

Профориентационная игра Я ЗНАЮ, МОГУ И УМЕЮ

Пояснительная записка

Процесс взросления и включение в социальную жизнь требует от вас принятия важных решений: определения жизненных приоритетов, выбора дальнейшего образовательного пути для получения желаемой профессии. Однако принимать эти решения приходится в условиях неопределенности: правильный ли выбор, удастся ли удачно трудоустроиться, реализовать свои способности, достигнуть жизненного успеха? Поэтому цель нашего занятия, выяснить насколько ваши жизненные установки и профессиональные ожидания могут быть реализованы на местном рынке труда, на сколько, вы рискуете не ошибиться при вступлении в трудовую жизнь и достигнуть поставленных целей.

Профессиональное самоопределение – это и определение собственного будущего в широком смысле этого слова.

Сильным фактором, влияющим на выбор профессии, является мнение окружающих, насколько она является «модной», «престижной».

Часто, выбирая будущую специальность, молодые ориентируются не на род деятельности, а на определенный образ, стиль жизни, возможность получить определенный статус в обществе. Характерным для молодого поколения является стремление к самостоятельности. Поэтому сегодня «в цене» те профессиональные сферы, где можно сделать хорошую карьеру и достичь материального благополучия.

Цели:

- развивать умение работать самостоятельно и в группе
- развивать умение планировать и оценивать свою деятельность
- расширить знания учащихся о мире профессий
- развитие осознанного отношения учащихся к своему профессиональному будущему
- обеспечить готовность учащихся к профессиональному самоопределению

Задачи:

- создание условий для обогащения представлений учащихся о мире профессий
- развитие творческого потенциала личности
- развитие артистических способностей личности
- формирование мотивационной готовности учащихся к профессиональному самоопределению
- воспитание коммуникативной культуры
- уважения к профессии.

Ориентировочное время проведения игры: 40-45 минут

Ожидаемый результат:

- Наличие у учащихся навыков рефлексии, в том числе навыков анализа своих интересов, способностей, возможностей, своего личного и профессионального опыта;
- Владение учащимися технологией принятия решения в ситуации профессионального выбора;
- Уверенность в собственных шагах по построению профессиональной карьеры;
- Адекватная система представлений учащихся о себе, рынке труда, рынке образовательных услуг.

Игра «Ассоциация»

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

Условия проведения игры.

Участствует весь класс (учащиеся 7-8, а так и более старших классов).

Время на первое проигрывание - 15 минут, последующие проигрывания - по 5-7 минут.

Для игры необходима классная доска.

Процедура проведения игры.

Игра начинается без явно выраженного подготовительного этапа (вхождение в игру осуществляется на первых 2-х этапах).

1 этап. Объявляется название игры и по желанию выбираются 3 главных игрока (это могут быть учащиеся класса).

2 этап. Объявляются условие игры:

Инструкция: "Сейчас 3 человека выйдут из класса, а класс загадает какую-либо профессию. Потом 3 человека войдут и попробуют угадать ее с помощью ассоциативных вопросов.

Например: "Какого цвета эта профессия?", "На какую мебель похожа?" и т.д.

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 милицкий жезл.

При выявлении неудачных ответов классу предлагается тут же придумать ответы, более соответствующие загаданной профессии; участвовать в этом может и ведущий, корректируя таким образом представления учеников о профессии.

У отгадывающих можно спросить также, какие ответы лучше всего помогли им, а какие, наоборот, ввели в заблуждение. После корректировки ответов можно уточнить, кто же выиграл.

"Один день из жизни"

(Данное упражнение является модификацией известной игры "Рассказ из существительных", которая была адаптирована нами к проблематике профессионального самоопределения.)

Смысл игрового упражнения — повысить уровень осознания участниками типического и специфического в профессиональной деятельности того или иного специалиста.

Упражнение 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. Общая инструкция: "Сейчас мы совместными усилиями постараемся составить рассказ о типичном трудовом дне наш его 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 (неуместно названным "ради хохмы", дурацким существительным) 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. Если игроков немало (6—8 человек), то можно пройти два круга, когда каждому придется называть по два существительных.

