

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»

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		

