

Государственное учреждение образования
«Минский областной институт развития образования»

**ПРОФОРИЕНТАЦИОННАЯ ИГРА
КАК СРЕДСТВО АКТИВИЗАЦИИ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО САМООПРЕДЕЛЕНИЯ
ОБУЧАЮЩИХСЯ**

Минск 2017

УДК 37.048.45
ББК 74.200.52
П84

Рекомендовано Редакционно-издательской комиссией
государственного учреждения образования
«Минский областной институт развития образования»

Составитель

Г. И. Юшкевич, методист отдела организационно-методического
сопровождения воспитательной работы и молодежных инициатив
Минского областного института развития образования

Рецензенты:

П. Н. Савостёнок, начальник учебно-издательского центра
Белорусского государственного университета имени Максима Танка,
кандидат философских наук, доцент;

И. Я. Борохова, заместитель директора по учебной работе
государственного учреждения образования «Средняя школа № 2
г. Дзержинска»;

Н. И. Обухова, методист отдела организационно-методического
сопровождения воспитательной работы и молодежных инициатив
Минского областного института развития образования

П84 **Профориентационная игра** как средство активизации
профессионального самоопределения обучающихся / сост.
Г. И. Юшкевич ; ГУО «Мин. обл. ин-т развития образования». –
Минск : Мин. обл. ин-т развития образования, 2017. – 55 с.
ISBN 978-985-7049-60-8.

В пособии подробно описаны игры и игровые упражнения, которые позволяют активизировать процесс профессионального самоопределения школьников.

Пособие адресовано педагогам учреждений общего среднего образования, педагогам-психологам, специалистам, ответственным за профориентационную работу.

УДК 37.048.45
ББК 74.200.52

ISBN 978-985-7049-60-8

© Минский областной институт
развития образования, 2017

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	4
Использование игровых методов в профориентационной работе.....	6
Профориентационные игры с младшими школьниками.....	9
Игра-путешествие «Паровозик».....	11
Ролевая игра «Город мастеров».....	16
Дидактическая игра «Знакомьтесь! Профессия “Архитектор”»...	21
Дидактическая игра «Калейдоскоп профессий».....	26
Игровые технологии в профориентационной работе.....	28
Ценностно-нравственная профориентационная игра «Спящий город».....	28
Деловая игра «Кадровый вопрос».....	30
Профориентационная игра «Перспектива».....	31
Профориентационные настольные игры.....	37
Профориентационная настольная игра «ПрофильПлюс».....	38
Список использованных источников.....	41
Приложение.....	42

ВВЕДЕНИЕ

Игра – это искра, зажигающая огонек
пытливости и любознательности.

В. А. Сухомлинский

Выбор профессии – непростой и ответственный момент в жизни каждого школьника. Помочь молодому человеку сделать профессиональный выбор правильно, в соответствии с его способностями, интересами, особенностями и потребностями рынка труда – задача профессиональной ориентации.

Существующая профориентационная практика показывает, что традиционные ее формы и методы недостаточно эффективны. В этой ситуации необходим постоянный поиск новых методов и форм профориентационной работы, направленных на преодоление пассивности школьников в профессиональном самоопределении, так как традиционные методы и приемы ознакомления с профессиями не вызывают у детей активного познавательного интереса. Необходимо заинтересовать школьников так, чтобы у них появилось желание как можно глубже познавать тему, соприкоснуться с ней лично, зародить мечту, попробовать себя в данной области человеческой деятельности [1, с. 3–4].

Сегодня игра, без преувеличения, – одна из самых популярных форм работы как с детьми младшего возраста, так и с подростками, взрослыми. Соперничать с ней в популярности и распространенности могут, пожалуй, лишь тренинги.

Это самый древний способ передачи знаний от поколения к поколению. Девочки играют в куклы, чтобы подготовиться к роли жены и матери, мальчики – в машинки, чтобы стать главным автолюбителем в семье. Игра – одно из замечательных явлений жизни, деятельность как будто бесполезная и вместе с тем необходимая. Это школа профессиональной и семейной жизни, человеческих отношений. Но от обычной школы она отличается тем, что человек, обучаясь в ходе игры, и не подозревает о том, что чему-то учится. Игра большей частью ненавязчива, добровольна и желанна. В современной школе, делающей ставку на активизацию учебного процесса, игровая деятельность является наиболее эффективной.

Она обладает огромным творческим потенциалом, это источник сильных эмоциональных переживаний. В игре можно творить себя, свое будущее в совершенно безопасной атмосфере, это возможность прожить и проиграть различные жизненные и профессиональные ситуации.

В игре каждый ребенок активен: он играет, пока хочет этого сам и пока ему интересно. Именно через игру легче, чем через иные воспитательные формы, включить более пассивных, инертных ребят в процесс профессионального самоопределения, помочь им определиться с будущей профессией.

