

Педагогический проект, приуроченный
к «Году педагога и наставника – 2023»



Методический ПроАктив — единство знаний и решений

Делимся опытом, умножаем возможности

СБОРНИК ПРОФОРИЕНТАЦИОННЫХ ИГР И УПРАЖНЕНИЙ

Автор-составитель:
Комаренко Александра Алексеевна

ЗАГАДКИ О ПРОФЕССИЯХ

(Возраст детей: 7-9 лет)

№п/п	Содержание	Ответ
1.	Тип «Человек- человек»	
1.1.	Не решит больной задач, всех больных полечит ...	Врач
1.2.	Мне поставила вчера пять уколов ...	Медицинская сестра
1.3.	Бормашины слышен свист - зубы лечит всем ...	Дантист
1.4.	Слёзо-носо-вытиратель в отряде вашем - ...	Воспитатель
1.5.	С белым мелом и с указкой Он проводит наш урок! Так рассказывает классно Наш любимый ...	Педагог
1.6.	Наших душ, ума строитель - Мудрый школьный наш ...	Учитель
1.7.	Мебель, хлеб и огурцы Продают нам ...	Продавцы
1.8.	Назубок законы зная, Все права нам разъясняя, Споры наши разрешает, А виновных осуждает.	Судья
1.9.	И журнальчик, и газету Продавец продаст мне этот. В теремке своём сидит, Сквозь окошечко глядит.	Киоскёр
1.10.	Он весь город нам покажет, Всё о нём к тому ж расскажет. И от нас вопросов ждёт, И на все ответ найдёт.	Гид, экскурсовод
1.11.	Был вначале он курсантом, В полк приехал лейтенантом, Он обучен воевать, Как его, скажи, назвать.	Офицер
1.12.	В спорте толк он точно знает, Он спортсменов наставляет.	Тренер
1.13.	Чтоб город стал краше, Он принял сто мер, Отец и начальник Города - ...	Мэр
1.14.	Очень внимателен он и пытливы, Ищет улики везде ...	Детектив
1.15.	Как воздушная принцесса, В форме лётной ...	Стюардесса

1.16	Спрятан здесь вопрос такой: Доктор с ниткой и иглой Как зовётся? Вспоминай И быстрее ответ давай.	Хирург
2.	Тип «Человек - знаковая система»	
2.1	В фирме прибыль он считает, Всем зарплату начисляет. И считать ему не лень Все налоги целый день.	Бухгалтер
2.2	Если банк попросим мы, Денег нам он даст займы. Ну а в древности, веками, Кто ссужал людей деньгами?	Ростовщик
2.3	Много знает он о сделках, Крупных денежных и мелких, Ведь всегда меж двух сторон Их посредник в деле он.	Маклер
2.4	В книжном море он бескрайнем Настоящий капитан. Отыскать любую книжку Помогает быстро нам!	Библиотекарь
2.5	Самолёт он долго создавал, Сколько раз менялись очертания! Скоро сядет лётчик за штурвал, Труд его закончит испытанием.	Конструктор
3.	Тип «Человек - художественный образ»	
3.1	Вдохновения заложник, У мольберта наш ...	Художник
3.2	Художник без кисти?! Бывает такой: Творит в темноте У себя в мастерской. А если проникнет Не вовремя свет, Испортиться может Хороший портрет.	Фотограф
3.3	Он «тесто» в кадке замесил. Но цель его – не калачи. Горшок цветочный смастерил, Потом обжёл его в печи.	Гончар
3.4	На ринге он не может драться, И ни к чему ему перчатки. Привычней на ковре встречаться Ему с соперником для схватки.	Борец
3.5	Высока, стройна, как ель, В платье модном топ -...	Модель

3.6	До работы он охотник, День-деньской с рубанком ...	Плотник
3.7	Плащ алеет, словно мак, - На арену вышел ...	Маг
3.8	Вот уж мал костюмчик мой, Новый мне сошьёт ...	Портной
3.9	Струны гитары, терпенье, талант Плюс вдохновенье равно ...	Музыкант
3.10	Пел с душою, молодец! Будешь знатный ты ...	Певец
3.11	Пачку, пуанты надела Марина, На сцену впорхнула, она - ...	Балерина
3.12	Ведёт с актёром жаркий спор На сцене театра ...	Режиссёр
3.13	С книгой кто в руке - читатель, Книги пишет кто - ...	Писатель
3.14	Почерком быстрым исписан весь лист - Очерк в газету строчит ...	Журналист
4.	Тип «Человек-техника»	
4.1	Он главный на дороге. Он важный, как директор. И смотри взглядом строгим На всех ...	Автоинспектор
4.2	Он финансовый факир, В банк к себе вас ждёт ...	Банкир
4.3	От вирусов злобных компьютер наш чист: Программы и файлы спас ...	Программист
4.4	Вот вам чертёж, где каждый размер Новой детали дал ...	Инженер
4.5	Мне мигает светофор, Знает он, что я ...	Шофёр
4.5	Под весенний птичий свист Пашет землю ...	Тракторист
4.6	В небе синем самолёт, Управляет им ...	Пилот
4.7	Лесов строительных он житель, Возводит нам дома ...	Строитель
4.8	Поезд длинный голосист, Дал сигнал нам ...	Машинист
4.9	Победит огонь коварный Тот, кого зовут ...	Пожарный
4.10	К телевизору запчасти Подберёт нам ...	Телемастер
4.11	На станке детали точит Этот кадровый рабочий. Без его умелых рук Не собрать ни танк, ни плуг.	Токарь

