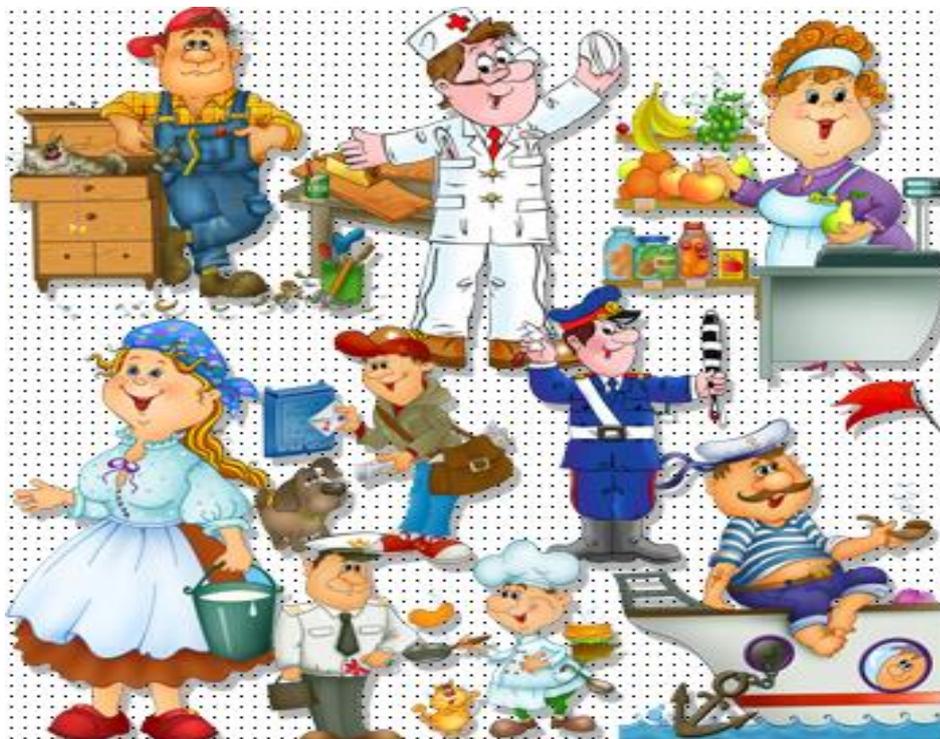


МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
(МИНОБРНАУКИ РОССИИ)

Федеральное государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
«Рефтинское специальное учебно-воспитательное учреждение для обучающихся с девиантным
(общественно опасным) поведением закрытого типа»
(Рефтинское СУВУ)



Профориентационные игры

Рефтинский 2017

СОДЕРЖАНИЕ

И Г Р Ы:

1. Цепочка профессий.
2. Суд над безработным.
3. Сотворение мира.
4. Профессия - специальность.
5. Ловушки - капканчики.
6. Спящий город.
7. Угадай профессию.
8. Человек-профессия.
9. Собеседование при приеме на работу.
10. Ассоциация.
11. Ветеран-бездельник.
12. Новый город.
13. Один день из жизни.
14. Инопланетяне.
15. Защита профессии перед родителями.
16. Приемная комиссия.

Профориентационная игра "Цепочка профессий".

Упражнение используется для развития умения выделять общее в различных видах трудовой деятельности. Данное умение может оказаться полезным в случаях, когда человек, ориентируясь на конкретные характеристики труда, сильно ограничивает себя в выборе (как бы “зацикливаясь” на одной-двух профессиях с этими характеристиками), но ведь такие же характеристики могут встречаться во многих профессиях.

Проводить упражнение лучше в круге. Число участников от 6—8 до 15—20. Время проведения от 7—10 до 15 минут. Основные этапы следующие:

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 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 иногда задаст 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 иногда могут обнаруживаться интереснейшие общие линии сходства. К примеру, если в начале цепочки называются профессии, связанные с металлообработкой (как в нашем примере), в середине — с автотранспортом, а в конце — с балетом (для подтверждения сказанного приводим пример подобной цепочки: металлург-повар - мясник - слесарь (тоже - рубит, но металл) - автослесарь - таксист – сатирик эстрадный (тоже "зубы заговаривает") - артист драмтеатра - артист балета и т.д.). Такие неожиданные связи между самыми разными профессиями свидетельствуют о том, что не следует ограничиваться только одним профессиональным выбором, ведь очень часто то, что Вы ищите в одной (только в одной!?) профессии, может оказаться в других, более доступных профессиях... Опыт показывает, что обычно больше двух раз проводить игру не следует, т.к. она может наскучить игрокам.

Профориентационная игра "Суд над безработным".

Цель игры – помочь участникам выработать конструктивное отношение к безработице, создать условия для активного поиска выхода из негативной ситуации, а также создать предпосылки для формирования адекватной самооценки.

Как показывает опыт, игровой процесс с последующим обсуждением результатов способствует преодолению безработным человеком имеющихся субъективных преград на пути к успеху и помогает отнестись более реалистично к себе и своей конкурентоспособности на рынке труда.

Тема дискуссионного обсуждения – Успех.

Группе предлагается обсудить:

- что такое «успех»?
- что такое «успех» для человека, потерявшего работу?;

-можно ли считать успешным пройденный трудовой путь, если в настоящее время человек остался без работы?

-является ли преградой для человека на пути к успеху его состояние безработного?

