

ИГРОВАЯ МЕТОДИКА «ЧЕТЫРЕ ЧЕТВЕРТИ»

Сценарий игры

Мотивирование потенциальных участников игры

«Ребята, мы предлагаем вам поучаствовать в игре, с помощью которой вы узнаете, насколько являетесь «хозяевами» своей жизни: умеете планировать и распоряжаться такими ресурсами как деньги, время, физические силы. Вы также сможете увидеть свое место в общем «мировом» рейтинге среди сверстников, возможно даже претендовать на «чемпионский» титул. В конце игры вы получите рекомендации от нас относительно того, как научиться использовать ресурс «время» и ресурс «деньги». Кроме этого, наша игра позволит определить, какой тип планирования для вас характерен: стратегия, тактика или реактивность».

Затем, если в классе обучаются 25–30 человек, детей желательно разделить произвольным способом на две группы и проводить игру либо по очереди с каждой группой, либо параллельно в разных кабинетах (в зависимости от возможностей организаторов игры).

После того, как класс разделен на две группы, необходимо оставить в кабинете одну группу, а второй предложить подождать, пройти игру завтра или перейти для игры в другой кабинет. В каждой группе участников игры лучше рассадить отдельно, по одному человеку за стол.

Инструкция 1 (перед началом первого раунда)

«Сегодня мы будем играть с вами в игру, которая называется «Четыре четверти». Но сначала нам нужно выяснить у вас некоторые детали. Перечислите, пожалуйста, все предметы, которые вы изучаете в школе».

Ответы фиксируются на доске в столбик.

«Скажите, кто-нибудь из вас занимается в кружках или спортивных секциях, неважно, находятся они в школе или вне нее?»

При положительных ответах организатор предлагает участникам перечислить, в каких кружках и секциях они занимаются. Ответы фиксируются на доске в другом столбике.

«Теперь расскажите, чем вы любите заниматься в свободное время?»

Ответы фиксируются на доске в третьем столбике.

Полная картина того, чем занимаются участники игры, может выглядеть следующим образом:

Учебные предметы	Секции, кружки	Свободное время
Физкультура	Футбол	Смотреть телевизор
Иностранный язык	Волейбол	Ходить в кино
Алгебра	Горные лыжи	Ходить на дискотеки
Геометрия	Театральная студия	Играть в компьютерные игры
Русский язык	Резьба по дереву	Гулять
Литература	Студия флористики	Ходить в кафе
Астрономия	Кружок моделирования	
Физика	Танцевальная студия	
Информатика	Кружок макраме	
Обществознание	Кружок керамики	
Право		

«Итак, мы можем начать игру. Представьте, что все вы прямо сейчас начали учиться в необычной школе. Обучение в этой школе будет проходить в течение «одного года», который так же, как и в обычной школе, делится на четыре четверти, только в нашей игре они будут называться не четвертями, а раундами. В остальном эта школа совсем не похожа на обычную. Во-первых, вы сами выбираете предметы, которые хотите изучать. Во-вторых, обучение в ней платное. «Оплата» производится в условных единицах (у.е.) и зависит от уровня, который вы выберете. Каждый предмет можно изучать на выбор: по облегченному, стандартному или углубленному уровню. Стоимость равна соответственно 5, 10 и 15 у.е. в четверть».

Информация фиксируется на доске.

«Кроме того, разные уровни обучения требуют различных временных затрат: облегченный уровень – 4 часа в неделю, стандартный – 6 часов в неделю и углубленный – 8 часов в неделю».

Информация фиксируется на доске.

«Но помимо оплаты школьных предметов деньги можно тратить на занятия в кружках, секциях или на развлечения. Стоимость развлечений – 5 у.е. в час. Стоимость секций и кружков тоже 5 у.е. в час, но если вы их выбираете, то в неделю вы должны потратить на них как минимум 4 часа».

Информация фиксируется на доске.