В пособии предложены игровые методики, которые позволяют эффективно организовать профориентационную работу, как с младшими школьниками, так и со старшеклассниками. Представлена профориентационная настольная игра «ПрофильПлюс» (автор Г. И. Юшкевич), предназначенная для организации работы с учащимися 8–9-х классов на этапе допрофильной подготовки.

Пособие поможет педагогам организовать профориентационную работу с учащимися интересно, содержательно и результативно.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ В ПРОФОРИЕНТАЦИОННОЙ РАБОТЕ

В конце XX века использование игровых технологий было нередко связано с самоутверждением самой профориентации в общественном сознании, когда требовалось показать возможным клиентам (школьникам и их родителям), что профориентация – это интересно и увлекательно. Профориентационные занятия и консультации часто превращались в веселое и увлекательное времяпрепровождение.

Сегодня в обществе и в сфере образования вновь возник интерес к профориентации. Однако задачи, для решения которых, собственно, и необходима профориентация, – совершенно иные. Сейчас появляется возможность проводить профориентационную работу более содержательно и смело. Соответственно, меняется и смысл использования активизирующих, в том числе и игровых, технологий.

Опыт проведения занятий по профориентации свидетельствует о том, что большинство учащихся проявляет особый интерес к играм. Профориентационные игровые процедуры, как правило, легко интегрируются в систему школьного образования и позволяют разнообразить ее, делая более эмоционально насыщенной. Игра не только вызывает у учащихся естественный интерес, но и позволяет испытать себя в различных жизненных и профессиональных ситуациях.

Проигрывание различных жизненных и профессиональных ситуаций знакомо человеку с детства. Как отмечает Н. С. Пряжников, «в онтогенезе человека игра проходит определенные стадии развития, от предметно-манипулятивных и контактно-эмоциональных игр младенчества через ролевые игры и игры с правилами детского возраста к более сложным видам игр подростков и взрослых» [7, с. 43].

Специфика такой игры заключается в моделировании различных сторон процесса профессионального самоопределения.

В процессе профориентационной игры учащиеся не только знакомятся с миром профессий, но и пробуют свои профессиональные способности в разных ситуациях, готовясь к осознанному профессиональному выбору. Обладая богатыми активизирующими возможностями, игра позволяет в условной форме моделировать основные составляющие различных видов трудовой деятельности, проигрывать в воображении процесс выбора профессии и построения дальнейшего образовательно-профессионального маршрута, что способствует активизации процесса профессионального самоопределения.

Игра требует внимания, выдержки, сообразительности, ловкости, умения ориентироваться в пространстве, проявления чувства коллек-

тивизма, слаженности действий, взаимопомощи, ответственности, смелости, находчивости. Это особый метод вовлечения детей в творческую деятельность, метод стимулирования их активности. Очень важно, что в игре подросток не ощущает себя объектом воздействия взрослого, он полноценный субъект деятельности.

Игра – это самая свободная, естественная форма проявления воображаемой или реальной деятельности детей, организуемая педагогом с целью осознания, изучения окружающего мира ребенком, проявления его собственного «Я», творчества, активности, самопознания, самовыражения.

Игры способствуют эффективному решению многих задач по подготовке учащихся к профессиональному самоопределению:

- активизируют учащихся, развивают интерес к профессиональному самоопределению;
- формируют у школьников умение ориентироваться в мире профессий, развивают у них профессиональные интересы;
- изменяют сложившиеся у учащихся стереотипы в отношении к различным профессиям;
- формируют у подростков умение самостоятельно и осознанно строить и корректировать свои профессиональные планы;
- дают возможность решить ряд других задач (например, сплочение коллектива, повышение уровня взаимоотношений учащихся и др.).

Как показывает опыт, введение игровых методик в систему профориентационной работы школы способствует повышению активности учащихся в поисках своей профессии, формированию у них адекватной самооценки, выявлению и развитию профессионально важных качеств.

Планируя проведение профориентационной игры или серии профориентационных занятий с использованием игр, необходимо в первую очередь составить программу. В зависимости от цели содержание занятий будет отличаться, но структура, как правило, одна и состоит из следующих этапов:

а) подготовительный этап (непосредственная подготовка к игре: отбор необходимого материала, размещение участников игры);

б) процессуальный этап (процедура, ход игры: знакомство участников с условиями игры, целью игры, распределение ролей);

в) групповое обсуждение. Каждый участник может высказаться об увиденном, о своем восприятии происходящего, о своих чувствах. При этом важно не оценивать и не критиковать присутствующих.

После того, как все высказались, ведущий обобщает содержание игры, говорит о достигнутых результатах и формулирует итог игры;

г) *послеигровой этап* (полученные знания или ролевая позиция, усвоенные в игре, переносятся в реальную жизнь).