5.	Тип «Человек - природа»	
5.1	Он по ночам не может спать, Он должен звёзды сосчитать И в телескоп увидеть свет Всех неизведанных планет.	Астроном
5.2	Он – друзей четвероногих Всеми признанный знаток, Воспитатель очень строгий, Крепко держит поводок. Учит он в собачьей школе, Как команды выполнять. Все боксеры, доги, колли Назубок должны их знать.	Кинолог
5.3	Мой знакомый, дядя Паша, Про пернатых всё расскажет. Потому что он – зоолог, А точнее - ...	Орнитолог
5.4	Он природу охраняет, Браконьеров прогоняет, А зимою у кормушек В гости ждёт лесных зверюшек.	Лесник
5.5	Добрая хозяйюшка Цыплят позвала, зёрен дала. Хозяйюшка: «Цып – цып - цып!» А цыплята: «Сыпь-сыпь-сыпь!»	Птичница
5.6	Кто по круче чуть заметно К туче, к туче Метр за метром Поднимается с трудом — На спине несёт свой дом.	Альпинист
5.7	Он в сладком цехе день трудился, Итог десертный получился – Эклеры, кекс, «Наполеон». Теперь подумай, кто же он?	Кондитер
5.8	Дупло и берлогу, дом лисий и птичий Всегда охраняет надёжно ...	Лесничий
5.9	Знает точно детвора: Кормят вкусно ...	Повара
	и – обманки	
1.	Чёрный весь, как будто грач, С нашей крыши лезет ...	(Не врач, а трубочист.)
2.	Булки нам и калачи Каждый день пекут ...	(Не врачи, а пекари.)
3.	Варит кашу и бульон Добрый, толстый ...	(Не почтальон, а повар)

4.	Арий, опер сочинитель Называется ...	(Не учитель, а композитор.)
5.	На заводах по три смены У станков стоят ...	(Не спортсмены, а рабочие.)
6.	Говорят про звуки парные В школе нам с тобой ...	(Не пожарные, а учителя.)
7.	Посадил уж сотни роз В городском саду ...	(Не матрос, а садовник, цветовод.)
8.	Дрессирует львов, собак Храбрый, смелый наш ...	(Не рыбак, а укротитель)
9.	К первоклашкам входит в класс Лишь бесстрашный ...	(Не водолаз, а учитель)
10.	Кто пасёт коров, овец? Ну, конечно, ...	(Не продавец, а пастух)
11.	В классе английский слышится говор – Новую тему даёт детям ...	(Не повар, а учитель)
12.	Подметает чисто двор В шесть утра, конечно, ...	(Не вор, а дворник)
13.	Ходят по клеточкам конь и ладья, Ход свой победный готовит ...	(Не судья, а шахматист)
14.	Складки, карманы и ровенький кант - Платье красивое сшил ...	(Не музыкант, а портной)
15.	Под куполом цирка в опасный полёт Отправится смелый и сильный ...	(Не пилот, а воздушный гимнаст)
16.	Высадить новые саженцы в ельник Снова отправится утром наш ...	(Не мельник, а лесник)
17.	На рояле, пианино Вальс исполнит ...	(Не балерина, а пианистка)
18.	В ресторане блюдо из дичи Приготовит умело ...	(Не лесничий, а повар)
19.	Лекарства нам в аптеке Продаст ...	(Не библиотекарь, а фармацевт)
20.	Стены выкрасила ярко В нашей комнате ...	(Не доярка, а маляр)

Игры и упражнения

(Возраст детей: 10-13 лет)

ИГРА «ВЫПУСКНИК»

Цель игры: формирование позитивного привлекательного образа выпускника учреждения общего среднего образования.

Условия игры: Для проведения игры создаются несколько команд по 5 - 6 человек. Каждой команде выделяется место за отдельным столом, вокруг которого и располагаются ее члены.

Последовательность действий.

Ведущий напоминает участникам легенду о Пигмалионе - скульпторе, который создал статую, в которую влюбился, и статуя ожила.

Предложив воспринимать легенду как метафору, учащимся предлагается создать такой образ выпускника, который был бы столь привлекательным, что всем хотелось бы быть похожими на него.

«Волшебный магазин». «Представьте, что в вашу школу, гимназию, лицей приехал волшебник со своим волшебным магазином. В этом магазине есть все самые замечательные человеческие качества. Каждому доступно по одному качеству, которое команда сможет использовать для того, чтобы «вылепить» свой образ выпускника».

Команды некоторое время обсуждают, какими качествами должен обладать выпускник, чтобы достичь успеха в жизни, чтобы реализовать свои способности. А затем каждый участник «приобретает» необходимое качество. Ведущий пишет название качества на доске или ватмане (у каждой команды свой цвет), которые складываются в портрет выпускника. Команды обмениваются мнениями, размышляют о достоинствах и недостатках таких выпускников. Команда оценивает работу других команд, распределяя оценки 1, 2, 3 – чем больше нравится образ выпускника, тем меньше оценка (по аналогии со спортивными соревнованиями). Каждую команду просят ранжировать (расположить в порядке убывания значимости) «купленные» ею качества и определить их рейтинг (1, 2, 3, 4, 5, 6) на обратной стороне соответствующей картонной карточки.

Каждая команда делегирует одного из своих членов для работы над характеристикой успешного выпускника школы. Четыре представителя от команд берут с собой карточки с качествами и их рейтингами, располагаются за отдельным столом. Задача - выбрать не менее восьми или двенадцати (в 2 или в 3 раза больше, чем число команд-участниц) качеств для составления характеристики идеального выпускника.

Подведение итогов игры. Ведущий может выделить наиболее активных участников, лучшую команду, но главное – следует подчеркнуть и донести вывод о том, что каждый человек формирует себя сам, что можно достичь жизненного успеха, если понимать свои цели и развивать свою лучшие качества.