После этого всем участникам игры выдаются четыре бланка (соответствующие четырем четвертям), которые нужно будет заполнять во время игры (Приложение 1).

«На раунд (четверть) вам выдается ограниченная сумма денег (помимо этого, вы имеете время – 91 час в неделю (24 часа в сутках умножить на 7 дней в неделю минус 56 часов на сон (8 часов в день) и 21 час на еду (3 часа в день)),

которым можете распоряжаться в соответствии с вышеобозначенными условиями. Все вы получили бланки. Сейчас я покажу вам, как они заполняются».

Далее ведущий игры чертит на доске бланк и вместе с участниками игры заполняет его и дает необходимые пояснения (см. образец заполнения бланка). Например: участник игры выбирает для изучения русский язык на стандартном уровне. Значит, в бланк он должен вписать выбранное занятие в колонку «Предмет», потом он находит колонку «Стандартный уровень» и на пересечении двух колонок ставит галочку. После этого он вписывает в колонку «Итоговая сумма» цифру 10 – стоимость предмета на стандартном уровне, а в колонку «Время на неделю» – цифру 6, равную количеству часов, необходимых для изучения предмета на этом уровне. В колонке «Комментарии» он объясняет, почему выбрал именно этот учебный предмет, кружок или развлечение. Например: «Нужно для жизни», «Люблю», «Нравится». После того, как участник игры таким образом расписал все выбранные им занятия, он подсчитывает общее количество использованных им денег (190 у.е.) и общее количество использованного времени (90 ч) и заносит результаты в графу «Итого» отдельно по времени и по деньгам. Колонка «Оценка» пока не заполняется. На этом этапе игры важно убедиться, что все поняли, как действовать с бланком.

Образец заполнения бланка

Предмет	Уровень получаемых знаний			Итоговая сумма Время на неделю (91 час)		Коммент арии	Оценк	
	облегченный уровень	стандартный уровень	углубленный уровень				Д	В
Русский язык		√		10	6	Нужно для жизни		
Алгебра			√	15	8	интересн о, полезно		
Физика			√	15	8	интересн о и нужно		
География			√	15	8	интересн о		
Иностранный язык			√	15	8	полезно, нужно		
Информатика			√	15	8	полезно, интересн о		
Физкультура		√		10	6	полезно		
Экономика			√	15	8	интересн о		
Друзья				15	3	гуляю, общение		
История		√		10	6	надо знать		
Кино				5	1	люблю		
Дискотека				10	2	нравится		
Химия	√			5	4	надо знать немного		
Психология		√		10	6	интересн о		
Театр				5	1	нравитьс я		
Обществоведе -ние	√			5	4	нужно		
Компьютер				10	2	Интернет , игры, проч.		
КВН				5	1	хобби		
Итого				190	90			

«Теперь возьмите бланк первого раунда и запишите, пожалуйста, что вы выбираете. Распределите время и деньги таким образом, чтобы максимально их использовать и не превысить выделенных вам средств. В графе

комментарии обязательно объясните, почему вы сделали такой выбор. Если у вас остаются не использованные деньги или время, во второй четверти они автоматически сгорают. После того, как вы заполните свои таблицы, необходимо пригласить кого-то из нас (ведущего или его помощника), для того чтобы мы выставили вам баллы за этот раунд. Оценки две: одна оценка ставится за использование времени, другая за использование денег».

Подростки и старшие школьники подсчитывают баллы самостоятельно. (См. раздел «Оценивание».) После заполнения игроками бланка первого раунда организаторы расставляют баллы. Если же баллы расставляют сами участники, перед этим им необходимо показать, как это делается, на примере все той же таблицы, начерченной на доске.