-связано ли ощущение собственной неуспешности с утратой профессиональной значимости?;

-что мешает безработному человеку быть успешным в жизни?

Далее группе предлагается придумать некую легенду, то есть жизнеописание типичного безработного по следующей схеме: семья, образование, этапы трудовой жизни, потеря работы, поиск нового места работы, отношение к обществу, службе занятости и т.д.

После этого группа подразделяется на команды: выбирается участник, который сыграет роль «подсудимого», формируются группы «защиты», «обвинения», «присяжных заседателей».

«Обвинению» предстоит придумать как можно больше доводов, доказывающих что именно «подсудимый» виноват в том, что на определенном этапе стал неуспешным в жизни (согласно придуманной легенде).

«Защита», как ей и полагается, приводит доказательства в пользу «подсудимого», считая, что «подсудимый» не может в полной мере нести ответственность за свой неуспех. Объективные процессы в обществе создают неблагоприятные условия для стабильной и успешной трудовой жизни.

Каждая из сторон судебного процесса может «приглашать свидетелей» для «дачи показаний» в защиту или против подсудимого.

«Присяжные заседатели» по ходу дела имеют право задавать любые уточняющие вопросы сторонам «обвинения» и «защиты».

Слушание дела включает и так называемое «последнее слово «подсудимого», в котором ему предлагается сформулировать и предъявить суду новую оценку проблемы, более объективно отнестись к позитивным и негативным сторонам ситуации безработицы, реально оценить возможности и перспективы своего трудоустройства и дальнейшего профессионального развития.

Далее суд выносит свой вердикт – «виновен» или «не виновен» «подсудимый» в том, что он сегодня безработный. Если «виновен», то приговор выносится в форме обязательных практических мер, предписываемых «подсудимому» для успешного трудоустройства. Если «не виновен», то приговор может носить рекомендательный характер в виде системы мероприятий, которые помогут безработному человеку на пути к его трудоустройству.

В заключении следует обсудить в группе результаты и подведение итогов игры.

Профориентационная игра "Сотворение мира".

Цель: творческое самораскрытие участников и повышение их компетентности в области социальной адаптации в процессе поиска работы.

Необходимый материал: лист ватмана, ножницы, клей, цветные фломастеры.

1. После того, как «мир сотворен», тренер разрезает лист ватмана на количество частей, равное количеству работающих подгрупп. Далее тасует и путает разрезанные части, после чего раздает каждой подгруппе по одной части «сотворенного мира» со следующим заданием:

- описать доставшуюся часть созданного мира;
 - дать всему необходимые названия;
 - подчеркнуть характерные особенности;
 - государственный строй;
 - сферы деятельности;
 - предметы импорта и экспорта;
 - приблизительная численность населения;
 - чем население занимается, наиболее востребованные профессии;
 - есть ли безработица, перспективы развития рынка труда;
 - культурные традиции (гимн, флаг, сленг, мифы, легенды, нормы, правила, стандарты жизни и поведения, что нужно знать и уметь иностранцу, чтобы попасть в государство, и т.д.).
- Время выполнения задания — 30 минут.
2. Презентация участников каждой из подгрупп происходит по следующей схеме: рассказ о своем государстве, реальные перспективы государственного развития с позиции карты востребованных профессий, готовность к сотрудничеству, реальность проникновения в страну эмигрантов и т.д.
 3. По окончании презентации происходит обсуждение аспектов «совместного сотворения» и общей ответственности за существование и развитие мира, оценка динамики и перспектив дальнейшего мирового развития.

Проориентационная игра "Профессия - специальность".

Данная игровая методика направлена на повышение у участников уровня осознания таких их понятий как специализация в рамках той или иной профессии и на расширение информированности о многообразии профессионального труда.

Игровое упражнение может проводиться как в круге (от 6—8 до 15—20 участников), так и в работе с целым классом. По времени оно занимает от 10 до 15—20 минут. Общая процедура следующая:

1. Участникам объясняется, как соотносятся понятия профессия и специальность: профессия — группа родственных специальностей (например, профессия—учитель, специальность — учитель физкультуры и т.п.).
2. Инструкция: “Сейчас будут называться профессии, а вам нужно будет по очереди называть соответствующие специальности”. Если кто-то из игроков называет сомнительные специальности или откровенно ошибается, ему можно задавать уточняющие вопросы. Допускаются небольшие обсуждения и дискуссии. Желательно, чтобы ведущий сам ориентировался в обсуждаемых профессиях, т. е. еще перед игрой сам попытался бы назвать соответствующие специальности.

Можно несколько усложнить игровую процедуру, предложив участникам называть специальности не по очереди, а по принципу “пинг-понга” (только что назвавший специальность игрок сам определяет, кто должен назвать следующую специальность, и т.д.). Такое усложнение хотя и вносит в игру некоторый сумбур, но заставляет многих находиться в творческом напряжении.

По аналогичному принципу можно построить другие игровые упражнения: ПРОФЕССИЯ — УЧЕБНОЕ ЗАВЕДЕНИЕ (называется профессия, а участники должны сказать, где реально можно ее приобрести); ПРОФЕССИЯ — МЕДИЦИНСКИЕ ПРОТИВОПОКАЗАНИЯ (для данной профессии); ПРОФЕССИЯ—

ТРЕБУЕМЫЕ КАЧЕСТВА (проблема профессионально важных качеств) и т.д.

