Размер группы: 10–15 человек

Возраст: от 5 лет

Профиль: психолого-педагогический

Условия, оборудование: комната, позволяющая свободное передвижение участников.

Описание:

Группа сидит в кругу. Ведущий, обходя участников, дает каждому имя-название фрукта. С его помощью игроки превращаются в:

- апельсин...
- банан...
- абрикос...
- персик...
- сливу...
- ананас...

Когда все получили «имя», из круга произвольно убирается один стул, тот, кто сидел на нем, становится ведущим. Он выходит и объявляет:

– Готовим фруктовый салат из ананасов! (Все «ананасы» вскакивают и меняются местами. Тот, кто остался без стула, «готовит фруктовый салат», предположим, из апельсинов...)

Как правило, веселая толкотня и неразбериха создают хорошее настроение, буквально «разогревают» публику.

Комментарии: Не стоит давать в кругу более пяти-шести наименований. Хорошо играть, когда каждый фрукт представлен хотя бы 2–3 игроками (больше – лучше!).

**Предлагаем 2-й этап игры, гораздо более нагруженный смыслом. Название «Пусть встанет тот, кто...». В этом варианте могут быть разыграны темы, которые подходят по теме занятия.**

Забудем о фруктовом салате, хотя принцип участия в игре останется сходным: люди с общими признаками, качествами обязаны встать и поменяться местами. Оставшийся без места – водит. Но!!! Серьезное отличие от предыдущей игры в том, что ведущий будет называть какие-то вещи не случайным образом. Его задание должно быть связано с его собственными привычками, пристрастиями, умениями, размышлениями (вот и элемент знакомства, игровой опыт самораскрытия!)

– Пусть встанет тот, кто любит домашних животных! (Так может начать тот, кто сам любит домашних животных.)

Все любители животных меняются местами. При этом ведущий стремится усесться на любой из освободившихся во время перехода стульев.

Тот, кому не досталось стула, выходит в центр и начинает новую задачу:

- Пусть встанет тот, кто любит путешествовать!
- Пусть встанет тот, кто боится высоты!
- Пусть встанет тот, кто чувствует себя счастливым...

## «Эскимосские жмурки»

Skill: коммуникация

Продолжительность: 5-7 минут

Размер группы: 5 - 20 человек

Возраст: от 5 лет

Профиль: психолого-педагогический

Условия, оборудование: платок, рукавицы

Описание:

Среди участников выбирается водящий, которому завязывают глаза. На руках у водящего должны быть рукавицы. К водящему подходит один из игроков. Задача водящего — на ощупь определить, кто перед ним. Если водящий угадал, тот человек становится водящим, если нет — к водящему подходит следующий участник.

## «Клубок»

Skill: коммуникация

Продолжительность: 5-7 минут

Размер группы: 5 - 20 чел.

Возраст: от 10 лет  
Профиль: психолого-педагогический  
Условия, оборудование: клубок с нитками  
Описание:

Участники игры передают клубок с нитками произнося свое имя и объясняя причину своего действия. Например: «Я, Иван! Передаю этот клубок тебе, потому что у тебя, как мне кажется, очень внимательный взгляд». Тот, кто принимает клубок, одной рукой удерживает нить из принятого клубка, а другой передает/перекидывает его дальше в случайном порядке. После того, как клубок побывает у всех участников, происходит процесс обратной передачи с повторением имени и реакции по поводу данной характеристики.

#### «Доверие» («Слепой и поводырь»)

Skill: коммуникации, командная работа

Продолжительность: 5-10 минут

Размер группы: 10-20 человек

Возраст: от 10 лет

Профиль: психолого-педагогический

Условия, оборудование: свободное пространство, платки

Описание:

Группа разбивается на пары. Определим номера. Кто сейчас 1, кто 2? Затем будем меняться.

2 - закрывают глаза. 1 - медленно и с заботой ведут 2. По помещению, обходя препятствия и не сталкиваясь с другими людьми 3 минуты, после чего они меняются. Доверяем.