«Теперь я покажу вам, как мы будем подсчитывать баллы. В первой четверти за каждую неиспользованную «у.е.» или использованную свыше нормы вы получаете один штрафной балл (+1), за каждый неиспользованный час или использованный свыше нормы – также один штрафной балл (+1). Чем больше баллов, тем хуже результат. Предельно лучший результат – 0 баллов». В рассматриваемом нами примере игроки назвали 19 изучаемых в школе предметов, выделяя на каждый 10 «у.е.», в итоге мы получаем норму в 190 «у.е.». В данном случае участник игры использовал все имеющиеся у него деньги. Поэтому в колонке Д он получает 0 баллов, но не истратил 1 час (всего был 91 час, по условиям игры), поэтому в колонке В он получает + 1 штрафной балл.

Пример заполнения бланка первого раунда

Предмет	Уровень получаемых знаний			Итоговая сумма	Время на неделю (91 час)	Комментарии	Оценка	
	облегченный уровень	стандартный уровень	углубленный уровень				Д	В
Русский язык		√		10	6	нужно		
Алгебра			√	15	8	интересно, полезно		
Физика			√	15	8	интересно и нужно		
География			√	15	8	интересно		
Иностранный язык			√	15	8	полезно, нужно		
Информатика			√	15	8	полезно, интересно		
Физкультура		√		10	6	полезно		
Экономика			√	15	8	интересно		
Друзья				15	3	гуляю, общение		
История		√		10	6	надо знать		
Кино				5	1	люблю		
Дискоотека				10	2			
Химия	√			5	4	надо знать немного		
Психология		√		10	6	интересно		
Театр				5	1	нравиться		
Обществоведение	√			5	4	нужно		
Компьютер				10	2	Интернет, игры, проч.		
КВН				5	1	хобби		
Итого				190	90	общая оценка	0	1

В примере, который мы приводим, оценка считалась так: $D=0$ баллов, т.к. игрок использовал все «у.е.» выделенные ему по норме. (Это сумма, которую игрок может распределить на интересующие его занятия по правилам игры.) Оценка времени B равна одному баллу, т.к. игрок не использовал один час из выделенного ему времени.

После того, как все игроки заполнили свои таблицы, и организаторы игры расставили им оценки, объявляется начало второй четверти (второго раунда).

Инструкция 2 (перед началом второго раунда)

«Уважаемые учащиеся нашей школы! Во втором раунде условия игры несколько изменились. В ваше учебное расписание администрацией школы введена обязательная социальная практика. Социальная практика заключается в осуществлении помощи пожилым людям, маленьким детям и проч. Она не требует денежных затрат, но на нее нужно потратить время – 20 часов в неделю. Перераспределите, пожалуйста, свои ресурсы с учетом нововведения так, чтобы вам хватало и времени, и денег, т.е. составьте новый список занятий и развлечений, которыми бы вы продолжили заниматься или, наконец, занялись бы. Прокомментируйте ваш выбор.

В таблице под названием «II раунд» первым предметом впишите «Социальную практику» и в графе «Время на неделю» поставьте 20 часов, а далее заполняйте так же, как в первом раунде. Если хотите, вы можете выбрать другие занятия, не выбранные вами в первом раунде».

После того, как все игроки заполняют свои бланки, ведущие игры расставляют оценки. Ниже приведен пример, как может выглядеть таблица, заполненная во втором раунде.

Пример заполнения бланка второго раунда

Предмет	Уровень получаемых знаний			Итоговая сумма	Время на неделю (91 час)	Комментарии	Оценка	
	облегченный уровень	стандартный уровень	углубленный уровень				Д	В
Социальная практика					20			
Алгебра			✓	15	8	интересно, полезно		
Физика			✓	15	8	интересно и нужно		
География		✓		10	6	интересно		
Иностранный язык			✓	15	8	полезно, нужно		
Информатика				15	8	полезно, интересно		
Физкультура	✓			5	4	буду качаться на соцпрактике		
Экономика				15	8	интересно		
Друзья				5	1	жертвую друзьями		
История	✓			5	4	надо знать		
Кино				5	1	люблю		
Дискотека				10	2			
Химия	✓			5	4	надо знать немного		
Психология		✓		10	6	интересно		
Театр				5	1	нравится		
Обществоведение	✓			5	4	нужно		
Компьютер				5	1	Интернет, игры, проч.		
КВН				5	1	хобби		
Итого				150	95	общая оценка	40	4

