

## Диагностическая игра «Город Z»

**Цель:** изучить поведенческие и коммуникативные особенности членов коллектива

**Ход:** дети выполняют задания, педагоги наблюдают, не вмешиваясь, и заполняют лист наблюдений

**Тема:** выбор профессии, какая должна быть будущая профессия, выгодная или интересная?

**Сюжетная канва** – возрождение заброшенного города силами той профессии, которую выбирают обучающиеся.

*Этап 1.* Знакомство: игра «Бинго». Участникам раздаются формуляры, объясняются правила игры – необходимо спросить имя игрока и задать ему один вопрос из списка. Возможное продолжение – в кругу называется вопрос, и игроки определяют, кто из них подходит под эту категорию.

*Этап 2.* Обучающиеся предполагают, какую профессию они хотели бы выбрать? Пишут на листочках. Если старшеклассник еще не решил, то можно фиксировать на листке – «Ищу профессию».

Каждый участник продолжает фразу «Я хочу стать....., потому, что....»

Встает вопрос: «Ваша профессия – для души или для комфортной, обеспеченной жизни? К какой категории Вы отнесли бы свою профессию? Ваша профессия должна быть, в первую очередь, прибыльной или интересной? От какой из этих сторон Вы не могли бы отказаться?». Обучающиеся делятся на две группы (группы могут быть неравные по количеству участников) – формируется два звездолёта. Звездолёты отрываются от Земли и оказываются на неизвестной планете в заброшенном городе.

*Этап 3.* На этой неизвестной земле первым делом надо построить какое-то жилище, построить себе дом. Каждая команда из всех подручных средств, находящихся в помещении, строит дом (город). Помещение делится на две части стендами. На выполнение задания – *10-15 минут.*

*Этап 4.* Проект города мечты, «Z». Обеим командам дается равное количество денег. Задача – создать такой проект города, чтобы город расцвел, а Вы не потеряли свою профессию. На полученные деньги у обеих команд есть возможность покупать здания, учреждения: магазины, школы, парикмахерские, салоны красоты, мастерские, детские сады, театры, заводы и проч. Команда формирует свой проект и создает его (на ватман клеятся фотографии купленных зданий и учреждений). Каждая команда представляет свой проект. *Примерное выполнение задания – 30 минут.*

*Этап 5.* Итоги. Все участники игры делятся на три группы «Оптимисты», «Пессимисты», «Скептики», и каждая из групп оценивает созданные проекты, высказывают свою точку зрения о построенных городах по схеме:

Пессимисты «Этому городу было бы сложно существовать, потому, что....».

Оптимисты «В этом городе было бы хорошо жить потому, что...»

Скептики «Этому городу не хватает....»

*Этап 6.* Общая рефлексия в кругу.

### Карта наблюдения к диагностической игре «Город Z»

<b>ФИО</b>		
<b>Показатели</b>		
<b>Поведенческие</b>		
Сам первым подходит к другим с вопросом, предложением		
Стоит в стороне, ждёт, чтобы к нему подошли		
Помогает в деятельности, выполняя поручения другого человека		
Действует независимо, по своему замыслу		
Прилагает минимум активности		
Объединяется с кем-либо		
Отказывается от действий		
Совершенствует, улучшает сделанное		
Первым закончил выполнение задания		
С выбором профессии определился и может его обосновать		
Профессию выбрал, но не может обосновать почему		
Не определился с выбором профессии		
Стоит растерянно		
<b>Коммуникативные</b>		
Договаривается		
Спрашивает других		
Предлагает идеи		
Предлагает стратегию, план действий		
Настаивает на исполнении своей идеи		
Отказывается от своей идеи		
Кричит		
Спорит		
Конфликтует		
Отдает поручение		
Организует деятельность		
Привлекает окружающих к себе		
Большинство окружающих его слушают		
Внимательно слушает других		
Говорит только об эмоциональном состоянии (понравилось, не понравилось, было интересно, всё хорошо др.)		
Высказывает своё мнение		
Повторяет уже прозвучавшее мнение		
Говорит о пользе игры для себя		
Обобщает весь ход игры		
Говорит о новых мыслях и идеях, которые появились у него		
Говорит о том, что его удивило		
Говорит о том, что он понял, открыл, что-то новое в себе		
Оценивает игру с разных сторон		