ИГРА «КТО ЕСТЬ КТО?»

Цель игрового упражнения - предоставить возможность участникам соотнести свой образ с различными профессиями на основании знания учащихся друг о друге.

Игра может проводиться как в свободном помещении, чтобы участники расположились по кругу, так и в классной комнате.

В игре могут участвовать от 6-8 до 12-15 человек.

Время на первое проигрывание - 5-7 минут.

Последовательность действий:

Ведущий инструктирует учащихся: «Сейчас я буду называть профессии, каждый в течение нескольких секунд должен посмотреть на своих товарищей и определить, кому эта профессия подойдет в наибольшей степени.

Далее я хлопну в ладоши и все по команде одновременно должны показать рукой (или ручкой) на выбранного человека (наиболее подходящего для названной профессии)».

Еще перед началом самой игры ведущий может спросить у участников группы, какие профессии для них наиболее интересны и написать эти профессии (желательно не более десяти) на доске, называя впоследствии профессии из этого перечня. Это исключит случаи, когда названная профессия будет никому не интересна, а может даже и неприятна.

Показав рукой в сторону своего товарища, все на время замирают, а ведущий подсчитывает, сколько рук показывает на каждого человека, то есть чей образ, по мнению большинства игроков, в наибольшей степени соответствует данной профессии.

ИГРА «ЛОВУШКИ - КАПКАНЧИКИ»

Цель игры: повышение уровня осознания возможных препятствий (ловушек) на пути к профессиональным целям и путях преодоления этих препятствий.

Условия игры: участвуют от 6-8 до 12-15 человек.

Продолжительность: 20-30 минут. Желательно разместить участников по кругу, лучше всего проводить игру в свободном пространстве, например, актовом зале, где можно удобно всем расположиться.

Последовательность действий:

1. Совместно с группой определяется конкретная профессиональная цель: поступление в конкретное учебное заведение; окончание данного заведения; трудоустройство на определенную вакансию, профессиональные достижения.

2. Среди участников на добровольной основе выбирается тот, кто будет «представлять» персонажа с заданными характеристиками - пол, возраст (желательно, чтобы возраст соответствовал возрасту большинства присутствующих, что сделает упражнение более актуальным для играющих), местожительство. Но таких характеристик должно быть немного, обычно не более пяти.

3. **Инструкция участникам:** «Сейчас каждый, уже зная, к каким целям стремится наш главный (вымышленный или реальный) герой, должен будет определить (или придумать) трудности, которые необходимо преодолеть на пути к профессиональной цели. Трудности могут быть объективными (например, ситуация на рынке труда) и субъективными, которые на самом деле не менее сложно преодолевать (например, решение сменить профессию, чтобы найти работу). Определяя трудности, надо подумать и о путях их преодоления. Главному герою также необходимо выделить несколько наиболее вероятных трудностей на пути к своей цели и подготовить варианты их разрешения (в виде письменного задания)».

4. Каждому участнику по очереди предоставляется слово, каждый называет вероятную преграду. Главный герой предлагает возможные варианты решения, а затем высказывается тот участник, который инициировал обсуждение этого вопроса. После этого в обсуждение включается группа. Задача ведущего – с участием всех присутствующих выявить лучший вариант – более оптимальный, реалистичный, может быть, нестандартный, интересный подход к решению сложных вопросов.

При подведении итогов можно также посмотреть, сумел ли еще на подготовительном этапе главный герой предусмотреть те трудности, которые в ходе игре предлагались к обсуждению другими участниками. Очень важно помнить о том, что в игровом плане не существует «правильных» и «неправильных» ответов. Главное – не только назвать проблему, но и предложить реальные пути для ее разрешения.

ИГРА «ОСТРОВ»

Цель игры: формирование уважительного отношения к различным видам трудовой деятельности, понятие «общественно-необходимый труд», критерии оценки полезности профессиональной деятельности.

Продолжительность проведения: не более 30-40 минут.

Последовательность действий:

1. **Инструкция:** «Допустим, весь класс попал чудесным образом на необитаемый остров, где в течение как минимум двух - четырех месяцев необходимо не только выжить, но и сохранить способность остаться цивилизованной общностью, а значит – наладить постройки жилья, организовать рыбалку - охоту, распределить обязанности».

Ведущий игры все предложения по выживанию записывает на доске, после чего они кратко обсуждаются. При этом ведущий не должен навязывать свои предложения, стремясь к тому, чтобы сам класс определял стратегию выживания.

2. Далее по каждому виду работ определяется число желающих участвовать в них, которое независимо от потребностей также фиксируется на доске. Желательно все это определить в течение 15-20 минут.

3. После прояснения ситуации ведущий заявляет, что его поразила волшебная болезнь, и он превращается в «злого духа», который будет мешать дальнейшему выживанию класса с помощью природной стихии, эпидемии, различных чудес и т.п. Он заявляет также, что необходимо срочно избрать Совет для решения текущих дел. По всей своей простоте и необычности данная ситуация по своему внутреннему механизму соотносима с проблемой «не престижного» выбора. Эту проблему важно обсуждать с подростками, потому что в любой деятельности есть творческие и монотонные задачи, интересные и менее участки работ.

УПРАЖНЕНИЕ «ПОДАРОК»

В данном игровом упражнении несколько необычным образом организуется обсуждение некоторых особенностей конкретной рассматриваемой профессии, что помогает учащимся лучше осознать особенности данной профессиональной деятельности.

Упражнение проводится в кругу.

Количество участников: от 6-8 до 15-20.

Время проведения: от 15-20 до 30-40 минут.