Во втором раунде схема расчета та же самая, что и в первом. Так, в приведенном выше примере оценка подсчитывалась следующим образом. Игрок использовал 150 «у.е.» из возможных 190 (в нашем примере норма 190 часов), следовательно $D=190-150=40$. Оценка времени: т.к. игрок использовал 95 часов вместо положенных 91 (норма 91 час, расчет см. в разделе «Правила игры»), следовательно $B=4$ балла.

После того, как ведущие игры убедились, что все участники заполнили бланки второго раунда, и все получили баллы, объявляется третий раунд.

Инструкция 3 (перед началом третьего раунда)

«Условия игры снова изменились. Произошла инфляция. Стоимость предметов и развлечений увеличилась в два раза. Облегченный уровень обучения равен 10 у.е., стандартный – 20, углубленный – 30. Стоимость посещения кружков, секций и развлечения – 10 у.е. в час (фиксируется на доске). Перераспределите, пожалуйста, свои ресурсы так, чтобы вам хватало и времени и денег. Прокомментируйте ваш выбор».

После того, как игроки заполнили свои бланки, ведущие игры или сами участники (в зависимости от их возраста) подсчитывают и расставляют баллы в бланках. Ниже приведен пример третьего раунда.

Пример заполнения бланка третьего раунда

Предмет	Уровень получаемых знаний			Итоговая сумма	Время на неделю (91 час)	Комментарии	Оценка	
	облегченный уровень	стандартный уровень	углубленный уровень				Д	В
Социальная практика					20	Социальная практика		
Русский язык	√			10	4	нужно		
Алгебра			√	30	8	интересн о, полезно		
Физика			√	30	8	интересн о и нужно		
География	√			10	4	интересн о		
Иностранн ый язык			√	30	8	полезно, нужно		
Информати ка	√			10	4	полезно, интересн о		
Физкультур а	√			10	4	полезно		
Экономика		√		20	6	интересн о		
Друзья				10	4	гуляю, общение		
История	√			10	4	надо знать		
Химия	√			10	4	надо знать немного		
Психология	√			10	4	интересн о		
КВН				30	1	хобби		
Итого				220	83	общая оценка	30	8

Оценка за третий раунд выставляется так же, как за второй. Таким образом, в приведенном выше примере подсчет оценки за третий раунд проводился следующим образом. Каждая использованная свыше нормы «у.е.» – 1 балл, всего по Д=30 баллов, игрок использовал 220 у.е., а у него было только 190 (в рассматриваемом примере норма 190 у.е.). Каждый неиспользованный час стоит 1 балл, за неиспользованные 8 часов (91–83) игрок получает 8 штрафных баллов (В=8).

После того, как все игроки заполнили бланки третьего раунда, а ведущие игры проставили баллы в бланках, объявляется начало заключительного четвертого раунда.

Инструкция 4 (перед началом четвертого раунда)

«Условия игры снова изменились. В вашей школе произошла серьезная авария, и ее пришлось закрыть на капитальный ремонт. У вас есть несколько вариантов:

1. Вы можете обучаться в другой школе, но при этом вам нужно самим договариваться с учителями и тратить на дорогу дополнительный час времени (т.к. школа находится в другом районе). В другой школе социальная практика сохраняется.

2. Обучаться у репетиторов (1 час – 10 у.е.).

3. Заниматься чем-то другим (не учиться), при этом Вы, конечно же, никакой ответственности за то, что не учитесь, не несете, т.к. это происходит не по Вашей вине.