При организации и проведении различных игр данные элементы могут реализоваться по-разному. Например, в некоторых играх подготовительный этап не столь важен, а в других без него не обойтись. Обсуждение частично может начаться непосредственно в игре. Под игрой обычно понимают процессуальный этап, когда учащиеся распределили роли и начали игровое взаимодействие. Стержнем игры выступает игровой конфликт, который строится на часто встречающемся несоответствии: «хочу» (интересы, склонности, цели), «могу» (осознание образа своих способностей и возможностей) и «надо» (приложение волевых усилий к достижению цели), реализуется через игровые роли и правила, что должно обеспечивать оптимальный и положительно-эмоциональный фон игры.

Учитывая специфику профориентационной игры (моделирование, отражение, воспроизведение самого процесса выбора профессии и дальнейшего профессионального самоопределения), условно можно выделить несколько типов игр, используемых в настоящее время в профориентационной работе:

1. *Игры-«заигрывания»*. Фактически не затрагивают профориентационные вопросы (тренинг общения, игры на внимание, на память, на смекалку и т. д.). Педагогу такие игры помогают наладить контакт с учениками, сделать занятие интересным. Профориентационными они могут стать тогда, когда и внимание, и память, и общение будут соотноситься с какими-либо конкретными профессиями.

2. Наиболее широко представлены в практике профориентационные *игры, моделирующие отдельные аспекты профессиональной деятельности*. Они делятся на две группы:

- *ознакомительные* – знакомят с особенностями различных профессий, с их требованиями к человеку, а также историей тех или иных профессий;

- *пробно-тренинговые* – направлены на самопознание (учащиеся пробуют себя в игровых профессиональных ситуациях, а по мере возможности развивают профессионально важные качества).

В игре второго типа чаще всего моделируются производственные отношения, общение и т. д.

3. *Игры, моделирующие сам процесс выбора профессии*, построение личного профессионального плана (ЛПП), профессиональных и жизненных перспектив. В качестве моделей таких игр служит си-

стема основных факторов выбора профессии, где ЛПП намечается с учетом профессиональных склонностей, способностей, уровня притязаний, информированности о мире профессий, позиции товарищей и родителей, а также учителей и профконсультантов как выразителей общественных интересов.

4. *Ценностно-ориентационные игры* отражают ту нравственную позицию школьников, на фоне которой происходит выбор профессии. Построить эту модель наиболее сложно, т. к. она включает понятия «счастье» и «смысл жизни». Общим ориентиром должно служить положение о том, что счастье – в наиболее полной самореализации личности, в совершенствовании и раскрытии сил человека, а достигается это, главным образом, в труде, имеющем общественную значимость и приносящем удовлетворение самому человеку.

Профориентационные игры – перспективное направление профориентационной работы. Являясь одним из лучших методов активизации профессионального самоопределения учащихся, они учат ребят планировать и строить свои жизненные планы и профессиональную деятельность, служат источником положительных эмоций, самопознания и самореализации.

ПРОФОРИЕНТАЦИОННЫЕ ИГРЫ С МЛАДШИМИ ШКОЛЬНИКАМИ

Перед младшими школьниками не стоит проблема выбора профессии. Но поскольку профессиональное самоопределение взаимосвязано с развитием личности на всех возрастных этапах, то младший школьный возраст можно рассматривать как подготовительный, закладывающий основы для профессионального самоопределения в будущем.

Основные задачи профессиональной ориентации в начальной школе: формирование у детей уважительного отношения к труду, понимания его роли в жизни человека и общества, развитие интереса к профессиям родителей и наиболее распространенным профессиям ближайшего окружения. В этом возрасте развивается эмоциональный компонент психологической готовности ребенка к профессиональному самоопределению как предвестник познавательного и мотивационного его компонентов.

Игровые технологии в значительной мере способны реализовать эту задачу, тем более что игра еще некоторое время после начала обучения в школе продолжает оставаться ведущей деятельностью младших школьников (деятельностью, которая определяет развитие чело-

века в тот или иной период его жизни). В игре совершенствуются ручные движения и умственные операции, поэтому при организации профориентационных занятий с младших школьниками необходимо активно использовать игровые методы.

Значительным профориентационным потенциалом обладают ролевые игры «Магазин», «Библиотека», «Редактор», «Экскурсовод», «В столовой», «В кондитерской», «Мы – поварята», «В мастерской художника», в которых имитируется конкретная профессиональная деятельность. В таких играх, как правило, дидактическая задача урока интегрирована с профориентационной. Например, в игре «Магазин» ученикам предлагается исполнить роли кассира, продавцов различных отделов, администратора, но при этом в процессе игры решается дидактическая задача (закрепление навыков устного счета) и воспитательная (привитие навыков культуры общения).