Для повышения активизирующих возможностей данного упражнения можно разбить группу (класс) на команды и устроить соревнование между ними, кто больше назовет соответствующих названной профессии специальностей (учебных заведений, медицинских противопоказаний, профессионально важных качеств...).

Профориентационная игра "Ловушки - капканчики".

Целью игры является повышение уровня осознания возможных препятствий (ловушек) на пути к профессиональным целям и представления о путях преодоления этих препятствий. Данное игровое упражнение проводится в кругу, количество участников—от 6—8 до 12—15. Время—20—30 минут.

Процедура включает следующие этапы:

1. Совместно с группой определяется конкретная профессиональная цель (поступление в конкретное учебное заведение; окончание данного заведения, оформление на конкретное место работы или конкретное профессиональное достижение, включая построение карьеры и получение наград, премий и прочего...).

2. В группе выбирается доброволец, который будет “представлять” какого-то вымышленного человека (если доброволец пожелает, то он может представлять и самого себя...). При этом для вымышленного человека необходимо сразу же определить его основные характеристики: пол, возраст (желательно, чтобы возраст соответствовал возрасту большинства присутствующих, что сделает упражнение более актуальным: для играющих), образование и др. Но таких характеристик не должно быть слишком мало!

3. Общая инструкция: “Сейчас каждый, уже зная, к каким целям стремится наш главный (вымышленный или реальный) герой, должен будет определить (или придумать) для него некоторые трудности на пути к профессиональной цели. Особое внимание обращаем на то, что трудности могут быть как внешними, исходящими от других людей или от каких-то обстоятельств, так и внутренними, заключенными в самом человеке (например, в нашем главном герое) и именно об этих, внутренних трудностях многие часто забывают... Желательно определить даже две-три таких трудностей-ловушек на случай, если похожие трудности придумают другие участники (чтобы не повторяться). Выделяя такие трудности, каждый обязательно должен подумать и о том, как преодолеть их. Главному игроку также дается время, чтобы он выделил несколько наиболее вероятных трудностей на пути к своей цели и также подготовился ответить, как он собирается их преодолевать.

После этого по очереди каждый будет называть по одной трудности-ловушке, а главный игрок сразу же (без размышления) должен будет сказать, как можно было бы эту трудность преодолеть. Игрок, назвавший данную трудность, также должен будет сказать, как можно было бы ее преодолеть. Ведущий с помощью группы определит (с помощью голосования или других процедур), чей вариант преодоления данной трудности оказался наиболее оптимальным. Победителю (главному игроку или представителю группы) будет проставлен приз — знак “плюс”. Если к концу игры у главного игрока окажется больше плюсов, то значит, он сумел преодолеть основные трудности (ловушки-капканчики) на пути к своей цели”.

4. Далее игроки, включая главного героя, выделяют на своих листочках основные

трудности на пути к намеченной цели. Напоминаем, что трудности бывают не только внешними, но и внутренними (последние часто оказываются даже более существенной преградой-ловушкой на пути к своим целям...).

5. Каждый по очереди называет свою трудность. Если оказывается, что какая-то трудность будет явно надуманной (например, разговор с самим Господом Богом накануне ответственного экзамена...), то сама группа должна решить, обсуждать подобную трудность или нет.

6. Сразу же главный игрок говорит, как он собирается ее преодолеть.

7. После него о своем варианте преодоления трудности говорит игрок, назвавший эту трудность.

8. Ведущий с помощью остальных игроков определяет, чей вариант преодоления трудности оказался более оптимальным, интересным и реалистичным.

9. Наконец, подводятся общий итог (сумел главный герой преодолеть названные трудности или нет).

Профориентационная игра "Спящий город".

Данное игровое упражнение (а скорее — игра) предназначена для повышения, у участников уровня осознания особенностей трудовой деятельности в наиболее престижных на данный момент сферах деятельности. Игра может быть проведена как с группой в 12—15 человек, так и с целым классом и рассчитана на учащихся 9—11 классов. По времени методика занимает обычно около часа, хотя нередко участники готовы играть и полтора часа. Игровая процедура построена по принципу традиционных деловых игр и включает следующие основные этапы:

1. Общая инструкция: “В некотором городе (если игра проходится в каком-то конкретном российском городе, то лучше сказать: “примерно в таком городе, как ваш...”) некоторые злые силы околдовали всех жителей, превратив их в вялых, почти спящих существ. Чтобы разбудить людей необходимо как-то зажечь в них искру жизни. Для этого необходимо предложить жителям простые и понятные, но при этом реалистичные программы улучшения их жизни. По условию игры, наш класс (или группа) должен в течение урока разработать такие программы по следующим направлениям: 1 — порядок и спокойствие в городе, снижение числа преступлений и правонарушений (юридические аспекты); 2—более совершенное управление городом (мэрская власть, управление); 3 — оживление экономической жизни, повышение благосостояния и занятости жителей (экономика в широком смысле); 4 — счастье жителей, помощь в решении семейных, личностных проблем, помощь в поиске смысла жизни (психологические аспекты); 5 — здоровье жителей, профилактика заболеваний и извращений, решение экологических проблем (медицина). В зависимости от конкретной ситуации ведущий игры может изменить или дополнить перечень программ. К примеру, можно рассмотреть и такие программы как “поголовная компьютеризация жителей”, “развитие туристического бизнеса”, “развитие торговли и сферы услуг”, “наука и образование” и др. Важно, чтобы таких программ не оказалось слишком много, хотя бы не более 5-7 штук, иначе игра станет слишком громоздкой.). Сейчас мы разобьемся на команды в соответствии с перечисленными программами, попробуем составить такие программы и посмотрим далее что у нас получится, т.е. сможем ли мы разбудить жителей города. Но при этом мы должны выполнить важное

условие: если хотя бы одна из программ вообще никем не будет разрабатываться, то спящие жители даже слушать нас не захотят, не то, чтобы просыпаться”.