Теперь глаза закрывает - 1, 2 впереди и теперь ведет он.

Меняем местами. И все повторяем. После чего обмениваемся впечатлениями, отвечая на вопрос «Что я чувствовал, когда я был ведущим, и когда ведомым?»

#### «Лягушка»

Skill: коммуникация, командная работа

Продолжительность: 5 минут

Размер группы: от 10 человек

Возраст: от 5 лет

Профиль: психолого-педагогический

Условия, оборудование: не требуется

Описание:

Все стоят по кругу. Выбирается ребенок, который будет аистом. Аист выходит из комнаты или закрывает уши, чтобы не слышать обсуждение группы о выборе лягушки. Вредной лягушкой, показывающей язык, может стать любой участник. идет противостояние вредной лягушки и аиста.

Вредная должна показать язык другим лягушкам так, чтобы аист не видел. Та лягушка, которая увидела язык, садится.

Лягушки - единая команда.

Задача Вредной лягушки - не дать аисту себя обнаружить.

#### «Атомы и молекулы»

Skill: коммуникация

Продолжительность: 7-10 минут

Размер группы: от 15 человек

Возраст: от 10 лет

Профиль: психолого-педагогический

Условия, оборудование: свободное пространство

Описание:

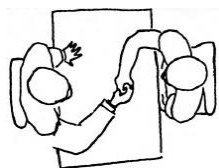
Все играющие беспорядочно передвигаются по игровой площадке, в этот момент они все являются «атомами». Как известно, атомы могут превращаться в молекулы — более сложные образования, состоящие из нескольких атомов. В молекуле может быть и два, и три, и пять атомов. Играющим по команде ведущего нужно будет создать «молекулу», т.е. нескольким игрокам нужно будет схватиться друг за друга. Если ведущий говорит: «Реакция идет по три!», то это значит, что три игрока — «атома» сливаются в одну «молекулу». Сигналом к тому, чтобы молекулы вновь распались на отдельные атомы, служит команда ведущего: «Реакция окончена». Если ребята еще не знают, что такое «атом», «молекула», «реакция», — взрослый человек должен популярно им объяснить. Сигналом для возвращения в игру временно выбывших игроков служит команда: «Реакция идет по одному».

## Командная работа

### «Борьба большими пальцами»

*Упражнение хорошо тем, что демонстрирует барьеры, препятствующие сотрудничеству, и позволяет научиться их преодолевать.*

Skill: командная работа, критическое мышление  
Продолжительность: 10 минут  
Размер группы: от 2-х человек, четное количество  
Возраст: от 10 лет  
Профиль: психолого-педагогический  
Условия, оборудование: не требуется  
Описание:

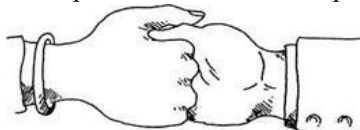


Шаг 1. Попросите участников разбиться на пары; лучше всего, если пару образует сидящий или стоящий рядом человек. Если участников нечетное количество, педагог может тоже участвовать, чтобы образовать пару.

Шаг 2. Когда все распределяется по парам, спросите участников, боролись ли они когда-нибудь на больших пальцах. Обычно у большей части аудитории такой опыт имеется - чаще всего его приобретают, когда вся семья путешествует в машине, дети едут на заднем сиденье и от нечего делать борются на пальцах. Для тех, кто не знает, что это за борьба, вам придется провести небольшую демонстрацию. Пусть пары возьмутся правыми руками так, как показано на рисунке.



Шаг 3. Сообщите участникам, что цель - набрать как можно больше очков за 1 мин. Обратите внимание: из ваших слов не должно следовать, что участникам следует соревноваться друг с другом. Чтобы заработать очко, один игрок должен коснуться сверху пальца другого игрока (см. рисунок ниже).



Шаг 4. Перед тем как начать отсчет минуты, дайте каждой паре потренироваться и сделать по несколько нажатий на палец друг другу. Затем педагог дает сигнал, засекает время, и борьба начинается.