В процессе профориентационной игры «Путешествие по городу Мастеров» знакомство с миром труда и профессий проводится в виде путешествия по районам вымышленного города. Коллективная форма занятий с элементами соревнования усиливает обучающий эффект. Возможны различные варианты организации данной игры: на занятиях в группе продленного дня, в процессе изучения некоторых учебных предметов, при проведении утреников и КВН, а также в качестве плана работы летнего школьного лагеря «Город Мастеров».

Игровые технологии могут применяться как на уроках, так и во внеклассной работе: на классных часах, экскурсиях, различных мероприятиях. Вашему вниманию предлагаются различные игры (ролевые, игры-путешествия, дидактические и др.) для младших школьников [3, с. 13–18].

Игра-путешествие «Паровозик»

(автор Г. Е. Григорьева)

Цель – формирование начального представления о выборе профессии у учащихся младшего школьного возраста.

Задачи:

- познакомить учащихся с профессиями строительного и сельскохозяйственного профиля;
- сформировать первоначальное представление о людях труда;
- воспитывать уважительное отношение к труду, трудящемуся человеку.

Оборудование: предметные картинки (овощи, фрукты), конструктор (строительные кубики), игрушечные машинки, занимательный материал (загадки, пословицы, стихи), магнитофон, запись песни.

Ход игры

В классе, превращенном на время игры в вокзал, звучит песня «Голубой вагон» (на усмотрение педагога можно использовать и другую песню). Учащиеся становятся в круг, слушают ведущего.

Ведущий. Ребята, мы отправляемся в путешествие на поезде. Во время поездки мы познакомимся с различными профессиями. Наше путешествие начнется с вокзала, где мы должны приобрести билеты.

Звучит голос из репродуктора: «Внимание! Пассажиры, желающие приобрести билеты, могут подойти к кассам».

На билетах написаны названия станций, это поможет разделить детей на группы: Путь 1 «Новый дом», Путь 2 «Кем быть?», Путь 3 «Деревня».

Перед началом путешествия можно провести разминку, например, предложить детям продолжить пословицы:

- По одежке встречают, ... (а по уму провожают).
- Труд человека кормит, ... (а лень портит).
- Кто встал пораньше, ... (ушел подальше).
- Глаза страшатся, ... (а руки делают).
- Кончил дело – ... (гуляй смело).
- Долог день до вечера, ... (коли делать нечего).
- Пчела мала – ... (и та работает).
- Терпенье и труд ... (все перетрут).
- Готовь сани летом, ... (а телегу зимой).
- От скуки ... (бери дело в руки).

Билеты проданы, «паровоз» (классный руководитель) занимает

место в начале пути около указателя «Путь 1», дети выстраиваются за ним. Звучит гудок паровоза, и начинается путешествие по станциям.

Первая остановка – станция «Новый дом».

Ведущий. На нашей станции живут строители, они возводят новый дом. Знаете ли вы, с чего начинается строительство нового дома? *(Учащиеся выразительно читают стихотворение С. Баруздина «Кто построил этот дом».)*

Архитектор строит дом,
Дом многоэтажный.
Строит дом карандашом
На листе бумажном.
Нужно все нарисовать,
Вычислить, проверить,

Все квартиры сосчитать,
Лестницы и двери.
Чтоб стоял он много лет,
Чтобы был в квартире свет,
Ванны, умывальники
Для больших и маленьких.

Ведущий. Кто еще, кроме архитектора, принимает участие в строительстве дома?

Каменщик

На стройке жаркая пора.
Сигнал уже пробил.
Сегодня каменщик с утра
К работе приступил.
Ему уже двадцатый год,
А он уже герой.
Быстрее всех кирпич кладет
Строитель молодой.
Кладет кирпич за кирпичом
Растет этаж за этажом,
И с каждым часом, с каждым днем
Все выше новый дом.

Плотник

Летят опилки белые,
Летят из-под пилы.
Это плотник делает
Рамы и полы.
Топором, рубанком
Выстругивает планки.
Сделал подоконники
Без сучка, задоринки.
Хорошему работнику
И слава, и почет.

Штукатур

Из училища на стройку
К нам приехал паренек.
Он уверенно и бойко
Штукатурит потолок.
Штукатурку лепит к стенам
Маленькой лопаткой,
Чтобы были эти стены
Ровные и гладкие.
Он трудом своим гордится
И своим успехам рад.
«Дело мастера боится», –
Про парнишку говорят.

Маляр

Красить комнаты пора –
Пригласили маляра.
Но не с кистью и ведром
Наш маляр приходит в дом.
Вместо кисти он принес
Механический насос.
Брызжет краска по стене,
Солнце светится в окне.
Стали стены голубыми,
Словно небо в вышине.
Новый дом почти готов –
Примет к празднику жильцов.