Перераспределите, пожалуйста, свои ресурсы так, чтобы вам хватало и времени, и денег, прокомментируйте ваш выбор».

После того, как участники игры заполнили бланк четвертого раунда, ведущие игры или ее участники расставляют баллы за этот раунд. Ниже приведен пример заполненного бланка четвертого раунда.

Пример заполнения бланка четвертого раунда

Предмет	Уровень получаемых знаний			Итоговая сумма	Время на неделю (91 час)	Комментарии	Оценка	
	облегченный уровень	стандартный уровень	углубленный уровень				Д	В
Социальная практика					20			
Русский язык	*			10	4	нужно		
Алгебра			*	30	8	интересно, полезно		
Физика			*	30	8	интересно и нужно		
Иностранный язык			*	30	8	полезно, нужно		
Репетитор по истории				10	1			
Занятие спортом				20	2			
Репетитор по экономике				20	2			
Друзья				10	2			
КВН				20	2			
Репетитор по химии				10	1			
Итого				190	58	общая оценка	0	33
Общая оценка за игру	70 46							

Оценка использования времени и денег за четвертый раунд выставляется так же, как за предыдущий. Каждый неиспользованный час или использованный сверх нормы оценивается в «+1» балл. Каждая неиспользованная у.е. и использованная сверх нормы оценивается в «+1» балл. Таким образом, в приведенном выше примере подсчет оценки за четвертую четверть проводился следующим образом: т.к. в рассматриваемом примере игрок распределил все 190 у.е. (при норме 190 у.е.), то оценка Д=0. Игрок использовал 58 часов при норме 91 час, поэтому В=33 балла.

После того, как все игроки заполнили свои бланки и получили баллы за четвертый раунд, дается следующая инструкция:

«Итак, вы заполнили бланк четвертого раунда. Теперь подсчитайте баллы, заработанные в этом раунде. После этого подсчитайте общее количество заработанных вами баллов. Для этого нужно сложить баллы, полученные во всех раундах, отдельно по деньгам и по времени и занести итоговую оценку в строку бланка – «Общая оценка за игру». Если у кого-то возникнут затруднения, обращайтесь к нам». На этом этапе детям можно продемонстрировать образец подсчета баллов – заполненный бланк, где в соответствующей колонке указано общее количество баллов (в нашем примере это Д=70, В=46).

Во время подсчета баллов, ведущие игры ходят между рядов – консультируют и отвечают на вопросы.

После того как ведущие убедятся, что все справились с работой можно продолжать игру дальше.

«А теперь вы узнаете, насколько вы умеете распоряжаться своими деньгами и временем. Мы вам будем зачитывать, что обозначает то или иное количество набранных баллов, а вы сравнивайте с тем, что получилось у вас».

Подробнее про результаты см. раздел методического пособия «Результаты».

«Теперь вы все знаете свои результаты. Кто-то ими доволен, кто-то не очень. Но не расстраивайтесь – это всего лишь игра. Хотя ваш результат может послужить поводом для того, чтобы задуматься. В начале игры мы обещали дать вам рекомендации о том, как использовать ресурсы деньги и время. Приступим.

Планирование времени. Первым делом начните составлять сначала ежедневные, затем недельные письменные планы, в которых вы будете распределять каждый час своего времени на необходимые и важные дела. По прошествии дня (недели) просмотрите свой план, сравните его с тем, что вы реально сделали, и составьте отчет для себя о том, что вы не успели и почему.

Планирование денег. Прежде всего, постарайтесь записывать все свои денежные траты каждый день в течение месяца. В конце месяца, посчитав общую сумму, вы получите примерное количество денежных средств, необходимых вам на месяц. Затем начинайте планировать свои доходы (т.е. то, сколько денег может оказаться в вашем распоряжении) и расходы (т.е. то, сколько денег в течение месяца вы точно должны потратить, и сколько примерно денег вам может понадобиться на непредвиденные расходы). Важно добиться того, чтобы ваши расходы примерно совпадали с вашими доходами».

