

Цель игры

Знакомство с потребностями рынка труда, значимостью различных профессий в жизни общества, проблемой непрестижных профессий. Игра позволяет школьникам лучше осознать свою гражданскую и нравственную позицию.

Игра может быть использована в рамках курса «Человек. Труд. Профессия».



Условия проведения игры

Игра предназначена для учащихся 8-9 классов. Время на игру - 40 минут. Для проведения игры необходима классная доска, на которой фиксируются высказывания школьников, отражается результат группового решения.

Процедура проведения игры

Игра не требует явно выраженного подготовительного этапа.

1 этап

Для настроя школьников на игру можно предложить им взять свои стулья и сесть вокруг ведущего полукругом. Само перемещение, тесное расположение полукругом лучше позволяет войти школьникам в ситуацию игры. Затем ведущий произносит инструкцию: *«Представьте, что все мы «чудом» попали на заброшенный остров, где-то в южных широтах. Когда нас спасут, неизвестно. Перед нами стоят две задачи: первая - выжить, вторая - остаться при этом цивилизованными людьми. За 40 минут мы должны доказать самим себе, что способны решить эти задачи. Я, как старший из вас, буду руководителем, но сразу хочу установить в нашем сообществе демократию. Итак, ваши предложения».*

2 этап

Школьники предлагают то, что необходимо для выживания (обычно это: постройка жилья, организация питания и т.д.), а ведущий записывает все предложения на доске в столбик.

3 этап

Далее все предложения обсуждаются, в результате чего остаются наиболее важные. Все это заносится в таблицу на классной доске. Желательно 2 и 3 этапы (вместе) закончить в течение 5-10 мин.

4 этап

Когда установлен перечень «работ», необходимых для выживания, следует, исходя из общего количества играющих (в том числе и ведущего), определить, сколько человек необходимо для каждой «работы». Определяется это в ходе совместного обсуждения, а ведущий выписывает на доске против каждого вида «работ» названное количество «работников». Время на этап - 3-5 минут.

5 этап

Далее ведущий предлагает поднять руки тем, кто хотел бы выполнять ту или иную работу (в соответствии со списком выделенных работ), и, не зависимо от требуемого количества, выписать число желающих на доске. Как правило, всегда возникает некоторое несоответствие требуемого и желаемого. Если времени на игру мало, то после данного этапа можно организовать обсуждение.

6 этап

Ведущий объявляет, что *«его поразила неизвестная болезнь, и через 3 минуты он умрет»*. За это время необходимо срочно создать из школьников Совет, который будет организовывать дальнейшее выживание. Тут же решается вопрос о количественном составе Совета и о конкретных кандидатурах.

7 этап

«Умирая», ведущий заявляет, что превращается в «злого духа», который абсолютно неуязвим и при этом может принести немало бед и трудностей для дальнейшего выживания группы. Сказав это, ведущий предлагает Совету организовать дальнейшее выживание, решить нерешенные вопросы, а сам уходит на последнюю парту и некоторое время не вмешивается в игру.

8 этап

Совет учащихся пытается организовать выживание (добиться соответствия требуемого и желаемого числа работников, организовать «работу» в конкретных рабочих группах в виде обсуждения предстоящих дел и т.д.). В зависимости от успешности работы Совета, ведущий может несколько осложнять его работу, - например:

- с помощью тропических болезней нейтрализовать наиболее активных школьников (вызвать необходимость медицинской помощи);
- с помощью ветров, ливней осложнять работу некоторых рабочих групп;

· пригрозив эпидемией, подсказать необходимость сооружения санитарно-гигиенических объектов (выход на не престижные профессии) и т.д.

Если Совет плохо справляется со своими обязанностями, то такое вмешательство ведущего может и не потребоваться.

9 этап

За 5-7 минут до конца урока ведущий объявляет о прекращении игры.

Обсуждение игры

Если обсуждение не удастся организовать на этом уроке, можно перенести его на другое занятие. Начинается обсуждение с вопроса: *«Удалось ли нам выжить?»* или: *«Остались ли мы цивилизованными людьми?»*. Отвечая, школьники должны кратко обосновать свое мнение. Ведущий может также и сам ответить на эти вопросы. Обращаясь к теме «Потребности рынка труда», целесообразно использовать таблицу (требуемого количества и желающих по разным видам работ), которая была составлена в ходе игры. Наглядность таблицы позволяет ведущему, почти не комментируя ее, подтвердить главную проблему: несоответствие желаний молодых людей и реальных потребностей общества. Так как в игре фактически моделируется общество, можно легко перейти от игры к проблемам, характерным для общества. Примечательно, что иногда в ходе игры образуются группы, принципиально не участвующие ни в каких работах.

Диагностические возможности игры

Игра позволяет дать ориентировочную оценку готовности школьников подчинить себя решению общей задачи, их понимания необходимости выполнять разные, даже не престижные работы.

Типичные трудности

Данная игра достаточно богата своими возможностями, и поэтому есть риск увлечься каким-либо аспектом игры (обсуждение конкретных работ, увлечение географическими деталями острова, борьба с «тунеядцами» и т.д.) и потерять главную линию игры – обеспечение конкретных потребностей для выживания. Поскольку многие вопросы выживания решаются коллективно, ведущий должен следить за дисциплиной, целесообразно ввести правила обсуждения:

- хочешь сказать – подними руку;
- один говорит – все молчат,
- время высказывания – не более 15-20 секунд.

Чтобы ведущему меньше стоять спиной к классу, многочисленные записи на доске можно поручить делать одному из учащихся.

Перспективы использования игры

Следует заметить, что независимо от данной игры, существуют игры, построенные на аналогичном принципе: организация взаимодействия на необитаемом острове, организация создания театра, музея, предприятия...

Вариациями данной игры могут быть дополнительные усложнения инструкции:

• *«...на острове существует дикое племя, с которым необходимо поддерживать контакт»,*

• *«...случайно на острове обнаружены орудия труда и механизмы, которые нужно наиболее эффективно использовать» и т.д.*

При наличии большего времени в ходе игры можно обсуждать соответствие качеств учащихся требуемым работам и даже организовывать игровые группы «подготовки кадров».