Ведущий дает задание группам детей построить свой дом. Затем все дома осматриваются классным руководителем, определяются наиболее удачные и красивые среди них. Детям присваивается звание лучшего архитектора, каменщика, крановщика, плотника.

Ведущий.

Вот за праздничным столом
Все, кто строил новый дом:
Экскаваторщик, бетонщик,
Каменщик, шофер, маляр,
Слева – кровельщик, стекольщик,
Справа – плотник и столяр.
Я не зря их посадил
На почетном месте,
Что не сделает один –
Сделают все вместе. (В. Данько)

Учащиеся вновь выстраиваются за «паровозом» около указателя «Путь 2». Звучит гудок паровоза, поезд движется дальше. Следующая станция – «Кем быть?».

Ведущий. Профессий очень много, но как же самому себе ответить на вопрос «Кем быть?». Помочь в этом может поэт Владимир Маяковский. Он написал стихотворение «Кем быть?». (*Инсценировка стихотворения В. В. Маяковского «Кем быть?»*)

Для инсценировки необходимо подготовить костюмы действующих лиц, а также актеров, играющих роли героев стихотворения. В. Маяковский закончил стихотворение словами: «Все работы хороши, выбирай на вкус». Можно пригласить 2–3 представителей разных профессий и попросить их рассказать о своей работе.

Поезд движется дальше. Еще одна остановка на пути ребят – это станция «Деревня». Она находится на 3-м пути.

Ведущий. Сейчас мы пройдем по деревне и познакомимся с профессиями сельскохозяйственного профиля. Послушайте стихотворение «Что такое огород?».

Что такое огород?

Овощей хороши.

Дыни сладкие,

Помидоры гладкие.

С клубникой грядки,

Грабли и лопатки.

Лейка с дождем,

Улитка под листом.

А под землей крот

Устроил ход.

Еще для порядка

Сторож Ванятка –

Пугало сердитое,

Соломою набитое.

Ведущий. Давайте отгадаем загадки и узнаем, что растет в огороде?

Я, друзья, бываю разный:

Желтый, розовый и красный.

Я красивый, я опрятный,

Любят все мой сок томатный. (*Помидор*)

Никогда он не грустит,

А хрустит, хрустит, хрустит.

Хочешь, так подай на стол,

Хочешь, брось его в рассол. (*Огурец*)

Сама красна, а коса зелена. (*Морковь*)

В сто одежек завернется

И от холода спасется. (*Капуста*)

Ведущий. Что еще растет в огороде? Как одним словом мы можем назвать все, что вы перечислили? Как называют человека, который выращивает овощи? (*Овощевод – одна из важных профессий в деревне.*)

Ведущий проводит игру «Найди овощ». Каждой группе раздают предметные картинки (овощи и фрукты). Необходимо найти овощи. Побеждает самая быстрая и точная команда.

Ведущий. Как вы думаете, что нужно сделать для того, чтобы вырастить овощи? *(Дети высказывают свои предположения.)*

Ведущий. Сложна профессия овощевода. Необходимо приложить много усилий и труда, чтобы вырастить хороший урожай.

Теперь мы отправляемся на ферму, где нас встретит животновод. Знаете ли вы, кто такой животновод? *(Животновод – это профессия человека, который занимается выращиванием домашних животных, знает все тонкости этого трудного дела.)*

А каких животных выращивают на ферме, вы узнаете, когда откроете все рисунки на доске. Что нужно делать для того, чтобы животное выросло здоровым? *(Кормить животных, пасти, доить, стричь, содержать в чистоте ферму.)* Где пасутся животные? *(На лугу.)*

Учащиеся читают стихотворение «Что такое луг?».

Что такое луг?

Ковер травы вокруг.

Цветов нарядных венчики,

Звонкие кузнечики,

Мотыльки игривые,

Жуки неторопливые.

С медом сладким пчелки,

Песня перепелки,

Мяты аромат,

Лета нежный взгляд

И до белых мух

С дудочкой пастух.

Ведущий. А для чего люди выращивают животных? Чем они полезны человеку? Что они дают людям?

Ведущий проводит дидактическую игру «Что дают нам животные».

На доске расположены картинки животных и продукты, которые дают эти животные (мясо, молоко, сало, шерсть). Детям нужно прикрепить продукт возле того животного, которое дает этот продукт.

Ведущий. Наша поездка на паровозике подошла к концу. Мы познакомились с разными профессиями. Давайте еще раз назовем их. Чем эти профессии необходимы людям?

Сегодня вы много нового узнали о профессиях, надеюсь, вы задумались о том, кем бы вам хотелось стать в будущем. Для осуществления своего выбора вы должны хорошо учиться, овладевать знаниями, чтобы стать профессионалом в своем деле, а работа была в радость и приносила пользу вам и окружающим. Успехов в осуществлении своей мечты!

