

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.

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		