Последовательность действий:

Инструкция: «Представьте, что у нас есть общий друг (далее мы уточним, что это за друг), который пригласил нас всех на свой день рождения.

Отказаться и не пойти никак нельзя.

В течение 30 секунд каждый должен придумать, какой он сделает подарок своему другу.

При этом важно выполнить три условия:

1 - подарок должен содержать намек на его профессию (далее мы уточним, что это за профессия);

2 - подарок должен быть «с изюминкой», т.е. быть веселым, нестандартным;

3 - подарок должен быть доступным Вам по цене».

Вместе с группой ведущий «рисует» портрет друга. Определяется, мужчина это или женщина, примерный возраст и обязательно — какая у него (нее) профессия.

После этого каждый по очереди кратко называет свой подарок. При этом ведущий (или любой участник) могут задавать иногда уточняющие вопросы.

Например, какое отношение данный подарок имеет к профессии друга (одно из условий игры), сколько подарок будет стоить и т.п.

Обосновывая свои варианты подарков, игрок вынужден соотносить их с особенностями рассматриваемой профессии и, таким образом, фактически раскрывать наиболее интересные элементы данного профессионального труда.

В конце игры определяется, чьи подарки оказались наиболее интересными.

Заметим, что и сам ведущий может назвать свой подарок, даже если окажется, что это будет не самый интересный вариант.

Можно предложить другой вариант проведения упражнения, когда участники разбиваются на небольшие команды (по 2—5 человек) и уже там обсуждают, что подарить другу. Далее выясняется, подарок какой команды оказался удачнее.

ИГРА «ПРОФЕССИЯ – СПЕЦИАЛЬНОСТЬ»

Цель: Данная игровая методика направлена на повышение у участников уровня осознания такого понятия, как «профессия» и «специализация» в рамках той или иной профессии и на расширение информированности о многообразии профессионального труда.

Игровое упражнение может проводиться как с группами (от 6-8 до 15-20 участников), так и в работе с классом.

Затраты времени - от 10 до 15-20 минут.

Последовательность действий:

1. Участников знакомят с понятиями - «профессия» и «специальность» и с тем как соотносятся данные понятия: профессия - группа родственных специальностей.

Пример 1. Профессия - учитель, а специальность - учитель физкультуры, учитель математики и т.д.

Пример 2. Профессия - врач, а специальность – хирург, окулист, дерматолог, терапевт, педиатр и т.д.

2. Инструкция: «Сейчас будут называться профессии, а вам нужно будет по очереди называть соответствующие специальности».

Если кто-то из игроков называет сомнительнее специальности или откровенно ошибается, ему можно задать уточняющие вопросы.

В ходе выполнения упражнения допускаются небольшие обсуждения и дискуссии.

Требования к ведущему – хорошее знание и ориентация в особенностях обсуждаемых профессий.

Для повышения активизирующих возможностей данного упражнения можно разбить группу (класс) на команды и устроить соревнование между ними.

Кто больше назовет соответствующие названной профессии специальности, а также учебные заведения, где можно пройти обучение, расскажет о медицинских противопоказаниях, необходимых профессионально важных качествах тот таким образом продемонстрирует большую осведомленность.

ИГРА «ПРОФЕССИЯ НА БУКВУ»

Цель упражнения - расширение представлений участников о мире профессий.

Упражнение можно проводить:

- в круге (примерно с 10 - 15 участниками);
- при работе с целым классом.

Затраты времени: от 5-7 до 10-15 минут.

Последовательность действий:

Инструкция: «Наша задача узнать какое количество профессий мы знаем, начинаясь на определенную букву. Каждый по кругу будет называть по одной профессии на данную букву».

Ход игры. Ведущий называет главную букву, а участники по очереди называют профессии. Если называется совершенно непонятная профессия, ведущий просит пояснить, о чем идет речь. Если игрок не может это объяснить, то считается, что профессия не названа и ход передается следующему по очереди ученику.

Желательно больше 5 - 7 букв не предлагать, иначе игра перестанет казаться увлекательной. При проведении данной игровой методики начинать следует с простых букв, по которым легко называть профессии (буквы; м, н, о...), постепенно предлагая участникам более сложные буквы (ч, ц, я...).

При работе с целым классом можно разбиться на 2 - 3 команды (например, по рядам) и уже таким образом выяснить, какая команда является более эрудированной. При этом ведущий должен фиксировать успешность действий каждой команды на доске (например, каждый удачный ответ помечается плюсом, а неудачный - минусом), тогда игра станет более наглядной и интересной.

Опыт показывает, что у ведущего в данном упражнении имеются довольно большие возможности для ненавязчивой коррекции представлений учащихся о тех или иных профессиях. Несмотря на всю простоту и кажущуюся примитивность данного упражнения, проходит оно обычно достаточно интересно.

ИГРА «ЦЕПОЧКА ПРОФЕССИЙ»

Цель: упражнение используется для развития умения выделять общее в различных видах трудовой деятельности для расширения горизонтов своего профессионального выбора.

Число участников: от 6-8 до 15-20. Упражнение лучше проводить в круге.

Время проведения: от 7-10 до 15 минут.

Последовательность действий:

1. **Инструкция:** «Сейчас мы по кругу выстроим «цепочку профессий».

Я назову первую профессию, например, металлург, следующий назовет профессию, в чем-то близкую металлургу, например, повар.

Следующий участник по кругу называет профессию, близкую к повару и т.д. Важно, чтобы каждый сумел объяснить, в чем сходство названных профессий, например, и металлург, и повар имеют дело с огнем, с высокими температурами, с печами. Определяя сходство между разными профессиями, можно вспомнить схему анализа профессии, например, сходство по условиям труда, по средствам и т.д.»