Ролевая игра «Город мастеров»

(автор Г. Е. Григорьева)

Цель – познакомить школьников младшего возраста с профессиями окружающих людей.

Задачи:

- сформировать представление об особенностях профессиональной деятельности парикмахера, повара;
- формировать установку на осознанный выбор профессии.

Участники игры: школьники младшего возраста – 10 человек; на станциях следует разместить детей старшего подросткового возраста; 1–2 взрослых ведущих.

Ход игры

В актовом зале главные герои Незнайка и его друг Знайка ждут участников игры. Знайка сидит за столом, на котором находится множество книг, и грустно вздыхает. Незнайка тоже сидит и о чем-то мечтает.

Знайка. Представь, Незнайка, вчера прочитал грустную историю про Федора-неудачника, для которого в мире не нашлось работы. Так и прожил он всю жизнь, ничего не делая.

Незнайка. А что? Хорошо! Лежи себе и мечтай!

Знайка. Чего ж хорошего?! Каждый человек должен иметь любимую профессию и дело, которое ему по душе. Слышал русскую поговорку: «Всякое дело человеком ставится и человеком славится»?

Незнайка. Нет, не слышал! И кто придумал, что человек должен чем-то заниматься? Мучают всякими глупостями.

Знайка. Вот сижу и думаю, кем я хочу стать? Какую бы мне профессию выбрать?

Незнайка. А что, их много, профессий-то этих?

Знайка. Конечно, много. Профессия – род занятий, трудовая деятельность, требующая определенной подготовки, специальности. Это слово появилось в начале XVIII века.

Незнайка. Ой, Знайка, начитался опять! Заумничал!

Знайка. Ничего-то тебя не интересуется, Незнайка!

Незнайка. Почему не интересуется? Мне вот в последнее время очень хочется путешествовать. Так бы и съездил куда-нибудь.

(Знайка задумался, стал рыться в книгах.)

Знайка. Молодец, Незнайка, ты подсказал мне хорошую идею! Я как раз сегодня читал про города, в которых живут настоящие мастера своего дела. Например, Пирогово, Красавино. Туда едут автобу-

сы. Кстати, автобус скоро отправляется. Поехали?

Незнайка. Поехали! Хоть одно нормальное предложение от тебя.

Знайка. Ребята, а вы не хотите с нами? Вам ведь тоже нужно выбирать профессию в будущем.

Незнайка. Занимайте скорее места. Наша первая остановка – город Красавино. *(Автобус отправляется в путешествие.)*

Знайка. Ребята, пока мы едем, я загадаю вам загадку: «Два конца, два кольца, посередине гвоздик».

Незнайка. Ножницы! Это все знают!

Знайка. А знаешь ли ты, Незнайка, у людей какой профессии ножницы являются главным инструментом для работы?

Незнайка. Не знаю.

Знайка. А вы, ребята?

После того, как дети назовут профессию парикмахера, объявляется остановка в городе Красавино. В этом городе детей приветствует парикмахер. Он предлагает сделать прическу кому-либо из детей. Знайка рассказывает о профессии парикмахера.

Знайка. Парикмахер выполняет стрижки и расчесывание волос в соответствии с направлением моды и особенностями лица взрослых и детей.

Незнайка. Я и сам причесаться могу, зачем мне парикмахер?

Парикмахер. А знаешь ли ты, Незнайка, как нужно правильно ухаживать за волосами?

Незнайка. Не знаю.

Парикмахер. Прежде всего, волосы должны быть чистыми. Мыть голову надо не реже 1–2 раз в неделю. Моющие средства подбирать в соответствии с типом волос. У каждого человека должна быть расческа для ухода за волосами. Лучше, когда расческа изготовлена из натуральных материалов, например, из дерева.

Знайка загадывает детям загадки.

Зубов много,
А ничего не ест. *(Гребешок)*
Светленько, чистенько,
Посмотреть любенько. *(Зеркало)*
Не сеют, не сажают,
Сами вырастают. *(Волосы)*

Хожу-брожу не по лесам,
А по усам, по волосам,
И зубы у меня длинней,
Чем у волков и медведей.
(Расческа)

Детям предлагаются различные задания для того, чтобы лучше узнать профессию.

1. Дети делятся на две команды: перед каждой командой на стуле лежат разные предметы. Дети по очереди подходят и забирают по одному предмету, который нужен парикмахеру в работе. Выигрывает и получает по жетону та команда, которая быстрее отыскала все предметы. *(Правила выдачи жетонов оговариваются заранее.)*

2. Дети делятся на две группы: мальчики и девочки. Им выдаются портреты людей с различной формой лица, нужно придумать прически, которые им подходят. За правильно выполненные задания участникам выдаются жетоны.