2. Ведущий кратко выписывает на доске названия программ (порядок, управление, экономика, счастье людей, здоровье). Далее он предлагает поднять руки тем участникам, которые хотели бы поработать над первой программой (порядок), и выписывает количество желающих на доске. После этого — желающих поработать над второй программой и т.д.

3. Далее ведущий рассаживает все команды за отдельные столы и дает следующее задание: “В течение 10-15 минут каждая группа должна на листочке определить 5 основных дел для реализации своей программы. Сначала можно выписать не 5, а больше таких дел, но потом в процессе группового обсуждения необходимо оставить только 5 самых важных направлений работы. При этом все выделенные дела (направления работы) обязательно должны быть реалистичными, т.е. необходимо учитывать реальную ситуацию (примерно такую же, как в вашем городе на данный момент...). Желательно, чтобы предлагаемые программы поменьше напоминали то, что предлагают обычно так называемые экономические и политические "лидеры", т.е. постарайтесь предложить более толковые программы... После этого каждая группа должна будет определить, кто из ее участников выступит от имени данной группы (представит разработанную программу) и ответит на вопросы остальных участников игры”.

4. Участники приступают к работе. Некоторое время ведущий не вмешивается в обсуждения и лишь отвечает на уточняющие вопросы, а далее все чаще и чаще напоминает участникам об истекающем времени и о том, что в каждой группе должен быть выбран докладчик (или два докладчика), которые представили бы свой проект программы.

5. Наконец, докладчики от каждой группы представляют свои программы и отвечают на вопросы. Чтобы данный этап проходил интереснее, ведущий также должен быть готов задавать вопросы в случаях, если учащиеся вдруг растеряются и перестанут задавать свои вопросы к докладчикам. Поэтому ведущему предварительно следует заготовить небольшой перечень острых вопросов для каждой группы. На данном этапе особенно важно поддерживать высокую динамику обсуждения.

6. При подведении общего итога все участники сами должны определить, но каждой группе, насколько предложенные программы были продуманными, реалистичными, интересными и насколько удалось сделать эти программы не противоречащими друг другу... Если большинство программ удовлетворяют этим условиям, то можно сказать, что жители города если и не проснутся окончательно, то хотя бы приоткроют глаза и “потянутся”...

Профориентационная игра "Угадай профессию".

Цель данного упражнения — познакомить участников со схемой анализа профессий. Упражнение проводится с классом или группой, а может быть использовано и в индивидуальной работе. По времени оно занимает около часа. При этом на подготовку к игре уходит около 30—40 минут, а на саму игру — 10—15 минут. Процедура включает следующие основные этапы:

1. Ведущий просит назвать учащихся в классе (группе) профессию, которую все хорошо знают. К примеру, профессия — таксист.

2. Далее ведущий обращается к классу со следующим заданием: “Представьте, что я “свалился с луны” и ничего не знаю о земных профессиях, хотя по-русски все понимаю... попробуйте объяснить мне, что это за профессия такая (например, — таксист, т.е. то, что ранее называли учащиеся)”. Обычно участники игры называют 8—12 характеристик профессии, которые являются далеко не исчерпывающими и сами признаются, что вроде бы и знают, о чем рассказывать, но забыли. Иногда учащиеся просят, чтобы им задавали наводящие вопросы. Смысл данного этапа — сформировать желание у учащихся познакомиться со схемой, которая позволила бы им, не путаясь, рассказать о любой профессии.

3. Ведущий предлагает учащимся записать в свои тетради схему анализа профессии. Сразу же, по ходу записи таблицы ведущий показывает, как можно было бы анализировать только что обсуждавшуюся профессию (например, таксист), которая вызвала определенные затруднения у участников игры. Задача данного этапа — не столько проанализировать профессию, сколько показать учащимся, что схема на самом деле несложная и с ее помощью достаточно можно анализировать различные виды трудовой деятельности. Поэтому не следует на данном этапе много спорить и лучше закончить его как можно побыстрее, чтобы у участников было ощущение легкости использования данной схемы.

4. После первого знакомства со схемой анализа профессий, все участники разбиваются на пары (в обычном классе многие и так уже сидят парами) и игрокам предлагается следующее: 1 — сначала каждый загадывает конкретную профессию и так, чтобы не видел напарник, выписывает ее где-нибудь; 2 — каждый игрок “кодирует” загаданную профессию с помощью характеристик схемы анализа профессии в свободной колонке на своей таблице; 3 — игроки обмениваются тетрадями с закодированными профессиями;

4 — каждый игрок по тетради своего напарника пытается отгадать загаданную (закодированную) профессию примерно в течение 5—10 минут и предлагает 3 варианта отгадки (если хотя бы один вариант будет правильным или близким к правильному ответу, то считается, что профессия отгадана).

Если профессия не отгадана и в ходе обсуждения игроки в паре выяснят, что значительная часть характеристик профессии названа (закодирована) была неверно, то виноватым оказывается тот, кто не смог правильно закодировать профессию.

