

Игра «Ассоциация»

Цель игры: выявить истинное отношение школьников к разным профессиям и, по возможности, подкорректировать это отношение.

Условия проведения игры. Участвует весь класс (учащиеся 9-11 классов). Время на первое проигрывание – 15 минут, последующие проигрывания – 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.

2 этап. Объявляются условие игры:

Инструкция: Сейчас 3 человека выйдут из класса, 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?» и т.д.

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, 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 течении 2-3 минут продумаете свои вопросы. Когда будете задавать вопросы, конкретно указывайте, кому именно вы их задаете. После этого каждый из вас будет иметь по одной попытке угадать профессию».

4 этап. 2-3 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 свои ответы. В этот момент ведущий предлагает классу посмотреть на доску и молча подумать, чьи ответы на ассоциативные вопросы были не очень удачными.

7 этап. Отгадывающие называют свои варианты ответов. Эти ответы могут не совсем совпадать с угаданной профессией, например, загадана профессия «военный летчик», а ответы такие: «космонавт», «милиционер», «автогонщик». Как видно, «военный летчик» и «космонавт» довольно близки. Право определить, отгадали школьники профессию или нет, должно быть предоставлено классу. Однако окончательно этот вопрос решается после обсуждения. Загаданная профессия, естественно, называется.

Обсуждение игры. Отдельно обсуждается правильность каждого ответа на ассоциативный вопрос. Если класс не согласен с ответом, можно попросить ученика, давшего такой ответ, дать объяснение: нередко эти объяснения бывают разумными. Например, в одной игре была загадана профессия «милиционер», на вопрос «какого цвета профессия?» был дан ответ: «черно-белая». Оказалось, что школьник имел в виду милицкий 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 к разным профессиям, и, поскольку роль этого отношения сильно влияет на выбор профессии, ведущий получает довольно важную информацию о классе в целом и об отдельных учащихся, так как за один урок в игре могут принять активное участие многие школьники.