Работу выполнила: Мисайлова Мария

***Игра***- исторически сложившаяся форма взаимодействия членов коллектива, в результате которого происходит усвоение жизненного опыта, принятие различных стратегий поведения и выбор желаемого жизненного сценария.

|  |  |
| --- | --- |
| Достоинства | Недостатки |
| -   -  возможность организации массовых обследований;    -  возможность «незаметного» наблюдения за действиями игроков  -возможность отследить «скрытые» черты личности  -возможность частого использования | -  сравнительно большой трудоемкостью процедур подготовки и проведения исследований, обработки их результатов;  -  желательно присутствие стороннего «наблюдателя» для ведения протокола  -недостаточная изученность использования диагностических игр |

***Дидактические игры*** имеют цель преподнести некоторые новые знания и изменить представления участников. Такие игры раскрывают смысл и важность определенных знаний и, как правило, содержит задание учебного характера.

*Диагностические игры могут быть использованы для выявления лидерских способностей, организаторских способностей, самооценки,*

Игра «Город Z»

**Тема:** выбор профессии, какая должна быть будущая профессия, выгодная интересная?  
Сюжетная канва – возрождение заброшенного города силами той профессии, которую выбирают обучающиеся.

**Методические рекомендации:** данное задание рассчитано на 6-30 человек. Первый учитель проводит занятие и направляет групповые процессы (стимулирует, корректирует, провоцирует детей), в это же время второй учитель отмечает плюсами поведенческие индикаторы у учащихся в таблице. Перед занятием учителю необходимо организовать учебный кабинет.

**Материалы:**формуляры, листочки, коробки, карандаши, стенды, игровые деньги, ватманы, фотографии, клей, ножницы, скотч и т.д.

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

(Разработано на региональной экспериментальной площадке)

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ФИ**  **Показатели** | **Иванов Миша** | **Сидорова Катя** | **Нохрин Дима** | **Якунина Вика** | **Бензар Саша** | **Елохина Даша** |
| **Поведенческие** Сам первым подходит к другим с вопросом, предложением | **+** | **+** | **+** |  | **+** | **+** |
| Стоит в стороне, ждѐт, 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, всѐ хорошо др.) |  |  |  |  | + |  |
| Высказывает своѐ 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 |  | + |  |  |  | + |

**Оценивание**

Поведенческие индикаторы (ПИ) в данной игре наблюдаются на всех этапах работы, а их 6. Диагностировать ПИ необходимо на всех этапах. Если наблюдается какой-либо ПИ, то в соответствующем бланке учитель (наблюдатель) ставит «+».

В итоге делается вывод по поведенческим и коммуникативным показателям по каждому ученику.

В данной игре участвовало 6 человек. По итогам игры мы видим, что в основном в группе преобладают лидерские качества.