4. При подведении итогов игры можно спросить у участников, получился целостный рассказ или нет? не испортил ли кто-то общий рассказ своим неудачным существительным? Если рассказ получился путанным и сумбурным, то можно попросить кого-то из игроков своими словами рассказать, о чем же был составленный рассказ, что там происходило (и происходило ли?). Можно также обсудить, насколько правдиво и типично был представлен трудовой день рассматриваемого профессионала.

Опыт показывает, что игра обычно проходит достаточно интересно. Участники нередко находятся в творческом напряжении и могут даже немало уставать, поэтому больше двух раз проводить данное игровое упражнение не следует.

Не менее интересно может быть проведено аналогичное упражнение, но уже на тему "СОН ИЗ ЖИЗНИ..." такого-то специалиста. В этом случае возможно более творческое и бурное фантазирование участников, поскольку речь идет о необычной, почти, "мистической" ситуации, связанной с загадочным миром снов...

Данные упражнения оказываются интересными и полезным и даже при работе со специалистами и. К примеру, и в программу подготовки профконсультантов можно включить сначала упражнение “Один рабочий день из жизни профконсультанта”, а затем — “Сон из жизни профконсультанта”.

Особенно полезными как для школьного профконсультанта, так и для профконсультанта службы занятости были бы игровые упражнения на темы “День из жизни безработного” и “Сон из жизни безработного” (выпускника школы эпохи “демократических преобразований” и безработного взрослого из той же эпохи...).

"Защита профессии перед родителями"

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

Данная игра может быть использована как самостоятельная, а может быть включена в игру "Профконсультация" как подготовительная игровая ситуация.

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 (или дальний угол класса, если игра включена в игру "Профконсультация").

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.

Инструкция: "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. Старайтесь не прибегать к насилию, т.к. насилие - признак слабости аргументов".

3 этап. Ведущий отсаживается от играющих и предлагает им начинать игру.

Вмешательства ведущего должны быть еще меньшими, чем в игре "Профконсультация", т.к. имитируется домашняя сцена, а не профконсультационная помощь.

4 этап. Обсуждение игры.

Если игра используется в "Профконсультации" можно вообще обойтись без обсуждения. При самостоятельном использовании можно четко сформулировать аргументы той и другой стороны и детально их обсудить, постаравшись связать их с правильным построением личного профессионального плана.

Цель игры - формирование у школьников готовности к более качественному построению личного профессионального плана, выделение гражданских, нравственных позиций профессионального самоопределения.

Условия проведения игры.

Игра рассчитана на работу с классом, или с небольшой группой (10-15 человек) учащихся 8-9 и более старших классов.

Время на игру - 20-30 минут. Для главных участников желательно заготовить инструкции (см. ниже).

Процедура проведения игры.

Подготовительный этап состоит в кратком знакомстве учащихся со структурой личного профессионального плана. Данную игру лучше проводить после прохождения основных тем курса "Человек. Труд. Профессия".

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

2 этап. Класс знакомится с общей инструкцией: 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 (см. приложение).

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 выбирали 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. Как активизирующий момент можно предложить тем школьникам, которые уже придумали вопрос, поднять руку и не продолжать игру, пока большинство не придумает хотя бы по одному вопросу.

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.

Игра «Остров»

Условия игры. Игра рассчитана на класс учащихся 7-8 кл. Время на игру - 40 минут. Важную роль в игре выполняет классная доска, где фиксируются высказывания школьников, отражается результат группового решения.

Процедура (этапы) игры.

Игра не требует явно выраженного подготовительного этапа. Ход самой игры следующий:

