

**Использование транзакционного анализа в учебном процессе на примере  
игры «Экзамен»**

*Дубровская Дарья Сергеевна*

*Студент (бакалавр)*

Сибирский федеральный университет, Институт управления бизнес-процессами и  
экономики, Красноярск, Россия

*E-mail: Dr\_dash@bk.ru*

Одним из рациональных способов понимания общения - сложнейшего процесса установления и развития контактов между людьми является транзакционный анализ. Транзакцией называют единицу общения. Люди, находясь вместе в одной группе, неизбежно заговорят друг с другом или иным путем покажут свою осведомленность о присутствии друг друга. Это называется транзакционным стимулом. Человек, к которому обращен транзакционный стимул, в ответ что-то скажет или сделает. Этот ответ является транзакционной реакцией [1,19]. При обмене транзакциями человек может принимать одно из трех состояний, выделенные американским психологом Э. Берном: «взрослый», «ребенок» и «родитель».

Серии определенных транзакций с четко определенным предсказуемым исходом, называются играми. Благодаря ходам в игре участники всегда получают профит (profit) - суммарный результат выигрышей или вознаграждений, получаемых в ходе взаимодействия, за вычетом затрат.

В качестве теоретической и методической основы данной работы были использованы идеи Э. Берна об играх и ролевом взаимодействии. На этой основе был осуществлён анализ ролевых ситуаций в системе межличностных транзакций «студент-преподаватель» на примере учебной игры «Экзамен», отражающих специфику взаимодействия в ситуации сдачи экзамена или зачета. Можно выделить 3 типа ролей со стороны каждого участника.

Студент:

1. «Хитрец» - студент, не проявляющий особого рвения к учебе. Стремится сдать экзамен самым легким, доступным способом, в связи с чем, при подготовке к экзамену либо изготавливает шпаргалки, или применяет технические средства - сотовые телефоны, микронаушники.

2. «Умник» - студент, всегда готовый к занятиям, на экзамене отвечает лучше всех, привык, что его хвалят. Его увлечения не только учеба, но и внеучебная деятельность.

3. «Ленивец» - студент, готовый придумать тысячи историй ради того, чтобы ему без усилий поставили «нужную» оценку на экзамене и даже не стремится подготовить шпаргалки, чаще всего надеется на авось, судьбу и снисхождение преподавателей.

Преподаватель:

1. «Принципиальный» - преподаватель, который требует, чтобы его предмет учили и знали, недолюбливает ленивцев и хитрецов, а студенты недолюбливают его. Для него принципиально обнаружение момента списывания студентами, поскольку он любит наказывать нерадивых студентов. Среди его любимчиков - умники.

2. «Пофигист» - преподаватель, который предпочитает приятно провести время в разговорах, зачастую отвлеченных, поэтому он особо не проверяет и не контролирует студентов. Ему не столько важны знания или сами учащиеся, сколько их внимание и возможность как можно скорее закончить работу. К студентам не требователен.

3. «Объективный» - преподаватель, не выделяющий любимчиков среди студентов. Цель - донести знания. Готов идти на уступки и может войти в положение студента, однако, не настолько добр, как «пофигист», требователен, но не испытывает от наказания удовольствия, как принципиальный.

В процессе взаимодействия при различных сочетаниях ролей можно выделить девять ролевых сценариев. Однако далее будет представлен подробный анализ стандартных двух видов ситуаций: «хитрец» - «объективный», «умник» - «принципиальный».

Ситуация 1. «Хитрец» - «Объективный». Цель студента списать или договориться, в общем, любым способом сдать экзамен. На психологическом уровне игра ведется с позиции Ребенок (студент) - Взрослый (преподаватель):

Студент - «Я буду вас уважать, если вы дадите мне послабление».

Преподаватель - «Я все понимаю и могу пойти вам навстречу».

Однако на социальном уровне это выглядит иначе: Взрослый (студент) - Взрослый (преподаватель)

- «Есть возможность договориться? Я много работал, но ваш предмет, я действительно знаю и понимаю»

- «Покажи мне это, и все будет в порядке».

Ходы в этой игре очень просты: студент тайно списывает или объясняет свою тяжелую ситуацию, а преподаватель не замечает списывания или сочувствует студенту и может быть занят с компьютером, чтением книги.

Профит участников:

Студент

Преподаватель

&middot; Успешно сданный экзамен

&middot; Стипендия

&middot; Зависть одногруппников

&middot; Удовольствие от списывания или личной договоренности с преподавателем

&middot; Одобрение студента

&middot; Популярность и добрая слава среди студентов

&middot; Время, которое не надо тратить на передачу

&middot; Заработная плата

Тезис: Я смогу списать и остаться безнаказанным. Я позволю списать и меня будут любить/уважать студенты.

Ходы: «Просьба» - «Содействие»; «Благодарность» - «Принятие благодарности».

Ситуация 2. «Умник» - «Принципиальный». Цель студента - получить одобрение и похвалу, а преподаватель хочет проверить знания студента по своему предмету. На психологическом уровне игра выглядит так: Родитель (студент) - Родитель (преподаватель): - «Я все выучил, чтобы Вы меня похвалили»; - «Я рад этому, потому что мне важно, что мой труд оказался нужен»

На социальном же уровне игра проходит так: Р (студент)-Р (преподаватель): - «Я все

выучил, я самый умный»; - «Я рад, потому что мне важно, чтобы вы знали мой предмет, он вам пригодится»

Ходы в этой игре так же предельно просты: студент сдает экзамен, и рад высокой оценке и похвале преподавателя. Профит: сданный экзамен, похвала родителей, преподаватель доволен, все преподаватели знают, что этот студент умён и пользуется доброй славой, и конечно, студент получает стипендию, и скорее всего повышенную. Преподаватель в этой ситуации получает одобрение ученика и приятное время препровождение, конечно одобрение коллег и студентов.

Тезис: Я докажу, что я умный; Я проверю тебя.

Цель: Одобрение; Проверка

Ходы: «Сдал» - «Похвалил»; «Благодарность» - «Радость».

Таким образом, в ходе игры «Экзамен», действия студента и преподавателя диктуются стремлением участников взаимодействия к получению выигрыша.

### **Источники и литература**

- 1) Берн, Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры / Э. Берн. – Мн.: Современный литератор, 2004.–448 с.

### **Слова благодарности**

Автор выражает благодарность своему научному руководителю – старшему преподавателю СФУ Малимонову И.В.