

ИГРА «ВETERАН» - «БЕЗДЕЛЬНИК»

Цель игры

Формирование у школьников готовности к более качественному построению личного профессионального плана, выделение гражданских, нравственных позиций профессионального самоопределения. Игра может быть соотнесена с темой «Личный профессиональный план». При использовании ее на базе МУК главным участникам игры дополнительно предлагается связать свою трудовую жизнь с предприятиями данного района.



Условия проведения игры

Игра рассчитана на работу с классом или с небольшой группой (10-15 человек) учащихся 8-9 и более старших классов. Время на игру - 20-30 минут. Для главных участников желательно заготовить инструкции (см. ниже).

Процедура проведения игры

Подготовительный этап

Содержанием подготовительного этапа является краткое знакомство учащихся со структурой личного профессионального плана. Данную игру лучше проводить после прохождения основных тем курса «Человек. Труд. Профессия».

1 этап

До объявления названия игры выбрать двух учащихся на главные роли. Желательно, чтобы эти учащиеся были остроумными, веселыми, отчаянными (эмоциональными лидерами класса). Объявив название игры, ведущий предлагает выбранным школьникам распределить роли: «Ветеран» и «Бездельник».

2 этап

Класс знакомится с общей инструкцией: *«Представьте, что все мы находимся в 2050 году. Вы - ученики, я - ваш классный руководитель. Сейчас к нам в гости придут два очень интересных человека, проживших длинную жизнь и много повидавших на своем веку. Один – «Ветеран труда», заслуженный человек. Другой - выдающийся «Бездельник». В наше время мы должны знать, что*

существуют разные судьбы. Наша задача - научиться правильно оценивать эти судьбы. Итак, «Ветеран» и «Бездельник» сейчас продумают свою жизнь; потом каждый кратко расскажет о своей судьбе и ответит на ваши вопросы».

3 этап

«Ветеран» и «Бездельник» отправляются на 3-5 минут в коридор, чтобы продумать свой короткий рассказ и подготовиться к вопросам учащихся. Ведущий дает «Ветерану» и «Бездельнику» вспомогательные письменные инструкции (Приложения 2.6, 2.7). Пока «Ветеран» и «Бездельник» готовятся, ведущий предлагает учащимся в классе придумать для них интересные вопросы, связанные с их счастьем, личной жизнью, самыми значительными воспоминаниями, их любимыми занятиями, как именно они выбирали себе профессию, повторили бы они свою жизнь и т.д. Ведущий обращает внимание на то, что к гостям следует относиться уважительно, вопросы задавать вежливо, подняв руку.

4 этап

Ведущий приглашает «Ветерана» и «Бездельника». Класс приветствует их (можно вставанием, а можно даже аплодисментами). Каждый из них кратко рассказывает о своей жизни, при этом ведущий не должен стоять перед классом, чтобы не смущать игроков, а отойти в сторону или сесть на свободное место в классе.

5 этап

Ведущий занимает свое место перед классом и предлагает школьникам задавать вопросы гостям. Если все вопросы будут обращены к одному из гостей, ведущий сам может задать вопросы второму гостю, тем самым повысив внимание к этому игроку. Допускается, что и сами гости могут задавать друг другу вопросы.

6 этап

Заканчивая игру, следует обязательно поблагодарить гостей за «откровенность».

Обсуждение игры

Нередко обсуждение фактически начинается в ходе вопросов-ответов, т.е. во время самой игры. Если рассказ или ответы кого-либо из «гостей» противоречивы, запутаны, явно не правдоподобны, учащиеся могут в классе сказать им об этом и даже начать спорить.

Более строгий порядок обсуждения предполагает опору на схему личного профессионального плана, когда выясняется, каким

образом достигались разные этапы профессиональной судьбы «Ветераном» или из-за невыполнения каких позиций личного профессионального плана «Бездельником».