2. По ходу игры ведущий задает уточняющие вопросы типа: «В чем же сходство вашей профессии с только что названной?». Окончательное решение о том, удачно названа профессия или нет, принимает группа.

3. При обсуждении игры важно обратить внимание участников, что между самыми разными профессиями могут обнаруживаться интереснейшие общие линии сходства. Например, если в начале цепочки называются профессии, связанные с металлообработкой (как в нашем примере), в середине - с автотранспортом, а в конце - с балетом (Например: металлург - повар - мясник - слесарь (тоже рубит, но металл) - автослесарь - таксист – сатирик, стоматолог («зубы заговаривает») - артист драматического театра - артист балета и т.д.).

Иногда найденные сходства между профессиями носят почти юмористический характер, например, что может быть общего между профессиями - водитель троллейбуса и профессор в вузе? - Оказывается, и у того, и у другого есть возможность выступать перед аудиторией. А у водителя троллейбуса аудитория бывает обширнее (сколько людей только в часы «пик» через салон троллейбуса проходит?..).

Если учащиеся указывают на подобные, или даже на еще более веселые линии сходства между профессиями, то не рекомендуется осуждать их за подобное творчество - это один из показателей того, что игра получилась.

ИГРА «ЧЕЛОВЕК – ПРОФЕССИЯ»

Цель игры: на ассоциативном, образном уровне научиться соотносить человека (в том числе самого себя) с представителями разных профессий, замечать стереотипы их поведения.

Условия игры: участвуют от 6-8 до 15-20 человек. Желательно разместить участников по кругу, лучше всего проводить игру в свободном пространстве (например, актовом зале, где можно удобно всем расположиться).

Время одного проигрывания - от 7-10 до 15 минут.

Последовательность действий:

1. Инструкция участникам: «Сейчас мы загадаем в отношении любого из сидящих в кругу, представителем какой профессии он является. Одному из нас надо будет установить, но только с помощью одного-единственного вопроса, с какой профессией скорее всего ассоциируется этот человек.

Каждый по кругу будет называть наиболее подходящую для него профессию. Профессии могут повторяться. После этого у отгадывающего будет возможность подумать немного (примерно 30-40 секунд) и высказать свое мнение».

2. По желанию выбирается доброволец – отгадывающий, который выходит на короткое время из помещения, где проходит игра.

3. Приглашается отгадывающий, садится в круг и начинает всем по очереди задавать вопрос: «С какой профессией ассоциируется загаданный человек?». Каждый учащийся дает свой ответ, который должен быть правильным и в то же время не содержать откровенной подсказки.

4. После того, как все высказались, отгадывающий называет представителей наиболее подходящих, по его оценкам, профессий и кто из участников, по его мнению, в наибольшей степени соответствует названным профессиям.

5. Обсуждение итогов игры организуется следующим образом. Если отгадывающий в отношении одного из участников ошибочно называет профессию, то ведущий может поинтересоваться, насколько серьезна ошибка. У отгадывающего можно поинтересоваться, чьи ответы он оценивает, как наиболее удачные, помогающие в определении профессиональной принадлежности, а чьи, напротив, осложняли восприятие информации.

Игры и упражнения

(Возраст детей: 14-17 лет)

УПРАЖНЕНИЕ «ПЯТЬ ШАГОВ»

Цель упражнения: повышение готовности участников выделения приоритетов при планировании своих жизненных и профессиональных перспектив;

- формирование умения ставить реальные и достижимые цели, соотносить их со своими возможностями.

Применение методики: в круге среди 6-12 учеников, возможно при работе с классом.

Среднее время на выполнение упражнения не превышает 40 минут.

Последовательность действий:

1. Ведущий предлагает группе сформулировать значимую цель, например, поступить в учебное заведение, найти интересную работу, добиться в будущем выдающихся профессиональных успехов.

2. Ведущий предлагает группе определить «портрет» человека, который будет стремиться к достижению заданной цели, а именно:

- пол, возраст (желательно, чтобы этот человек был сверстником играющих);

- успеваемость в школе;

- материальное положение и социальный статус родителей и близкого окружения.

3. Каждому участнику самостоятельно следует выделить пять этапов (пять шагов), которые обеспечили бы достижение намеченной цели.

Время - примерно **5 минут**.

4. Далее учащиеся распределяются на малые группы по 3-4 человека.

5. В каждой микрогруппе организуется обсуждение, чей вариант этапов достижения выделенной цели наиболее оптимальный и интересный (с учетом особенностей обозначенного выше человека).

В итоге обсуждения каждая группа формулирует самые оптимальные пять этапов.

Время ограничивается в пределах **5-7 минут**.

6. Представитель от каждой группы презентует итоги обсуждения. Остальные участники могут задавать уточняющие вопросы. Возможна небольшая дискуссия (при наличии времени).

7. При подведении итогов игры можно посмотреть, насколько совпадают варианты, предложенные разными группами (нередко совпадение оказывается значительным).

Также в итоговой дискуссии можно оценить совместными усилиями, насколько учитывались особенности человека, для которого и выделялись пять этапов достижения профессиональной цели. Важно также определить, насколько выделенные этапы (шаги) реалистичны и соответствуют, например, сложившейся ситуации на региональном рынке труда.

ИГРА «А ВОТ И Я!»

Упражнение позволяет смоделировать некоторые элементы собеседования при приеме на работу и при поступлении в учебное заведение и, таким образом, способствует повышению готовности претендента на вакансию к успешному прохождению интервью с потенциальным работодателем.

Методика проводится в круге, но может использоваться и при работе с классом.

