

## Диагностические игры: игра «Остаться в живых», игра «Город Z», карта наблюдения к диагностической игре

(Разработаны на площадке и проведены в ходе диагностики на образовательных сборах субъектов эксперимента)

### Игра «Остаться в живых»

*Первый шаг.* Определяется ценностное содержание игры и формулируется в чётком виде идея. *Цели* создания игры: диагностика развития субъектности; развитие активности, умения планировать свои действия, отстаивать свою точку зрения, принимать решения, оценивать себя.

*Второй шаг.* Данная идея экстраполируется на множества сфер жизни, мысленно перебираются вариации реального событийного проявления данной идеи: где это могло быть – в лесу, поле, на рынке, в транспорте, театре, дома, в гостях, в пустыне, во время грозы? Избирается место и сфера жизни.

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

*Третий шаг.* Рождается фабула, принимая простые и ясные реальные очертания какого-то эпизода жизни. Со временем неясные очертания проступают чётче, расплывчатая фабула принимает определённые контуры.

Происходит кораблекрушение. Участники игры «спасаются» на трёх шлюпках. Шлюпки строятся из подручных средств.

*Четвёртый шаг.* Мысленное введение в воображаемые события воображаемых героев. Герои не могут быть похожими на участников игры.

Прибытие на три острова. Задание: обустроить жизненное пространство.

*Пятый шаг.* Придумывание коллизии, столкновения точек зрения персонажей. С ними что-то происходит, и в этом течении событий персонажи выстраивают своё поведение. Аборигенам даётся задание разработать кодекс выживания, план преобразования острова, план спасения.

*Шестой шаг.* Обозначается название игры: «Остаться в живых».

*Седьмой шаг.* Разработка мизансцены игры и отбор игрового реквизита. Реквизит: морская атрибутика (флажки, штурвал и т.д.), верёвки; ватманы, маркеры, фломастеры, клей, цветная бумага, ножницы; музыкальное сопровождение: шум моря, крик чаек, тревожная музыка.

*Восьмой шаг.* Рефлексия.

Один из планов спасения срабатывает. Участников игры подбирает корабль. Все собираются на одной из «палуб», делятся впечатлениями. Педагогическая рефлексия (закончи фразу).

*Последующие «шаги в практике»:* практическая проверка игры, корректировка игровой методики, организация последствий игры.

## Игра «Город Z»

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.

<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		