1. Классу объявляется название игры - "Остров" и зачитывается общая инструкция: "Представьте, что все мы "чудом" попали на заброшенный остров, где-то в южных широтах. Когда нас спасут неизвестно. Перед нами стоят 2 задачи: 1-выжить, 2-остаться при этом цивилизованными людьми. За 40 минут мы должны доказать самим себе, что способны решить эти задачи. Я, как старший из вас, буду руководителем, но я сразу хочу установить в нашем сообществе демократию. Итак, ваши предложения...
2. Школьники предлагают то, что необходимо для выживания (обычно это: постройка жилья, организация питания и т.д.), а ведущий записывает все предложения на доске в столбик.
3. Далее все предложения обсуждаются, в результате чего остаются наиболее важные. Все это отражается на классной доске.
Желательно 2,3 этапа (вместе) закончить в течение 5-10 минут.
4. Когда установлен перечень "работ", необходимых для выживания, следует, исходя из общего количества играющих (в том числе и ведущего) определить, сколько человек необходимо для каждой "работы".
Определяется это в ходе совместного обсуждения, а ведущий выписывает на доске против каждого вида "работ" названное количество "работников". Время на этап - 3-5 минут.
5. Далее ведущий предлагает поднять руки тем, кто хотел бы выполнять ту или иную работу (в соответствии со списком выделенных работ), и, не зависимо от требуемого количества, выписать число желающих на доске. Как правило, всегда возникает некоторое несоответствие требуемого и желаемого.
6. Ведущий объявляет, что "его поразила неизвестная болезнь, и через 3 минуты он умрет". За это время необходимо срочно создать из школьников Совет, который будет организовывать дальнейшее выживание. Тут же решается вопрос о количественном составе Совета и о конкретных кандидатурах.
7. "Умирая", ведущий заявляет, что превращается в "злого духа", который абсолютно неуязвим, но может принести немало бед и трудностей для дальнейшего выживания группы. Сказав это, ведущий предлагает Совету организовывать дальнейшее выживание, решить нерешенные вопросы, а сам уходит на последние парты и некоторое время не вмешивается в игру.

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

-с помощью тропических болезней нейтрализовать наиболее активных школьников (вызвать необходимость медицинской помощи);

-с помощью ветров, ливней осложнять работу некоторых рабочих групп;

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

Если Совет плохо справляется со своими обязанностями, вмешательства ведущего могут и не потребоваться.

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

Обсуждение игры.

Если обсуждение не удастся организовать на этом уроке, можно перенести его на другое занятие.

Начинается обсуждение с вопроса: "Удалось ли нам выжить?" и "Остались ли мы цивилизованными людьми?". Отвечая, школьники должны кратко обосновать свое мнение. Ведущий может также и сам ответить на эти вопросы.

Обращаясь к теме "Потребности народного хозяйства в кадрах", целесообразно использовать ту таблицу (требуемого кол-ва и желающих по разным видам работ), которая возникла в ходе игры. Наглядность таблицы позволяет ведущему почти не комментировать ее. Так как в игре фактически моделируется общество, можно легко перейти к проблемам, характерным для общества. Примечательно, что иногда в игре образуются группы, принципиально не участвующие ни в каких работах.

8 класс

ИГРА "Профконсультация"

Цель данного варианта игры - познакомить учащихся с процедурой правильного построения личных профессиональных планов, а также научить школьников оказывать

некоторую профориентационную помощь своим товарищам.

Условия проведения игры.

Игра рассчитана на учащихся 7-10 классов. В игре участвует группа школьников /3-4 человека/. Для игры необходимо отдельное помещение.

Время на первое проигрывание - 30-50 минут, на последующие - от 15 до 40 минут. Общее время игры не должно превышать 1,5-2 часов.

Процедура проведения игры.

Подготовительный этап. Ведущий кратко знакомит учащихся с основными элементами личного профессионального плана (в более простых вариантах - с "тремя китами" выбора профессии: "хочу", "могу", "надо"). На подготовительном этапе важно удобно рассадить участников игры за общим столом. Сам отбор в игровую группу осуществляется только на добровольных началах.

1 этап. Ведущий знакомит участников с условиями.

Инструкция: "Большое значение имеет правильный выбор профессии и построение профессиональной карьеры. В этом могут Вам помочь специалисты службы профориентации.

К специалистам-профконсультантам приходят школьники с родителями, чтобы посоветоваться о выборе профессии.

Цель нашего занятия - научиться правильно оказывать помощь товарищам в выборе профессии и тем самым научиться лучше решать и свои собственные проблемы. Давайте распределим роли: "профконсультанта" (лучше двух), "учащегося" и его "родителей".