Количество участников: от 6-8 до 15-20 человек

Время проведения - от 30 до 40-50 минут

Методика может быть проведена в разных вариантах

Вариант 1

Каждому участнику требуется составить 5-7 ключевых правил поведения для поступающего и 5-7 главных правил проведения беседы для члена приемной комиссии, которые позволили бы ему не ошибиться при выборе претендента. На это отводится примерно 5-7 минут.

Ведущий предлагает двум ученикам-добровольцам выполнить первое игровое задание:

В течение 5-7 минут представить мизансцену собеседования с распределением ролей – один из учеников перевоплощается в работодателя, а другой выступает в роли претендента на вакансию. При этом ведущий уточняет название вакансии, ориентировочные требования к кандидатам на работу и желательно, чтобы предприятие, куда собирается трудоустроиться претендент, было бы известно присутствующим.

В это время остальные ученики внимательно наблюдают за действиями исполнителей ролей и отмечают, что им удалось достичь, а какие ошибки были допущены обеими сторонами. Оценки могут быть выражены по 5-ти балльной шкале, а затем ведущий проводит групповое обсуждение ролевого поведения учеников.

Рекомендуется начинать обсуждение с выступления самих исполнителей ролей, предоставить им возможность высказаться, а затем выступают присутствующие. По времени продолжительности групповая беседа займет не более 5-7 минут. Если есть возможность, можно подсчитать, сколько баллов набрали «работодатель» и «претендент на вакансию» по оценкам остальных игроков.

Перед началом групповой беседы ведущий напоминает правила:

- не следует перебивать выступающих;
- не критиковать друг друга и стремиться исключать повторы, чтобы больше внимания уделить сущностным вопросам.

Вариант 2

Во второй части урока ведущий предлагает несколько изменить исходные условия упражнения – пройти групповое собеседование, когда со стороны организации-работодателя сразу несколько представителей, своего рода приемная комиссия. Желающему пройти «испытание» предоставляется право выбора – на какую вакансию (специальность) он собирается оформиться, а также кратко называет основные характеристики своего «героя».

Роль руководителей, а точнее - членов Приемной комиссии будут играть все остальные участники, при этом, для большей остроты игры все делятся на две команды, т.е. беседовать с претендентом будет не одна, а сразу две Приемные комиссии на конкурсной основе.

Смысл дальнейшего задания заключается в том, что члены комиссий будут по очереди задавать претенденту различные вопросы в течение 5-7 минут. Затем члены комиссий по 5-балльной шкале оценивают, насколько готов претендент к

зачислению в их организацию. После этого в каждой команде (в каждой комиссии) проводится небольшое обсуждение и определяется средний балл, который набрал «претендент». В результате выполнения данного упражнения с участием группы разрабатываются рекомендации о том, как следует подготовиться и вести себя на собеседовании.

УПРАЖНЕНИЕ «ЗВЕЗДНЫЙ ЧАС»

Цель игрового упражнения - помочь участникам лучше осознать основные личностные смыслы той или иной профессиональной деятельности для человека и соотносить эти смыслы со своим собственным представлением об успехе.

Оптимально проводить упражнение в подгруппе.

Затраты времени - около 20-40 минут, но если получится интересная дискуссия, то времени потребуется больше.

В самом общем плане участники игры пытаются выделить и обсудить различные радости жизни и работы, наиболее характерные для представителей тех или иных профессиональных и социальных групп общества.

Возможны различные варианты проведения упражнения.

Во-первых, можно рассмотреть «звездные часы» для типичных профессиональных стереотипов представителей различных профессий - ученого, продавца, таксиста и т.д. Также можно рассмотреть и стереотипы более широкого плана - «нового русского», «шикарной женщины», «супермена», «пьющего человека», «простого человека» и т.п.

Во-вторых, варианты проведения упражнения могут быть разными по форме и процедуре.

Вариант 1

Основные этапы проведения:

1. Участники рассаживаются в круг и совместно определяют, какой профессиональный (или социальный) стереотип они будут обсуждать. Например, все сошлись на профессиональном стереотипе типичного «бармена».

2. Далее ведущий дает участникам следующее задание: «Предлагаю каждому из вас представить, какие самые приятные минуты в жизни типичного бармена (у каждого может быть свое собственное представление об этом).

Далее все мы по очереди кратко выскажем свои предположения и обсудим их».

3. Участники по очереди говорят о своих представлениях «звездного часа» бармена. Ведущий не должен каким – либо образом критиковать эти представления.

Высказывания участников могут повторяться.

4. Далее организуется обсуждение, и поскольку такие представления носят в основном субъективный характер, то не следует стремиться к полной «объективности» обсуждения.

Ведущий должен быть готов согласиться даже с теми мнениями, которые сам не разделяет. Смысл упражнения - не столько в том, чтобы актуализировать их представления о «радостях» того или иного труда и, лишь по возможности, в тактичной и ненавязчивой форме, подкорректировать эти представления.

Вариант 2

Предусматривает распределение участников на небольшие группы, ориентировочно по 3-5 человек. Выполнение упражнения – по предусмотренному сценарию.

Разновидностью 2-го варианта упражнения является его организация, когда микрокоманды обсуждают только один профессиональный или социальный стереотип и в ходе общей дискуссии определяют, чье представление о значимости данного стереотипа является наиболее полным и правильным. Нередко оказывается, что в различных микрогруппах представления близки или даже совпадают полностью.

Вариант 3

«Хвастуны»

1. Каждому игроку дается задание: «Придумайте наиболее интересный для

себя профессиональный или жизненный стереотип. На отдельном листочке в течение 5-7 минут написать название этого стереотипа и выписать 2-3 наиболее характерных счастливых мгновений из жизни, связанное с данным стереотипом (это своеобразная разминка перед основным упражнением).