Шаг 5. Через 1 мин остановите игру. Вероятно, по ходу будет слышаться смех и всякие комментарии, так что наслаждайтесь процессом.

Шаг 6. Обсуждение (работа критического мышления). Спросите пары игроков, сколько очков они набрали. Вы будете слышать в ответ цифры в основном от 1 до 5, пока кто-то не скажет, что набрал 20 или 30. Если среди ваших участников оказалась такая пара, попросите их показать, как они сумели набрать столько очков. Как правило, ответ состоит в том, что **они сотрудничали друг с другом — каждый позволял партнеру надавить на палец сверху, а тот тут же в ответ позволял нажать на палец себе. Используя такой метод, оба участника пары набрали много очков и оба выиграли.**

Если никто из пар участников не сотрудничал друг с другом ведущий может показать возможности сотрудничества и дать попробовать выполнить упражнение предоставив дополнительную минуту.

#### **Возможная рефлексия:**

Вопросы к группе для обсуждения этого упражнения лучше всего строить по принципу «почему так получилось», «какой вариант эффективнее и почему», ...

Обычно при работе в паре один человек выигрывает, а другой проигрывает – таков стереотип мышления применительно к борьбе на больших пальцах.

Как научиться видеть разные возможности взаимодействия? Например, вместо того чтобы рассматривать участников пары как соперников, мы можем предпочесть другую, более эффективную форму взаимодействия - сотрудничество.

Skill: командная работа  
Продолжительность: 10 минут  
Размер группы: 10-20 человек.  
Возраст: от 7 лет  
Профиль: психолого-педагогический  
Условия, оборудование: свободное пространство, платок.

Описание:

Из числа игроков выбираются «капитан» и «корабль». Остальные участники рассредоточиваются по поляне, изображая рифы. «Кораблю» завязывают глаза, и он начинает непрерывно двигаться. Цель «капитана» — провести «корабль» между рифами на противоположную сторону игровой площадки (для уточнения задачи можно также выбрать игрока, изображающего пирс, к которому должен причалить корабль). Для этого «капитан» отдает «кораблю» команды: «Направо!» и «Налево!». «Корабль» должен поворачивать в соответствии с этими командами, продолжая непрерывно двигаться. Если «корабль» заденет один из рифов — игра проиграна и выбирается новая пара — «капитан» и «корабль».

Можно попытаться провести игру одновременно для 2—3 пар «капитанов» и «кораблей» (при этом для каждого из них нужно обозначить собственный пирс).

#### «Джойстик»

Skill: командная работа  
Продолжительность: 10 минут  
Размер группы: 15-20 человек. Игра командная (лучше всего две команды).  
Возраст: от 10 лет  
Профиль: психолого-педагогический  
Условия, оборудование: монета, платки, стол

Описание:

Команды встают друг против друга, причем каждый берет за руку соседа за большой палец. Большой палец соседа будет джойстиком. Первый в цепочке протягивает руку вперед над столом. На стол кладется монета. Все закрывают глаза, кроме последнего участника команды. Он и управляет «джойстиком» передавая первому команду через остальных участников. Цель первого опустить палец точно на монету.

#### «Покажи понятие»

##### («Крокодил»)

Skill: командная работа, креативность, коммуникация  
Продолжительность: 10 минут  
Размер группы: от 6 человек  
Возраст: от 10 лет  
Профиль: психолого-педагогический  
Условия, оборудование: не требуется

Описание:

Театральная творческая игра по командам. Здесь, как и во всех командных играх, наглядно проявляется, кто справляется с лидерством и творчеством, а кто просто является исполнителем, а иногда балластом для группы. Команде задается понятие и задание показать его в реальном времени с движением, звуком, взаимодействием. Используя себя, свои тела, движения, голос и главное – творческие возможности. Это должна быть не просто иллюстрация – а совместная реализация каких-то командных идей и мыслей. Время на подготовку зависит от количества выбранных понятий. На демонстрацию около 1 мин.