Схема анализа профессий (перечень основных характеристик профессий).

Характеристика профессий	Место для первого примера профессии “таксист”	Место для кодирования загаданной профессии
Предмет труда: 1 – животные, растения (природа) 2 – материалы 3 – люди (дети, взрослые) 4 – техника, транспорт 5-знаковые системы (тексты, информация в компьютерах...)	люди техника, транспорт	

6 – художественный образ		
Цели труда: 1 – контроль, оценка, диагноз 2 - преобразовательная 3 – изобретательная 4 – транспортирование 5 – обслуживание 6 – собственное развитие	транспортирование обслуживание	
Средства труда: 1 – ручные и простые приспособления 2 – механические 3 – автоматические 4- функциональные (речь, мимика, зрение, слух...) 5 – теоретические (знания, способы мышления) 6 – переносные или стационарные средства	механические функциональные	
Условия труда: 1 – бытовой микроклимат 2 – большие помещения с людьми 3 – обычный производственный цех 4 – необычные производственные условия (особый режим влажности, температуры, стерильность) 5 – экстремальные условия (риск для жизни и здоровья) 6 – работа на открытом воздухе 7 – работа сидя, стоя, в движении 8 – домашний кабинет	экстремальные сидя	
Характер общения в труде: 1- минимальное общение (индивидуальный труд) 2 – клиенты, посетители 3 – обычный коллектив (одни и те же лица...) 4 – работа с аудиториями 5- выраженная дисциплина, субординация в труде	клиенты	
Ответственность в труде: 1 – материальная 2 – моральная 3 – за жизнь здоровье людей 4 – невыраженная ответственность	жизнь и здоровье	

<p>Особенности труда:</p> <p>1 – большая зарплата</p> <p>2 – льготы</p> <p>3 – “соблазны” (возможность брать взятки, воровать...)</p> <p>4 - изысканные отношения, встречи со знаменитостями</p> <p>5 – частые командировки</p> <p>6 – законченный результат труда (можно полюбоваться)</p>	<p>соблазны</p> <p>встречи со знаменитостями</p>	
<p>Типичные трудности:</p> <p>1 – нервное напряжение</p> <p>2 – профзаболевания</p> <p>3 – распространены мат и сквернословие</p> <p>4 – возможность оказаться за решеткой (в тюрьме)</p> <p>5 – невысокой престиж работы</p>	<p>нервное напряжение</p> <p>профзаболевания</p> <p>мат и сквернословие</p>	
<p>Минимальные уровень образования для работы:</p> <p>1 – без специального образования (после школы)</p> <p>2 – начальное профессиональное образование (СПТУ)</p> <p>3 – среднее профессиональное образование (техникум)</p> <p>4 – высшее профессиональное образование (вуз)</p> <p>5 – учена степень (аспирантура, академия...)</p>	<p>начальное профессиональное</p>	

Профориентационная игра "Человек - профессия".

Цель игры — на ассоциативном, образном уровне научиться соотносить человека (в том числе, самого себя) с профессиями и, таким образом, повысить готовность школьников различать профессиональные стереотипы. Игра проводится в кругу, рассчитана на количество игроков от 6—8 до 15—20. Время одного проигрывания — от 7—10 до 15 минут.

Процедура предполагает следующие основные этапы:

I. Общая инструкция: “Сейчас мы загадаем любого из сидящих в кругу, а кто-то постарается отгадать этого человека. Но отгадывать он будет с помощью одного единственного вопроса: с какой профессией этот человек (загаданный) ассоциируется, т.е. общий облик человека какую профессию больше всего напоминает? Каждый по кругу должен будет называть наиболее подходящую для загаданного профессию. Профессии могут повторяться. После этого у отгадывающего будет возможность

подумать немного (примерно 30—40 секунд) и называть свои варианты отгадки. Интересно, какой по счету вариант будет правильным?”

2. По желанию выбирается доброволец - отгадывающий и отправляется на некоторое время в коридор, а остальные быстро и тихо (!) выбирают любого из присутствующих. При этом загаданным может быть и сам отгадывающий, ведь вернувшись из коридора, он также будет сидеть во время игры в круге.

3. Отгадывающий, садится в круг и начинает всем, но очереди задавать вопрос: “С какой профессией ассоциируется загаданный человек?”. Каждый должен быстро дать ответ (ответ должен быть правильным и в то же время не являться откровенной подсказкой).

4. После того, как все дали свои варианты ассоциаций, отгадывающий думает немного и начинает называть тех, кто по его мнению, в наибольшей степени соответствует названным профессиям. Если игроков немного (6—8 человек), то отгадывающий может обратиться к участникам с этим же вопросом повторно, т.е. как бы пройти второй круг.

5. Обсуждение организуется следующим образом. Если кого-то назвали по ошибке, то можно спросить у него, насколько соответствует его представление о себе названным профессиям, т.е. так ли уж сильно ошибся отгадывающий? У того человека, кого на самом деле загадали, можно спросить, согласен ли он с названными профессиями (насколько они соответствуют его собственному представлению о себе, о своем образе...).

Профориентационная игра «Собеседование при приеме на работу».

Работа в малых группах. У каждого участника должно быть составленное им резюме и «имидж-картинка».

