

Диагностическая игра «Остаться в живых»

Цели игры: диагностика особенностей личности, или динамики развития личности; развитие активности, умения планировать свои действия, отстаивать свою точку зрения, принимать решения, оценивать себя.

Педагоги выдают задания, в ходе игры наблюдают за участниками, заполняют карту наблюдений, обсуждают результаты наблюдений.

Реквизит: морская атрибутика (флажки, штурвал и т.д.), верёвки; ватманы, столы, стулья, маркеры, фломастеры, клей, цветная бумага, ножницы; музыкальное сопровождение: шум моря, крик чаек, тревожная музыка.

Ход:

Детям объявляется, что они награждаются туристической путёвкой и отправляются в путешествие на современном комфортабельном корабле в одну из жарких стран.

Происходит кораблекрушение. Участники игры «спасаются» на трёх шлюпках.

Задание 1: построить шлюпки из подручных средств. За определенное количество времени.

Прибытие на три острова.

Задание 2: обустроить жизненное пространство.

Задание 3: разработать кодекс, устав и план выживания, спасения или преобразования острова

Рефлексия.

Один из планов спасения срабатывает. Участников игры подбирает корабль. Все собираются на одной из «палуб», делятся впечатлениями.

Карта наблюдения к диагностической игре «Остаться в живых»

ФИО		
Показатели		
Поведенческие		
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		
Коммуникативные		
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		