**Список понятий:**

- Улей
- Часы
- Фонтан
- Бородинская битва
- Самовар
- Свадьба
- Футбол
- Вселенная
- Динозавр

## КРЕАТИВНОСТЬ

### «История из шапки»

Skill: креативность, командная работа

Продолжительность: 7-10 минут

Размер группы: 10-20 человек

Возраст: от 7 лет

Профиль: психолого-педагогический

Условия, оборудование: бумага, карандаши, «шапка».

Описание:

Участники группы делятся пополам и пишут на отдельных листочках одно слово по своему выбору. Листочки одной части группы собираются и перемешиваются в шапке. Представители другой части группы берут из шапки по одному листочку и читают его про себя. Суть игры: рассказать связную историю, используя слова из шапки. Первый игрок начинает со слова: «Однажды...» и придумывает предложение со словом, которое он вытащил. Второй продолжает и так далее.

Потом историю рассказывает вторая команда.

Возможен вариант, когда историю придумывают две команды по очереди.

### «Лампочка»

*Игра направлена на развитие творческого мышления, на его гибкость, нестандартность, абстрактное мышление*

Skill: креативность

Продолжительность: 5 минут

Размер группы: не имеет значения

Возраст: от 10 лет

Профиль: психолого-педагогический

Условия, оборудование: не требуется

Описание:

Вообразите, что у вас перегорела лампочка. Чем вы её замените, чтобы в комнате стало светло?

Придумайте около 10 реально подходящих для этой цели вариантов, и вы увидите, что для выхода из любой ситуации есть множество решений.

### «Носок»

*Игра направлена на развитие творческого мышления, на его гибкость, нестандартность, абстрактное мышление*

Skill: креативность

Продолжительность: 5–10 минут

Размер группы: 5-20 человек

Возраст: от 10 лет

Профиль: психолого-педагогический

Условия, оборудование: мяч

Описание:

Необходимо назвать 25 способов использования носка. Носок-предмет одежды, который надевают на ногу это раз....

Участники предлагают свой вариант и кидают мяч следующему игроку, пока не наберется 25 вариантов. Ведущий регулирует их количество по времени, но не дает участникам возможности “сдаться” после 5–6 вариантов.

### «Поза уверенности»

Skill: креативность

Продолжительность: 5 минут

Размер группы: индивидуально или в группе, размер группы не имеет значения

Возраст: не имеет значения

Профиль: психолого-педагогический

Условия, оборудование: не требуется

Описание:

Встаньте на определенном расстоянии друг от друга. Раскройте руки и ноги в позе, показанной на рисунке.



Когда мы широко раскидываем руки и ноги и принимаем открытую позу, занимая собой как можно больше пространства, у нас повышается уверенность в себе. Стоя в такой позе представь себе на кого или на что ты похож?

### **«Настройтесь» («Энергетическая комната»)**

Skill: креативность

Продолжительность: 5-7 минут

Размер группы: индивидуально и в группе

Возраст: от 10 лет

Профиль: психолого-педагогический

Условия, оборудование: не требуется

Описание:

- Закройте глаза.
- Представьте, что идете по коридору, который приводит вас к двери в комнату. В этой комнате очень уютно, и обустроена она точно так, как вам бы хотелось.
- В этой комнате воздух заряжен энергией. Почувствуйте, как каждый вздох дарит новые силы — или, напротив, помогает расслабиться.
- Дышите, пока не почувствуете, что зарядились необходимыми силами. Открыли глаза.
- Поделитесь вашими впечатлениями

Теперь у вас есть воображаемое место, куда можно отправиться за новыми силами в любой ситуации. В эту комнату всегда можно будет мысленно заглянуть, чтобы унять волнение перед важными событиями.

### **«Оригинальный рассказ»**

Skill: креативность, командная работа

Продолжительность: 5-10 минут

Размер группы: индивидуально и в группе

Возраст: зависит от задания, от 7 лет

Профиль: психолого-педагогический

Условия и оборудование: карточки, бумага, карандаши

Описание:

Исполнение зависит от Задания:

1 задание. Перед группой детей кладут карточки, на которых изображены картинки очень разные по содержанию и не зависящие друг от друга. Ученику предлагается составить рассказ по картинкам, в котором явно прослеживается взаимосвязь между изображениями.