Оценивание

В начале этого раздела мы считаем важным разделить и обозначить, какой материал в итоге получают организаторы игры, и какой – ее участники.

Организаторы в конце игры получают показатель, диагностирующий устойчивость интересов каждого участника игры, а также информацию о том, в какой области эти интересы локализованы (обязательное, инициативное образование или спонтанный интерес). Еще одним диагностическим показателем является умение участников игры распоряжаться ресурсами «деньги» и «время» и координировать их друг с другом. Участники игры по ее итогам узнают, насколько хорошо они умеют пользоваться такими ресурсами, как время и деньги, определяют свой тип стратегии, узнают какое «место» (по умению распоряжаться ресурсами) они занимают среди сверстников, может быть станут чемпионами класса (т.е. получают возможность претендовать на высокий статус внутри группы). Еще один важный момент: за счет полученных бонусов участники игры смогут обнаружить конечный результат используемой ими стратегии и проанализировать его в ходе дискуссии.

Получение бонусов

Участникам игры каждую четверть вручаются определенные бонусы, которые зависят от того, в какой области (обязательное, инициативное образование или развлечения) сосредоточены их интересы. Например, если интересы участника игры сосредоточены в области обязательного образования (т.е. он выбирает учебные предметы углубленного или среднего уровня), каждый раунд он получает значок или картинку с изображением книги, а в конце игры получает аттестат (для младших школьников возможен вариант получения в конце года диплома «умника» или «умницы»). Если участник игры выбирает спортивную секцию, он получает четвертый спортивный разряд, при повторном выборе той же секции – третий, затем – второй, первый, а в конце игры – звание мастера спорта; при выборе участником игры какого-либо кружка каждый раунд он получает значок или картинку с изображением фартука, а в конце игры, если таких картинок в общей сложности четыре – диплом (для младших школьников – диплом «Очумелые ручки»). В том случае, когда участник игры выбирает только развлечения (походы в кино, на дискотеку и т.д.), то в конце каждого раунда он получает значок или картинку с улыбающимся человечком, а в конце игры – картинку с грустным человечком.

Подсчет баллов

За каждый раунд ставится две оценки: одна – это сумма баллов за использование ресурса «деньги», вторая – за использование ресурса «время». Баллы за использование ресурса «деньги» считаются следующим образом: за каждую неиспользованную или использованную свыше нормы «у.е.» прибавляется штрафной балл. Аналогично считаются баллы за использование ресурса «время»: за каждый неиспользованный или использованный свыше нормы час прибавляется один штрафной балл. Баллы подсчитываются каждый раунд, и результаты заносятся в специальную графу бланка – отдельно по времени и отдельно по деньгам. В конце игры суммируются баллы по всем раундам (отдельно по деньгам и времени). Таким образом, в конце игры каждый участник получает две оценки – за использование ресурса «время» и за использование ресурса «деньги».

Более наглядно оценивание ресурсов «деньги» и «время» представлено в таблице.

Наименование	Количество	Оценка
Неиспользованные и использованные свыше нормы деньги (Д)	1 «у.е.»	+ 1 балл
Неиспользованное или использованное свыше нормы время (В)	1 час	+ 1 балл

Как видно из таблицы, участник игры заработал один штрафной балл за использование ресурса «время» и один штрафной балл за использование ресурса-деньги.

Хороший результат связан с минимизацией штрафных баллов, поэтому лучшей оценкой является 0 баллов.

Например, если ученик использовал все «у.е.» и все время, оценка будет выглядеть так: $D = 0$; $B = 0$, где D – оценка за использование «у.е.»; B – оценка за использование времени.

Оценка 0/0 – наилучший показатель за использование ресурса «время» и ресурса «деньги».