Знайка. Ну вот, ребята, мы с вами познакомились с профессией парикмахера. Кому понравилась эта профессия? А теперь отправляемся дальше. Следующая остановка – город Пирогово.

(Дети прибывают в город Пирогово.)

Знайка. Вот и город Пирогово. Прежде чем мы войдем, я хочу вам загадать загадку о мастерах этого города:

Скажи, кто так вкусно
Готовит щи капустные,
Пахучие котлеты,
Салаты, винегреты,
Все завтраки, обеды? *(Повар)*

Знайка. Итак, мы прибыли в город поваров.

(Повар демонстрирует детям искусство приготовления блинов. В это время Знайка рассказывает о профессии повара.)

Знайка. Повар – древнейшая в мире профессия. В его обязанности входит приготовление и оформление кулинарных изделий, знание национальной и зарубежной кухни. Труд повара необходим людям. От питания зависит здоровье и настроение человека.

Знайка. Видите, как искусно повар печет блины. А что вы знаете про блины?

Незнайка. А что про них знать? Ешь, да и все!

Знайка. Ребята, пока повар готовит блины, отгадайте загадки:

Я пузырюсь и пыхчу,
Жить в квашне я не хочу,
Надоела мне квашня,
Посадите в печь меня. *(Тесто)*

Знайка. Блины делают из теста. Но тесто тоже состоит из продуктов.

Белая беляна
По полю гуляла,
Домой пришла,
В сусек легла. *(Мука)*

Белый тулупчик
Сшит без рубчика. *(Яйца)*

В воде родится, воды боится. *(Соль)*

Бел как снег,
В чести у всех,
В рот попал – там и пропал. *(Сахар)*

Белая водица
Всем пригодится.
Из водицы белой
Все, что хочешь, делай:
Сливки, простоквашу,
Масло в кашу нашу,
Творожок на пирожок,
Кушай, Ваня, мой дружок. *(Молоко)*

Знайка. Все эти продукты входят в тесто. Но кроме продуктов, повару нужны еще и рабочие инструменты.

- Маленький мужичок – костяная ручка. *(Нож)*
- Сами не едим, а людей кормим. *(Ложки)*

Незнайка. Ух ты, как много надо уметь повару!

Знайка. Да, много. Вот видите, блины уже почти готовы. А какую начинку к блинам вы можете предложить, чтобы вкуснее было? *(За каждую названную начинку ребенок получает жетон.)*

Незнайка. Даже есть захотелось!

Знайка. Из моего рассказа вы поняли, что повар, прежде чем приготовить блюдо, должен внимательно познакомиться с рецептом или придумать его. Давайте мы тоже попробуем из предложенных продуктов составить рецепты блюд и придумать им названия.

Дети делятся на две группы. Каждой дается одинаковый набор продуктов. Нужно составить рецепт блюда и придумать ему название. Оценивается самое оригинальное блюдо.

Знайка. Ну, вот и все, нам пора отправляться обратно. Наше путешествие заканчивается! *(Автобус возвращается к тому месту, откуда отправился в путешествие.)*

Незнайка. Ой, как я устал! Но мне очень понравилось!

Знайка. Сегодня мы познакомились с двумя профессиями. А в мире их более 40 тысяч.

Незнайка. А давай съездим как-нибудь еще раз. Ребята, вам ведь тоже хочется, правда?

Знайка. Мы обязательно съездим. Но давайте подумаем о тех ребятах, которые не путешествовали так, как мы, и не познакомились даже с этими профессиями.

Незнайка. Подумаем! А как же мы сможем им помочь? Детей ведь очень много.

Знайка. А я предлагаю написать им телеграммы, в которых мы расскажем о тех профессиях, с которыми познакомились. Особенно выделим те, которые понравились больше всего.

Детям раздают бланки анкет с названием «Телеграмма детям Беларуси!», предлагают их заполнить. После заполнения дети сдают телеграммы ведущему.

Телеграмма детям Беларуси

Здравствуйте, дети! Меня зовут _____

Мне _____ лет. Сегодня я совершил(-а) интересное путешествие вместе с Незнайкой и Знайкой.

Я познакомился(-ась) с профессиями _____

Больше всего мне понравилась профессия _____, потому что _____.

Предлагаю вам вместе с нами познакомиться с другими профессиями, например: _____.

Игра мне понравилась, потому что _____.

Желаю вам всего самого доброго, а главное – успехов в учебе!

Знайка. Незнайка, а тебе какая профессия понравилась? Или ты опять не знаешь?

Незнайка. Мне понравилась профессия повара, потому что интересно работать с разными продуктами, придумывать рецепты, приятно видеть, что твое блюдо понравилось человеку, от этого улучшилось его настроение.

Знайка. Молодец, Незнайка, тебе можно поставить отличную оценку. Путешествие оказалось очень полезным для тебя.