2 задание. Каждый придумывает слова, не связанные друг с другом. Например: слон, сосиска, шорты, телефон, горчица. Слова передаются друг другу, происходит обмен. Необходимо придумать интересную историю с этими словами.

3 задание. Придумайте рассказ, который состоит только из глаголов; существительных, прилагательных. Интонацией, громкостью голоса, четкостью, постарайтесь передать его содержание более понятно

4 задание. Сочини рассказ на одну букву. Какую? Пусть шепнет сосед по парте.

5 задание. Ведущий показывает предмет командам или отдельному человеку, нужно придумать на что он похож и что можно этим предметом делать. Не называем их прямое назначение. Например. Мяч — это может быть сережка на ухе, кукурузный шарик в молоке, глаз, колесо, булочка, апельсин и т.д.

*Примечание.* Не должно быть перечисления действий героя: встал, пошел-пришел, упал. Соблюдайте структуру: введение, основная часть, кульминация, заключение. В вашем рассказе должны быть главные персонажи, сложные обстоятельства, кульминация и радикальная перемена или трансформация.

## КРИТИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ

### «Диаграмма»

*Возможны разные варианты использования этой игры:*

- 1. Тренинг на осознание интенсивности своих чувств.*
- 2. Обратная связь от процесса (проведённого занятия и т.д.)*

Skill: критическое мышление, коммуникация

Продолжительность: 7–10 минут

Размер группы: не имеет значения

Возраст: от 10 лет

Профиль: психолого-педагогический

Условия, оборудование: не требуется

Описание:

Предлагается представить себе, что из одного угла комнаты в другой проведена воображаемая ось. Левый ее конец выражает наименьшую степень проявления какого-либо качества или процесса, то есть близок к «нулю». Правый же, наоборот, выражает высшее проявление некоего качества, признака, процесса и соответствует «ста процентам». Предлагается участникам заняться построением живого графика. Все, что потребуется, – это внимательно слушать вопросы, а затем, в соответствии с ответами, распределиться на этой воображаемой оси.

Вопрос может быть задан любой: «Любите ли вы шоколад?», то люди, к сладостям абсолютно равнодушные, займут левый угол комнаты. Законченные сладости соберутся в правом углу. Остальные же распределятся на оси, занимая места от 0 до 100 в зависимости от степени своей привязанности к шоколаду...

Звучит вопрос. Идет распределение игроков по воображаемой оси. Затем ведущий уточняет на каком числе стоит каждый участник.

После этого участников диаграммы просят прокомментировать свою позицию и отношение к поставленному вопросу или проблеме.

Темы могут быть и серьезными, и шуточными. Можно и самим участникам предлагать вопросы для подобной диаграммы.

С помощью вопросов можно получить обратную связь от участников группы:

- На сколько тебе было интересно?
- На сколько тебе было легко?
- На сколько тебе было понятно

### Социометрия «ОТРЕЗОК»

#### (Вариант «Диаграммы» на бумаге и доске Jamboard)

*Предназначена для:*

*1. Рефлексии участников о своем состоянии, настроении:*

- *Готовности к работе*
- *Удовлетворенности*
- *Хорошего настроения*

*2. Получения ведущему мгновенной обратной связи от участников процесса*

Skill: критическое мышление, коммуникация

Продолжительность: 7-10 минут

Размер группы: не имеет значения

Возраст: от 10 лет

Профиль: психолого-педагогический

Условия, оборудование:

листки бумаги, карандаши

оборудования. Аудитория с достаточным свободным пространством

компьютерная программа доска Jamboard, телефоны участников

Описание:

используется (на листке бумаги каждым участником, отмеряется на полу, рисуется на доске jamboard) отрезок от 0 до 100.

участник определяет на какой отметки находится его отношение, удовлетворение, готовность и т. д.

отмечает на отрезке, или встает на точку отрезка

звучит цифру и отвечает на вопросы ведущего