В игровой ситуации каждому предстоит похвастаться, какой Он молодец и как у Него все здорово получается. Важно подумать о том, при помощи каких слов и типичных манер, стиля поведения наиболее убедительно представить загаданный стереотип.

2. Далее выбираются два игрока-добровольца и разыгрывают небольшую мизансцену в течение 5-10 минут, в которой по очереди, а может даже, перебивая друг друга, начинают хвастаться своей прекрасной жизнью и работой, но называя не саму работу, а наиболее характерные радости, связанные с данной работой. В этом своеобразном соревновании необходимо сыграть более успешного человека.

3. После этого предлагается назвать тот стереотип, который изображал каждый из участников мизансцены и провести обсуждение того, насколько достоверно удалось каждому изобразить свой загаданный стереотип. Следует проанализировать манеру разговора, интонации и прочие невербальные средства коммуникаций, которыми обменивались участники в ходе выполнения упражнения.

МЕТОДИКА «САМАЯ-САМАЯ»

Методика ориентирована на повышение уровня информированности в мире профессионального труда и лучшему осознанию особенностей профессий, связанных с такими ее составляющими, как «престижность» и «привлекательность».

Упражнение может проводиться в круге или при работе с целым классом.

Для круга количество участников - от 6-8 до 13-15.

Затраты времени на выполнение упражнения - от 15 до 25-30 минут.

Последовательность действий:

Инструкция: «Сейчас вам будут предлагаться некоторые необычные характеристики профессий, а вы будете по очереди называть те профессии, которые, по – вашему мнению, в наибольшей степени данной характеристикой подходят.

Например, характеристика - самая высокооплачиваемая сегодня профессия?»

Ведущий называет первую характеристику, а участники сразу же по очереди (по кругу) предлагают свои варианты.

Если у кого-то возникают сомнения, что названа самая-самая (или близкая к самой-самой) профессия, то можно задавать уточняющие вопросы.

Всего таких характеристик должно быть не более 5 - 7.

Если упражнение проводится с классом, то после того, как ведущий назовет первую необычную характеристику, участники просто со своих мест предлагают варианты наиболее подходящих профессий.

Ведущий выписывает 3-5 наиболее прозвучавших вариантов на доске, после чего организуется небольшое обсуждение и выделение «самой-самой» профессии.

Важным элементом данного игрового упражнения является обсуждение.

Примечание. Ведущему необходимо быть внимательным и уважительно относиться к мнениям различных участников, поскольку оценки могут (и должны) быть субъективными.

В то же время, выделение некоторых «самых-самых» профессий должно опираться на объективные знания о них. Для того, чтобы выполнение упражнения проходило более динамично, лучше заранее подобрать некоторые характеристики профессий.

Например, самая опасная профессия, самая интересная....

ИГРА «СПЯЩИЙ ГОРОД»

Цель игры: оказание содействия старшеклассникам в более обоснованном выборе профиля обучения, знакомство с особенностями профессиональной деятельности в наиболее престижных сферах.

Условия игры: группа 12-15 человек и (или) целый класс

Затраты времени: игру можно провести в течение урока - до 40-45 минут. Желательно с возможностью предоставить участникам пространство для групповой работы (стол, стулья для всей группы).

Последовательность действий:

Инструкция: «Сегодня Вас приглашают принять участие в игре, чтобы помочь жителям одного небольшого города в решении самых разных проблем. Вы сможете побывать в роли - представителей правопорядка, администрации, здравоохранения, коммерсантов и представителей самых разных профессий, которые очень востребованы на рынке труда, чтобы увидеть, какую пользу можно принести другим и всем вместе обустроить свой город.

По условию игры необходимо разработать программы улучшения жизни населения по разным направлениям:

1 – обеспечение правопорядка в городе, снижение правонарушений (юридические аспекты);

2 – организация управления городом, совершенствование работы администрации, органы общественного самоуправления;

3 – развитие экономики, повышение благосостояния и занятости жителей (социально-экономические аспекты);

4 - психологическая помощь (психологические аспекты);

5 – совершенствование здравоохранения (медицинские аспекты).

Для разработки программ по этим направлениям формируются команды».

1) Формирование команд

Ведущий предоставляет всем участникам возможность по желанию войти в ту или иную программу, но следит за тем, чтобы они формировались относительно равномерно. В случае, если для какой-то программы желающих не находится, следует напомнить о том, что в таком случае игра не состоится.

2) Подготовка проектов программ

В течение 10-15 минут каждая группа формулирует пять основных дел для реализации своей программы. Групповое обсуждение и принятие общего решения. Затем группа определяет, кто из ее участников выступит от имени данной группы (представит разработанную программу) и ответит на вопросы остальных участников игры.

Задача ведущего – только консультировать, отвечать на уточняющие вопросы, следить за выполнением задания к обозначенному времени.

3) Презентации программ

На этом этапе игры ведущему необходимо предварительно подготовить перечень острых вопросов для каждой группы, чтобы придать диалогу сторон актуальность и динамику, поддержать активность дискуссии на хорошем уровне.

4) Подведение итогов

Выявление группы-лидера, где участники смогли не только разработать эффективную программу действий, но и доходчиво, наглядно ее представить другим. Эффект данной игры можно усилить съемкой поведения участников на видеокамеру, а затем провести анализ видеозаписи. Но при этом игру должны будут проводить уже два человека: ведущий и оператор, а время проведения игры (вместе с просмотром записи) может превысить по продолжительности время урока.

УПРАЖНЕНИЕ «УГАДАЙ ПРОФЕССИЮ»

Цель упражнения - познакомить участников со схемой анализа профессий.

Упражнение проводится с классом или группой, а может быть использовано и в индивидуальной работе.