Можно также предложить классу оценить, чья роль лучше удалась. Ведущий должен иметь в виду, что роль «Бездельника» сложнее, т.к. трудно представить чистого «Бездельника». Можно оценить, кому удалось доказать, что он прожил счастливую жизнь. Наконец, можно попытаться определить, чем принципиально отличается человек труда от бездельника. Один из важных критериев здесь: способность человека полноценно реализовать себя, не растрчивать свои силы впустую, не обманывать самого себя. Например, если человек выбирает из двух путей более легкий (и менее интересный), как бы экономя свои силы, он «бездельничает» по отношению к своему счастью. Не желая полноценно строить свои личные профессиональные планы, человек «бездельничает» по отношению к своему будущему. Смысл «безделия» - «мог что-то сделать, но не сделал».

Диагностические возможности игры

Ведущий может оценить способность учащихся использовать схему личного профессионального плана как при построении своих планов (главные игроки), так и при анализе трудовых «судеб» (учащиеся класса). Игра позволяет также определить отношение учащихся к такой ценности как труд.

Типичные трудности

Учащиеся в классе могут высказывать иронические замечания в адрес своих товарищей в непривычных для них ролях «Ветерана» и «Бездельника».

Ведущий в роли «классного руководителя» может делать «строгие» замечания: «Будьте уважительнее к пожилым людям», «Посмотрим, какими вы будете в их возрасте» и т.д. Нежелательны замечания типа: «Перестаньте, ведь это же игра», т.к. тогда нарушается условность игровой ситуации.

Если окажется, что «Бездельник» явно интереснее и убедительнее «Ветерана», ведущий не должен явно помогать «Ветерану». При обсуждении важно выяснить, в чем слаб «Ветеран», а «Бездельнику» заметить, что с его способностями он за «свои» 75 лет мог бы прожить еще более интересную жизнь, будь он тружеником.

Перспективы развития игры

«Ветеран» и «Бездельник» могут использовать при подготовке своих рассказов «конкретные судьбы», заготовленные в виде развернутых инструкций. Перед обсуждением учащимся в классе можно предложить написать короткие письма отдельно «Ветерану» и отдельно «Бездельнику», выразив свое отношение к их выступлениям. Эти письма можно было бы зачитать вслух. А «Ветерана» и «Бездельника» попросить написать, что дала им игра. Это может быть хорошей обратной связью для ведущего.

Данную игру можно разделить на две самостоятельные игры: «Ветеран» и «Бездельник». Эти игры проводятся по той же схеме. При этом главный игрок окажется в трудной роли (один на один с классом), что потребует от ведущего более тактичного ведения игры, а в трудных случаях и поддержки.

Приложение 2.6

Игровая инструкция «Ветерану»

Дело происходит в 2050 г. Вам уже более 75 лет. Как ветерана труда, старого уважаемого человека Вас пригласили к школьникам.

Главная Ваша задача - показать, что счастье - в честном труде (на примере своей трудовой жизни).

Кратко расскажите детям:

- с чего начинался Ваш трудовой путь;
- основные этапы Вашего пути;
- какие были радости, трудности;
- Ваши трудовые награды (за что?).

Постарайтесь, чтобы Ваш рассказ выглядел достоверно (чтобы было похоже на правду). Очень большая просьба - говорите кратко (на весь рассказ Вам дается 3-4 минуты).

После рассказа будьте готовы ответить на любой вопрос учащихся.

Ж Е Л А Е М У Д А Ч И !

Дополнительно можно попросить «Ветерана» рассказать о своих реальных профессиональных планах, но настаивать на этом не следует.

Игровая инструкция «Бездельнику»

Дело происходит в 2050 г. Вам уже более 75 лет. Вас, как редкого (для 2050 г.), оригинального человека пригласили в школу для показа учащимся. Как человек гордый, Вы не намерены выглядеть «экспонатом» и хотите доказать всем, что прожили счастливую жизнь (не хуже других).

Расскажите, пожалуйста, детям:

как Вы учились;

с чего началась Ваша взрослая жизнь;

основные этапы в жизни (наиболее важные для Вас);

главные трудности и радости;

чего Вы достигли.

Очень большая просьба - говорите кратко (на весь рассказ дается 3-4 минуты).

После рассказа будьте готовы ответить на любые вопросы школьников.

Ж Е Л А Е М У Д А Ч И !