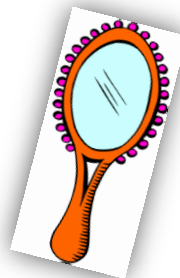


ИГРА «АССОЦИАЦИИ»

Цель игры

Определить отношение школьников к разным профессиям и, по возможности, подкорректировать это отношение. Игру целесообразно проводить при изучении темы «Профессиограмма». Относительная простота игры и большой эмоциональный заряд позволяют использовать ее за рамками курса «Человек. Труд. Профессия», например, на внешкольных мероприятиях.



Условия проведения игры

Участвует весь класс (игра рассчитана на учащихся 7-10 классов). Время на первое проигрывание - 15 минут, на последующие - по 5-7 минут. Для игры необходима классная доска.

Процедура проведения игры

Игра начинается без явно выраженного подготовительного этапа (вхождение в игру осуществляется на первых 2-х этапах).

1 этап

Объявляется название игры и по желанию выбираются 3 главных игрока (ими могут быть любые учащиеся класса).

2 этап

Объясняются условия игры: *«Сейчас 3 человека выйдут в коридор, а класс загадает какую-либо профессию. Потом 3 человека войдут и попробуют угадать ее с помощью ассоциативных вопросов. Например: «Какого цвета эта профессия?», «На какую мебель похожа?», «Какой у нее запах?» и т.д. При этом нельзя задавать вопросы такого типа: «Какими орудиями труда пользуется работник?» или «Что он делает на работе?»*

Можно спросить у учащихся, не играли ли они в игру «Ассоциации», когда вместо профессии загадывается человек.

Опыт показывает, что не все учащиеся сразу понимают эти вопросы, поэтому целесообразно потренироваться на одном примере. Взять для разбора профессию «врач-терапевт» и показать, что цвет этой профессии скорее всего белый, запах - что-то связанное со спиртом (запах лекарства - слишком наводящий ответ), мебель - стеклянный шкаф или кушетка...»

3 этап

Далее ведущий дает инструкцию отгадывающим: *«Каждый из вас может задать только по 2 таких вопроса. Сейчас вы выйдете в коридор и в течение 2-3 минут продумаете свои вопросы. Когда будете задавать вопросы, конкретно указывайте, кому именно вы их задаете. После этого каждый из вас будет иметь одну попытку угадать профессию»*. Команда выигрывает, если хотя бы у одного игрока из трех попытка будет удачной.

4 этап

3 человека выходят из класса. Класс быстро загадывает профессию, а ведущий предупреждает всех, что спросить могут каждого, поэтому надо быть готовым к правильным, но не наводящим ответам.

5 этап

Ведущий приглашает отгадывающих, которые по очереди задают вопросы классу. Сам ведущий кратко записывает на доске вопросы - ответы, следит за тем, чтобы вопросы задавались конкретным учащимся, а не всему классу, следит за динамикой игры.

6 этап

Когда все вопросы и ответы произнесены (и записаны на доске), ведущий предлагает в течение одной минуты обдумать трем отгадывающим варианты ответов. В этот момент остальные учащиеся смотрят на доску и определяют, чьи ответы на ассоциативные вопросы оказались не очень удачными.

7 этап

Отгадывающие называют свои варианты ответов. Эти ответы могут не совпадать с угаданной профессией. Например, загадана профессия «военный летчик», а ответы такие: «космонавт», «милиционер», «автогонщик», т.е. профессии, близкие к задуманной. Право определить, отгадали школьники профессию или нет, должно быть предоставлено классу. Однако окончательно этот вопрос решается после обсуждения ответов на ассоциативные вопросы, так как, если они были неправильные, то и отгадать профессию невозможно. Загаданная профессия, естественно, называется.

Обсуждение игры

Правильность каждого ответа на ассоциативный вопрос оценивается отдельно. Если класс не согласен с ответом, то давший его должен обосновать свой ответ. Например, в одной игре была

загадана профессия «милиционер», а на вопрос «Какого цвета профессия?» был дан ответ: «Черно-белая». Оказалось, что школьник имел в виду милицейский жезл.

При выявлении неудачных ответов классу предлагается тут же придумать ответы, более соответствующие загаданной профессии; участвовать в этом может и ведущий, корректируя, таким образом представления учеников о профессии.

У отгадывающих можно спросить также, какие ответы лучше всего помогли им, а какие, наоборот, ввели в заблуждение. После корректировки ответов можно уточнить, кто же выиграл.

Диагностические возможности игры

Игра позволяет выявить эмоциональное отношение ребят к разным профессиям, что является одним из критериев профессиональных предпочтений при выборе будущей специальности. Таким образом, игра дает учителю важную информацию о классе в целом и об отдельных учащихся (так как за время урока в игре могут принять активное участие многие школьники).

Типичные трудности

Опыт показывает, что у ребят бывают затруднения в понимании сути ассоциативного вопроса. Кроме того, бывают случаи, когда отгадывающие входят в класс с неподготовленными вопросами или не успевают придумать варианты ответов. Ведущий не должен «помогать» играющим, а, наоборот, должен стараться обострять игру. *«Если вы не готовы, то ваша команда проигрывает...».*

Перспективы развития игры

В перспективе можно разработать специальный перечень ассоциативных вопросов, которые помогут отгадывающим лучше готовиться, а ведущему - организовать игру и обсуждение ее итогов в ситуации меньшей неопределенности. Можно также организовать игру не с одной, а с двумя соревнующимися командами; загадывать конкретные места работы, учебные заведения, образы типичных представителей тех или иных профессий.

Специфика игры «Ассоциация» - в ориентации на эмоциональное отношение учащихся к ситуации игры, строгая же схема анализа профессии предлагается в приложении к игре «Угадай профессию».