Ведущий. Вы решили принять участие в конкурсе на интересующую вас вакансию. У вас подготовлено резюме, внешний вид соответствует вашим представлениям об идеале (имидж-картинка). Теперь необходимо подтвердить свои профессиональные притязания непосредственно при собеседовании с работодателем.

Перед началом собеседования ведущий обсуждает с участниками игры направление вопросов и критерии отбора, выделяя параметры оценки профессионально важных деловых и личных качеств кандидата. Каждый участник игры проходит собеседование в своей малой группе, где остальные члены группы выступают в роли работодателей. После обсуждения выдвигается один кандидат от группы, который выглядел наиболее убедительно и полностью подтвердил свои претензии на вакантную должность.

Прошедшие отбор в малых группах продолжают конкурс между собой. Остальные участники на этом этапе игры представляют коллектив организации, которая набирает новых сотрудников.

Примечание: участники игры защищают право занимать заявленную ими должность в соответствии со своими профессиональными предпочтениями. Поэтому в финале вполне могут соревноваться представители разных профессий, так как оценивается прежде всего психологическая подготовка к построению профессиональной карьеры, умение убедительно обосновать свой профессиональный выбор. В условиях игры

отмечается, что «организация, принимающая сотрудников на работу, располагает вакансиями по различным профессиональным направлениям, но число этих вакансий ограничено».

После того как собеседования с претендентами закончены, они должны выйти из класса, чтобы не слышать обсуждения «членами коллектива» их кандидатур.

Когда «работодатели» сделали свой выбор, все претенденты приглашаются в класс, и представитель работодателя (ведущий, председатель совета директоров) торжественно объявляет, кто из них принят на работу, поясняя причины этого выбора.

Обязательное условие: ведущий должен проконтролировать, чтобы при подведении итогов был дан анализ причин выбора, отмечены типичные ошибки и главное – сильные стороны прошедших собеседование претендентов.

В заключение участникам предлагается обсудить итоги занятия. Ведущий может стимулировать обсуждение – спрашивать о трудностях, с которыми столкнулись участники, о личном опыте, который они приобрели. Финалисты конкурса рассказывают о своем личном опыте, чувствах и впечатлениях, игравшие роль «представителей работодателя» – о своих.

Профориентационная игра «Ассоциация».

Цель игры - выявить истинное 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 при встречах со школьниками на базе районных центров, учебно-курсовых комбинатов.

Условия проведения игры.

Участвует весь класс (учащиеся 7-8 чел.)

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 (это могут быть учащиеся класса).

2 этап. Объявляются условия 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. 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 (лекарство - 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 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 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.

Профориентационная игра «Ветеран-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 на базе учебного комбината главным участникам игры дополнительно предлагается как-то связать свою трудовую жизнь с данным предприятием.

Условия проведения игры.

Игра рассчитана на работу с классом или с небольшой группой (10-15 человек) учащихся 8-9 классов. Время на игру - 20-30 минут.

Процедура проведения игры.

Подготовительный этап состоит в кратком знакомстве учащихся со структурой личного профессионального плана.

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: Инструкция: "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, ребята".

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. Пока они 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 выбрали себе профессию, повторили бы они свою жизнь и т.д. Ведущий обращает внимание на то, что к гостям следует относиться уважительно, а все свои вопросы надо 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 задавать вопросы тому, кому вопросов задают мало, 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. в самой игре. Если рассказ или ответы кого-либо из "гостей" противоречивы, путаны, 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 безделья - мог что-то сделать, но не сделал.

Профориентационная игра «Новый город».

Цель игры - ознакомить школьников с ведущими отраслями и основными профессиями региона, со сложившейся социально-экономической ситуацией выбора профессии, потребностями местного народного хозяйства в кадрах.

Условия проведения игры.

Игра рассчитана преимущественно на старшеклассников, примерное время проведения - 45 минут. Ее можно провести на классном часе, в процессе общешкольных профориентационных мероприятий.

Процедура проведения игры.

Подготовительный этап. За 2 недели до проведения игры класс (группа) делится на равные по численности команды (по 2-3 или 4-5 человек), каждая из которых в игре будет представлять работников определенной отрасли (можно двух). Руководитель игры, не раскрывая заранее ее сути, рекомендует командам с помощью соответствующей литературы ознакомиться с содержанием, условиями, особенностями труда в данной отрасли, ее основными профессиями и специальностями, их требованиями к человеку, степени важности, значимости этой отрасли и соответствующих профессий для народного хозяйства и жителей данного региона, перспективами ее развития и т.д. Он может порекомендовать также обратиться в районный центр по трудоустройству, переобучению и профориентации населения, территориальный центр профориентации молодежи. Для знакомства с тонкостями основных профессий и специальностей помогает встреча с работниками отрасли.

1 этап. Непосредственно перед началом игры ведущий объявляет название игры и дает учащимся следующую инструкцию.

Инструкция: "Представьте, что намечено возведение нового города, района или города-спутника. Это будет город машиностроителей (химиков, нефтяников, электронщиков, текстильщиков, научный городок и пр.)"

Выбираются основные отрасли для игры еще в ходе подготовки в зависимости от местной специфики. Определенное внимание следует уделить специализации школы, дав задание одной из команд ознакомиться с соответствующей отраслью, ее профессиями, специальностями, их ролью в народном хозяйстве города.