Время необходимое для выполнения упражнения - около 45 минут.

На подготовительный этап затрачивается большая часть времени, тогда как выполнение упражнения занимает около 10-15 минут.

Последовательность действий:

1. Ведущий предлагает учащимся в классе (группе) назвать хорошо всем знакомую профессию, например, такую как - таксист, врач, учитель и т.д.

2. Далее ведущий обращается к классу со следующим заданием:

«Представьте, что я прибыл(а) с другой планеты и ничего не знаю о планете Земля - ни об укладе жизни, ни о взаимоотношениях между людьми и т.д., хотя прекрасно понимаю, что мне говорят. Необходимо объяснить, что в себя включает понятие «профессия» и в чем заключается работа по профессиям таким как, например - таксист, врач, повар т.е. то, что ранее называли учащиеся)».

Обычно участники игры называют 8-12 характеристик профессий, которые являются далеко не исчерпывающими. Иногда учащиеся просят, чтобы им задавали наводящие вопросы.

Цель данного этапа - сформировать желание у учащихся познакомиться со схемой, которая помогла бы познакомиться с любой из профессий.

3. Ведущий излагает схему анализа профессии. Сразу же, по ходу записи таблицы ведущий показывает, как можно было бы анализировать профессию таксист, которая вызвала определенные затруднения у участников игры.

Задача ведущего не столько проанализировать профессию, сколько показать учащимся, что схема на самом деле несложная и с ее помощью вполне можно анализировать различные виды профессиональной деятельности.

4. После знакомства со схемой анализа профессий все участники разбиваются на пары и ставится задача:

- каждый «загадывает» конкретную профессию, не информируя об этом своего соседа по парте и «кодирует» ее с помощью характеристик схемы анализа профессии в свободной колонке на своей таблице;

- учащиеся обмениваются тетрадями с «закодированными» профессиями, чтобы определить ту деятельность, которую каждый из них «загадал»;

Данное упражнение можно использовать в работе с микрогруппой (3-5 человек), когда каждый загадывает свою профессию, после чего по очереди эти профессии отгадываются всеми участниками. Работа с микрогруппой позволяет предметно и спокойно организовывать обсуждение материала.

Упражнение можно использовать и в индивидуальной работе как элемент профконсультации. Если требуется уточнить или проверить уже сделанный выбор, то можно предложить учащемуся загадать (закодировать) по схеме уже выбранную профессию, предварительно познакомив со схемой анализа профессий, а профконсультант выступит в роли отгадывающего. Если учащийся вообще не определился в своих профессиональных предпочтениях, то профконсультант знакомит его со схемой анализа профессий, затем предлагает ему выписать наиболее привлекательные для себя характеристики профессии и уже после этого и профконсультант, и подросток участвуют в выполнении представленного упражнения.

УПРАЖНЕНИЕ «ЭПИТАФИЯ»

Цель игрового упражнения - повысить у игроков готовность осознанно выстраивать свои жизненные и профессиональные перспективы, выделяя и логически связывая основные (ключевые) события собственной жизни.

Методика рассчитана на работу в круге.

Количество участников - от 8-10 до 15-20.

Время проведения - от 25 до 40 минут.

Последовательность действий:

1. Участники рассаживаются в круг и ведущий «загадочным голосом» рассказывает им притчу: «На Кавказе есть старое кладбище, где на могильных плитах можно встретить примерно такие надписи: «Сулейман Бабашидзе. Родился в 1820 году, умер в 1858 году. Прожил три года...», или «Нузгар Гаприндашвили. Родился в 1840 году, умер в 1865 году. Прожил 120 лет... Что, на Кавказе считать не умеют? Или по-разному оценивали односельчане насыщенность жизни данного человека?».

2. Инструкция: «Давайте вместе составим рассказ о некотором человеке, нашем современнике, выпускнике 2000-х годов, который проживет ровно до 75 лет. Каждый должен будет по очереди назвать важное событие в жизни данного человека - из этих-то событий и сложится его жизнь. Желательно предлагать события, соответствующие реальности (без всяких встреч с инопланетянами и прочими «веселыми ребятами-суперменами»...). В конце игры мы подумаем, насколько удалась жизнь главного героя, насколько она оказалась содержательной и какую пользу он смог принести людям».

3. Ведущий называет первое событие, например: «Наш герой окончил среднюю школу с двумя четверками...». Далее, остальные участники по очереди называют свои события.

Ведущий должен проследить за тем, чтобы никто не подсказывал и не мешал очередному участнику. Если участников игры немного (всего 6-8 человек), целесообразно пройтись по второму кругу, то есть дать каждому участнику возможность назвать и по второму событию.

4. Ведущий предлагает всем немного подумать и по очереди, и пока без каких-либо комментариев, просто сказать, сколько лет можно было бы приписать на могильной плите героя.

5. Далее ведущий предлагает прокомментировать названные годы тем игрокам, которые назвали наибольшее и наименьшее количество лет для главного героя. Здесь возможна небольшая дискуссия, в которой ведущему совсем не обязательно высказывать свою точку зрения. Оказывается, построить интересную, содержательную жизнь, даже в воображении, совсем непросто.

6. Завершить игру можно напоминанием о том, что события бывают внешние и внутренние (нередко игра получается неинтересной как раз потому, что называются в основном внешние события, и жизнь оказывается похожей на биографию для отдела кадров...).

Ведущий предлагает каждому по очереди назвать какое-нибудь событие, которое могло бы украсить жизнь человека. Немного подумав, участники игры по очереди называют такие события. Задача ведущего - не столько критиковать (а многие по-прежнему называют внешние события), сколько хвалить игроков, поощряя их вообще размышлять об этом.