Профконсультанты и родители должны держаться серьезно, как взрослые, а учащийся пусть будет самим собой. Вам предстоит разыграть сценку, в которой профконсультант оказывает помощь школьнику и его родителям. Старайтесь, чтобы в игре каждый сказал свое слово. Если нет вопросов, можете начинать игру. Я постараюсь не вмешиваться (при этом ведущий немного отсаживается от играющих)".

2 этап. Школьники самостоятельно ведут игру, а ведущий сидит в стороне и наблюдает за их действиями. При организации своего вмешательства в игру, ведущий должен иметь в виду следующие моменты:

- а). На первых порах учащиеся, как правило, осваивают непривычные для них роли и серьезные вопросы почти не обсуждают. Ведущий не должен им мешать.
- б). При попытках "с ходу" решить возникшие проблемы школьники могут обнаружить свою неготовность к решению. Ведущий также не должен сразу давать подсказку, а предложить учащимся подумать. При этом после бурного начала игры, может возникнуть молчаливая пауза. Нередко школьники после такого обдумывания сами дают готовые решения, высказывают интересные предложения.
- в). Если конструктивных предложений у учащихся нет и возникает опасность прекращения игры, ведущий может в очень кратком виде дать игрокам подсказку (четче сформулировать профориентационную проблему, уточнить интересы, возможности "учащегося", его представления о будущей работе, о путях приобретения профессии и т.д.)
- г). Ведущий должен вмешиваться в следующих случаях:
 - игровой конфликт перерастает в межличностный;
 - кто-либо из участников (особенно " профконсультант") уверенно говорит совершенно неправильные вещи, а другие игроки с ним соглашаются;
 - игроки сами просят ведущего дать им чисто информационную справку (какой конкурс в то или иное учебное заведение; требуется ли обсуждаемая профессия на рынке труда и т.д.);
 - игроки увлеклись обсуждением какого-то частного вопроса;
 - одни игроки ведут себя слишком активно, а другим не удается вставить даже слово;
 - игроки начинают явно дурачиться.

Все вмешательства должны быть минимальными.

д). Кроме непосредственного вмешательства ведущий может подбадривать некоторых участников с помощью одобрительных взглядов, жестов.

е). Не следует ожидать от "профконсультантов" идеального консультирования и обязательного решения всех проблем, т.к. в игре важно лишь осознать проблему и наметить самые общие пути ее решения.

3 этап. Обсуждение игры (проигрывание).

При обсуждении ведущий может спросить у "учащегося" и его "родителей":

- "Заслуживают ли профконсультанты вашей благодарности?" или

- "Помогла ли вам консультация и в чем именно?".

После этого ведущий сам может назвать некоторые ошибки профконсультантов, а также ошибочные высказывания учащихся и родителей и рассказать (или показать) как можно было бы действовать правильно.

При этом важно опираться на общую схему построения личного профессионального плана.

4 этап. После обсуждения школьники меняются ролями и организуется следующее проигрывание. Обычно следующие проигрывания проходят более динамично, с меньшим количеством ошибок.

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 учебно-производственного 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 или на предприятие.

Процедура проведения игры.

1 этап. Ведущий знакомит участников с общей инструкцией.

Инструкция: "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 (в зависимости от количества учащихся) 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, профессиограммы основных профессий, заранее подготовленных ведущим) и вырабатывают главные критерии отбора, например:

- знание будущей профессии,
- желание учиться в данном учебном заведении,
- способности к обучению,
- поведению,
- 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.

Ведущий должен сказать учащимся, какова реальная ситуация при поступлении в данное учебное заведение.

7 класс

ИГРА "Профконсультация"

Целью игры "профконсультация" является специально организованная помощь школьников друг другу при выборе профессии под наблюдением и контролем психолога. Игра имеет разные варианты, которые имеют отдельные описания. В некоторых вариантах

игра включает в себя игровые ситуации, которые могут выступить как самостоятельные игры.