2 этап. Каждая команда представляет ту или иную отрасль народного хозяйства, работники которой необходимы новому городу (району). Командам предстоит за 3-5 минут доказать важность, приоритет "своей" отрасли для народного хозяйства нового города (района); значимость работников основных профессий и специальностей этой

отрасли; ярко и четко описать особенности труда в ней. Время для выступления устанавливается в зависимости от количества "играющих" отраслей; ведущий может использовать секундомер, песочные часы.

3 этап. Оценивает выступление каждой команды жюри, состоящее из 2-3 учащихся (в жюри может входить и ведущий). Оценка ведется по 5-балльной системе с помощью специальных, заранее изготовленных карточек. Отдельно оцениваются обоснование значимости "своей" отрасли и ее профессий в новом городе и лучшая жизненная характеристика содержания и условий труда, привлекательных и непривлекательных черт отрасли, профессий. Участники команд могут использовать плакаты, стихи, пословицы, поговорки, частушки и пр.

4 этап. После этого команде дается 2-3 минуты для ответов на вопросы других команд, которые стараются всячески принизить значение "играющей" отрасли и ее профессий для нового города. Ответы на вопросы также оцениваются в баллах. Итоговую сумму подсчитывает специальная счетная комиссия (это может быть и один человек). Чтобы отыгравшая команда не теряла интерес к игре, за лучшие вопросы также могут присуждаться баллы.

Первой в игру вступает команда "строителей" (город надо прежде всего построить; следует только отметить вначале, что проектно-изыскательские работы для его возведения уже проведены). Одна из задач этой команды - обосновать важность своего труда, не только во время строительства города, но и на протяжении всего его существования.

Следующей может быть любая команда - "машиностроителей", "химиков", "металлургов". Важно лишь обосновать необходимость или даже приоритет "своей" отрасли на данном этапе развития города. Если в очередном туре хотят играть несколько команд, играющих определяет жребий.

Обсуждение игры.

Победившей считается команда, набравшая наибольшее количество баллов. Для большей заинтересованности ребят в игре победителям можно вручить какой-либо нехитрый приз. На игру рекомендуется пригласить представителей ведущих отраслей района (работников кадровых служб предприятий, организаций, учебных заведений), которые могут приготовить свой приз команде, представившей "их" отрасль, а также отметить ошибки, неточности играющих в характеристике отраслей, профессий. Для игры можно изготовить красочные таблички с цифрами баллов, а также подобрать инструменты, орудия труда, даже какие-либо детали одежды соответствующих профессий и специальностей, что также оценивается в баллах. На обычном уроке игру можно провести и без атрибутики.

Профориентационная игра «Один день из жизни».

Игра проводится в кругу. Количество играющих — от 6—8 до 15—20. Время — от 15 до 25. минут.

Основные этапы следующие:

1. Ведущий определяет вместе с остальными игроками, какую профессию интересно было бы рассмотреть. Например, группа захотела рассмотреть профессию

“фотомодель”.

2. 2. Общая инструкция: “Сейчас мы совместными усилиями постараемся составить рассказ о типичном трудовом дне нашего работника — фотомодели. Это будет рассказ только из существительных. К примеру, рассказ о трудовом дне учителя мог бы быть таким: звонок — завтрак — звонок — урок — двоечники — вопрос — ответ — тройка — учительская — директор — скандал — урок — отличники — звонок — дом — постель. В этой игре мы посмотрим, насколько хорошо мы представляем себе работу фотомодели, а также выясним, способны ли мы к коллективному творчеству, ведь в игре существует серьезная опасность каким-то неудачным штришком испортить весь рассказ. Важное условие: прежде, чем назвать новое существительное, каждый игрок обязательно должен повторить все, что было названо до него. Тогда наш рассказ будет восприниматься как целостное произведение. Чтобы лучше было запоминать названные существительные, советую внимательно смотреть на всех говорящих, как бы связывая слово с конкретным человеком”.
3. Ведущий может назвать первое слово, а остальные игроки по очереди называют свои существительные, обязательно повторяя все, что называлось до них.

Профориентационная игра «Инопланетяне».

Цель игры - показать роль труда в жизни общества и отдельного человека. Игра может быть соотнесена с выделением дальней профессиональной цели и определением ее соответствия другим жизненным целям.

Условия проведения игры.

Игра рассчитана на работу с целым классом учащихся 8-9 классов. Время на игру 30-40 минут.

Процедура проведения игры.

Данная игра может проводиться без явно выраженного подготовительного этапа. Лекционный материал о роли труда в жизни общества можно предложить школьникам как перед игрой, так и после. В самой игре условно выделяются следующие этапы:

- 1 этап.** Из класса выбираются 2-3 человека, которые будут "пришельцами". Желательно, чтобы это были одни из лидеров класса.
- 2 этап.** Инструкция: "Неожиданно пришло сообщение о прибытии на нашу планету представителей другой цивилизации. Срочно организуется пресс-конференция, с участием журналистов самых разных газет, журналов, программ. Из-за технических сложностей время пребывания "пришельцев" ограничено 15 минутами. За это время наши цивилизации должны узнать друг о друге самое главное".
- 3 этап.** Инструкция: "Сейчас вы выйдете из класса и за 3-4 минуты продумаете, откуда вы прилетели, с какой целью. Подготовьте небольшой рассказ о вашей планете (не более 5 мин.), где вы расскажете, чем занимаетесь, как живут ваши жители. Будь те готовы ответить на любой вопрос наших "журналистов". Можете подумать о своем "инопланетянском" внешнем виде".
- 4 этап.** Пока "пришельцы" готовятся в коридоре, "журналистам", т.е. оставшемуся классу дается инструкция. "Вы представляете те или иные агентства, радио, или телепрограммы, журналы или газеты - продумайте, что именно представляет здесь каждый из вас. Придумайте по 1-2 важным вопросам к "пришельцам", которые вы

зададите после их рассказа о своей планете. Задавая вопрос, поднимите руку и предварительно назовите орган, который вы представляете. Вопросы должны быть краткими и интересными".