При подсчете баллов за использование ресурсов предусмотрен своеобразный *аналог шкалы лжи*. При постоянном большом недорасходе двух ресурсов, т.е. когда в каждом раунде остается большое количество неиспользованного времени и неиспользованных денег, делается вывод о недобросовестном участии в игре.

Подсчет баллов по устойчивости интересов

Кроме того, по окончании игры определяется диагностический показатель по устойчивости образовательных интересов каждого участника игры. Он рассчитывается после проведения игры следующим образом: подсчитывается количество предметов (как учебных, так и неучебных), выбранных и записанных игроком в первой четверти, затем подсчитывается количество предметов четвертой четверти, которые дублируются с выборами в первой четверти. Устойчивость интересов будет равна количеству продублированных в первой и четвертой четвертях выборов, отнесенному к общему количеству выборов в первой четверти.

Так, если в первой четверти игрок записал 18 наименований различных учебных предметов, кружков и развлечений, а в четвертой четверти из этих наименований повторяется только 6, то устойчивость интересов U определяется как:

$$U = 6 \times (100/18) = 33,333... = 33\%$$

Значение формальных результатов (количество баллов, которое сообщается участникам)

Результаты по использованию ресурса «деньги» выглядят следующим образом:

От 0 до 60 – Вы умеете распоряжаться деньгами. Планируете свои расходы. Знаете сколько и на что их нужно потратить, чтобы уложиться в ту сумму, которая у вас имеется.

От 61 до 120 – Вы не очень хорошо умеете распоряжаться деньгами. Вам необходимо этому научиться.

От 121 и выше – Ваше умение распоряжаться деньгами оставляет желать лучшего. Вам стоит поучиться планировать свои расходы в пределах имеющихся финансовых возможностей.

Результаты по использованию ресурса «время» выглядят следующим образом:

От 0 до 60 – Вы умеете распоряжаться своим временем.

От 61 до 120 – Вы не очень хорошо умеете распоряжаться своим временем. Вам необходимо этому научиться.

От 121 и выше – Ваше умение распоряжаться своим временем оставляет желать лучшего. Вам стоит поучиться планировать время.

Определение типа планирования

Для того, чтобы определить характерный для каждого участника тип стратегии, нужно соотнести баллы по двум показателям: использование денег (D) и использование времени (B).

D – от 121 и выше; B – от 121 и выше. Вы живете ситуацией и больше всего цените день сегодняшний. Прошлые и будущие, вчера и завтра считаете, скорее, иллюзией, чем реальностью. Ваша жизнь подобна ручью, самым неожиданным образом прокладывающему свое извилистое русло (Реактивный тип планирования).

D – от 61 до 120; B – от 61 до 120. Проблемы текущего периода для вас важнее, чем дальняя перспектива или дальние воспоминания. Ваша жизнь подобна хорошо знакомой реке, которую можно переплыть без очень большого напряжения (Тактический тип планирования).

D – от 0 до 60; B – от 0 до 60. События далекого прошлого или будущего для вас важнее текущих забот, близки, словно сегодняшний день. Ваша жизнь подобна могучей реке, которая несет свои могучие воды через просторные поля и луга (Стратегический тип планирования).

Другие результаты представляют собой сочетание нескольких стратегий.

Например:

D – 121 и выше; B – От 0 до 60. Вы успеваете уложиться в отведенное вам время, но делаете это за счет больших денежных затрат.

D – от 0 до 60; B – от 121 и выше. Вы умеете распоряжаться деньгами, но ценой перерасхода времени.

По результатам проведенного исследования¹ нами обнаружено, что для младших школьников в среднем больше характерна реактивность. Для старшеклассников – стратегия.

¹ Н.П. Васильева, М.М. Кужабекова, Е.В. Никитина, Б.И. Хасан Исследование динамики и особенностей детских образовательных интересов. // Педагогика развития: образовательные интересы и их субъекты: Материалы 11 научн.-практ. конф. / Краснояр. гос. ун-т. – Красноярск, 2005. – с.158-167