Игра рассчитана на работу с классом в рамках курса "Человек. Труд. Профессия", поэтому время игры рассчитано на один урок - 40-45 минут. Для данного варианта игры важен подготовительный этап, который может быть организован следующим образом:

1. Проводить игру в конце курса "Человек. Труд. Профессия".
2. На предшествующих игре уроках разбирать вместе с классом письменные работы "Моя будущая профессия" или "Мой личный профессиональный план" некоторых учащихся (анонимно и с их согласия). При разборе личного профессионального плана каждый элемент можно оценивать по 5-бальной шкале.
3. Если это возможно, организуется анонимный обмен письмами между учащимися разных школ. Письма подписываются именем и начальной буквой фамилии. Школьники сообщают о себе, своих планах и формулируют свою профориентационную проблему. В ответных письмах они дают друг другу советы (как бы консультируют друг друга). Использование этого подготовительного приема требует от психолога такта и соблюдения профессиональной этики. Данная процедура предполагает добровольность учащихся.

Процедура проведения игры.

1 этап. Ведущий знакомит класс с условиями игры

Инструкция: "Сейчас мы будем учиться помогать друг другу выбирать профессию.

Разбейтесь на пары (в классе все обычно уже сидят парами). Один из вас будет специалистом-профконсультантом (взрослая роль), а другой будет играть самого себя - учащегося. Когда пройдет половина урока, вы поменяетесь ролями".

2 этап. Ведущий предлагает всем учащимся достать листочки, подписать их и подготовить игровые протоколы. В каждой игре возможен свой тип протоколов:

А. Первый тип игрового протокола

Я консультирую /указать ФИО др. учащегося/	Я - учащийся
Проблема учащегося: Мои рекомендации: Отношение учащегося к моим рекомендациям:	Моя профориентационная проблема: Мое отношение к рекомендациям профконсультанта:

Быстро нарисовав такой протокол, каждый, независимо от того, в какой он роли, формирует свою профориентационную проблему и делает запись в колонке "Я - учащийся". Далее начинается игра: профконсультант делает записи на своем листочке в колонке "Я консультирую", а учащийся - в колонке "Я - учащийся". Записи желательно делать в конце беседы и не показывать их друг другу.

Б. Второй тип игрового протокола

	Я консультирую /указать кого/	Я - учащийся
1. Дальняя проф. цель		

2. Ближняя проф. цель		
3. Знание себя		
4. Знание путей подготовки к профессии		
5. Реальная подготовка к профессии		
6. Резервный вариант		

Каждый участник игры в колонке "Я - учащийся" оценивает все шесть элементов своего личного профессионального плана по 5-бальной шкале, проставляя оценки в левой части колонки (для этого как раз и необходим подготовительный этап с разбором письменных работ "Мой личный профессиональный план"). Далее, начинается сама игра, в которой профконсультант работает на своем листочке в колонке "Я консультирую", сначала оценивая в левой части колонки ситуацию до беседы, а потом проставляя оценки после беседы (что изменилось). Учащийся то же самое делает в колонке "Я - учащийся". В ходе игры ведущий подходит к каждой паре, выясняя как идет игра, все ли понятно, не возникает ли трудностей.

В конце игры все протоколы сдаются ведущему, который может сопоставить их с данными обследования, наблюдения, с результатами индивидуальных бесед.

Выраженного этапа обсуждения в данной игре нет, зато игра обладает определенными диагностическими возможностями, т.к. в ней сами школьники дают количественную оценку по различным элементам личного профессионального плана не только себе, но и своим товарищам.

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 городской (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. Необходимость уложиться в определенное время придает игре остроту и динамичность.

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 (так же, как это делается в фигурном катании). 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. Ведущий в ходе предварительной подготовки к игре одной-двум командам может дать задание ознакомиться с отраслями, в которых заведомо нет необходимости в данном городе (районе). Например, добывающая промышленность в Москве.

Для придания остроты игре несколько отраслей могут остаться нераспределенными между командами. Обосновать их значимость ведущий предлагает в конце игры любой играющей команде в порядке импровизации.

Можно предложить показать также роль службы профориентации или службы занятости в городе, юридических консультаций, садово-паркового хозяйства и т.д. Это поможет выявить знания учащихся о функциях и важности этих служб в городском хозяйстве, сформирует желание подробнее узнать о работе этих служб и занятых в них специалистов.

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 города (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.