5 этап. Ведущий приглашает "инопланетян", тепло приветствует их и, напомнив об ограниченном времени встречи, сразу предоставляет им слово. "Инопланетяне" кратко (в течение 5 мин.) рассказывают о своей планете.

6 этап. Ведущий предлагает "журналистам" задавать вопросы, а "инопланетянам" кратко отвечать на них. Главный соревновательный момент данного этапа - задать наиболее интересный и важный вопрос. Некоторые вопросы ведущий может задавать сам, но лучше предоставить это самим "журналистам", т.к. при обсуждении должны обсуждаться именно вопросы учащихся.

7 этап. Когда в конце встречи останется одна минута, т.е. через 14 мин. ведущий предупреждает об этом участников и на 15 минуте объявляет, что "пришельцы" исчезли. "Исчезнувшим" гостям предлагается занять свои места в классе.

8 этап. Далее все участники игры должны написать краткие сообщения о первых впечатлениях от пресс-конференции, в которых должны быть отражены два момента: оценка уровня развития цивилизации и целесообразность контакта с данной цивилизацией. "Журналисты" помечают на своих листочках, какой орган они представляют и по возможности дают броское название своему сообщению, а "пришельцы" отмечают свою принадлежность к другой цивилизации. На это дается 5-7 минут.

9 этап. Через 5-7 минут сообщения, вне зависимости от того, успели их написать все учащиеся или нет, собираются. Написавших первыми можно похвалить за "журналистскую" оперативность. Собранные сообщения зачитываются вслух. Целесообразно предложить это двум учащимся (особенно из числа пассивных), которые зачитывали сообщения по очереди. Данная процедура является подготовкой к обсуждению игры. Время данного этапа - 5-7 минут.

Проориентационная игра "Защита профессии перед родителями".

Цель игры - научиться аргументировано отстаивать свой профессиональный выбор перед родителями (товарищами, учителям и т.д.).

Условия проведения игры.

Игра рассчитана на учащихся 8-10 классов. В игре участвует группа из 2-3 человек. Время на игру 15-20 минут. Для игры необходима отдельная комната.

Процедура проведения игры.

Специального подготовительного этапа игра не требует.

1 этап. Между школьниками распределяются роли: "учащийся" (играет самого себя), его "родители" или "родственники" (папа, мама, бабушка, старшая сестра и т.д.).

2 этап. Ведущий зачитывает инструкцию. "Представьте, что учащийся приходит домой и заявляет о своих профессиональных намерениях (если профессия еще не выбрана, учащийся может заявить, что ему все равно и думать об этом вообще он не собирается). Родители не согласны с позицией учащегося и пытаются его отговорить. Разыгрывается домашний конфликт, при этом выигрывает тот, чьи аргументы убедительнее.

Проориентационная игра "Приемная комиссия".

Цель игры - знакомство с требованиями при приеме в учебные заведения или на работу (тогда игру более правильно было бы назвать "Отдел кадров"). Игра может быть использована на базе учебного комбината для знакомства с условиями приема на различные предприятия района, учебные заведения.

Условия проведения игры.

Игра рассчитана на учащихся 8-10 классов, а также на абитуриентов. В игре могут участвовать от 3 до 10 человек. Для игры необходимо иметь конкретную справочную литературу, а ведущий должен знать особенности поступления (учебы или работы) в конкретное учебное заведение.

1 этап. Ведущий знакомит участников с общей инструкцией. "Все вы скоро будете куда-то поступать: в училища, техникумы, Вузы, оформляться на работу. Давайте пофантазируем и представим, что для поступления не нужно сдавать никаких экзаменов, а нужно пройти собеседование с членами приемной комиссии, которая и решит, зачислять Вас или не зачислять. В нашей игре будет приемная комиссия и поступающие. Посмотрим, многим ли удастся поступить?".

2 этап. Выбирается приемная комиссия из 2-5 человек и решается вопрос, какое учебное заведение будет представлено в игре. Ведущий может в обязательном порядке предложить наиболее престижное учебное заведение или наименее престижное предприятие), сказав, что в следующих проигрываниях будут другие учебные заведения.

3 этап. Подготовка к игре. Члены приемной комиссии знакомятся с учебным заведением (читают рекламные проспекты, профиограммы основных профессий, и вырабатывают главные критерии отбора, например:

- знание будущей профессии,
- желание учиться в данном учебном заведении,
- способности к обучению,
- поведение, воспитанность и т.п.

Ведущий предлагает остальным учащимся подумать, чем они могут понравиться приемной комиссии и поступить в данное заведение. Время на подготовку может занять от 5 до 10 минут.

4 этап. Учащиеся по очереди пробуют поступить в учебное заведение. На одну попытку дается от 5 до 15 минут, в зависимости от числа играющих.

5 этап. Обсуждение игры. Оценивается правильность действия членов приемной комиссии.