Незнайка. Ура! Меня Знайка похвалил!

Знайка. Ребята тоже молодцы! Были очень активными и любознательными! Заработали много жетонов! Поэтому сейчас вы сможете купить себе подарки в «Лавке сюрпризов». Посчитайте, кто набрал больше всех жетонов и сможет купить главный подарок? Итак, отправляемся в «Лавку сюрпризов». *(Дети разбирают товары в лавке.)*

Незнайка. Ребята, мне так жаль расставаться с вами!

Знайка. Ничего, мы еще увидимся. Я надеюсь, ребята, что это путешествие оказалось для вас очень полезным. Вы серьезно задумались о профессиях, о том, какое дело выбрать, чтобы добиться успехов в жизни. Сейчас для вас главное – хорошо учиться и слушать старших. До свидания!

Незнайка. До встречи, ребята!

Дидактическая игра
«Знакомьтесь! Профессия “Архитектор”»
(автор Г. Е. Григорьева)

Цель – расширить представления детей о профессии «Архитектор» как разновидности строительных профессий.

Задачи:

- формировать учебно-познавательные мотивы у учащихся;
- предоставить детям возможность испытать себя в приближенной к реальности игровой ситуации;
- развивать интеллектуальные и творческие способности детей.

Оборудование: иллюстрации архитектурных сооружений, иллюстрации к сказкам, раздаточный геометрический материал, карточки с тестом.

Ход игры

Учитель. Один раз в сто лет самый добрый из всех волшебников Дед Мороз в ночь под Новый год приносит 7 волшебных красок, которыми можно нарисовать все, что захочешь, и нарисованное оживет.

Хочешь – нарисуй мост, и по нему смогут пройти люди. Хочешь – нарисуй дом, в котором они смогут жить. Поэтому Дед Мороз приносит волшебные краски самому доброму ребенку из всех самых добрых детей. И это понятно. Если такие краски попадут в руки злому мальчику или девочке, они могут натворить много бед. Стоит нарисовать собаке рога, дому – ноги, крылечку – нос, и они навсегда останутся такими.

Последний раз Дед Мороз подарил волшебные краски самому доброму из всех самых добрых мальчиков. Мальчик очень обрадовался краскам и тут же принялся рисовать. Рисовать для других. Потому что он был самым добрым из всех добрых мальчиков. Своим друзьям он нарисовал большую-пребольшую школу. Соседям – просторные дома. Он рисовал до тех пор, пока не кончились краски. Но никто не смог жить там. Дома получились до того уродливыми, что к ним даже боялись приближаться.

И мальчик заплакал. Ему так хотелось сделать людей счастливыми. Но он не умел рисовать и только зря извел краски.

Мальчик плакал так громко, что его услышал самый добрый из всех самых добрых стариков – Дед Мороз. Услышал и вернулся к нему, подарив новую коробку с красками: «Только это, мой друг, простые краски. Но они могут тоже стать волшебными, если ты этого очень захочешь».

Мальчик задумался. Как же сделать, чтобы простые краски стали волшебными и радовали людей? Добрый мальчик достал кисть и принялся рисовать. Он рисовал, не разгибаясь, день, другой, пока не кончились краски. Тогда он попросил новые.

Прошел год, два, прошло много-много лет. Глаза его стали зоркими, руки – умелыми. И теперь на его рисунках вместо кривых домов с падающими стенами красовались высокие светлые здания. Дома были так хороши, что людям захотелось их оживить. И настали счастливые дни, когда нарисованное на бумаге стало претворяться в жизнь: дворцы из стекла, воздушные мосты, новые города.

Так случается на белом свете. Так случается со всем, к чему прикасаются руки самого великого из самых великих волшебников – трудолюбивого человека. *(Открываем доску – на ней иллюстрации городских зданий.)*

Педагог задает детям вопросы:

1. Как вы думаете, кто проектирует будущий дом?

А. Архитектор.

В. Строители.

С. Будущие жильцы.

2. Чем занимается архитектор?

А. Сажает деревья вокруг домов.

В. Чертит проекты будущих домов.

С. Поднимает тяжести с 1-го на 10-й этаж строящегося дома.

Дети выбирают правильный ответ из предложенных вариантов. При правильном ответе получают жетон.

Учитель. Архитекторы создают здания заводов и фабрик, электростанций, музеев, театров, проектируют жилые дома и даже мосты.

Тема нашего занятия «Я – архитектор». Мы узнаем, чем интересна эта профессия, какими качествами обладает архитектор, и исследуем свои способности применительно к рассматриваемой профессии.

Знаете ли вы, когда возникла профессия «Архитектор»? Тысячи лет назад, когда человек начал строить укрытия для себя и своей семьи. Сначала он строил дома из веток, потом – из дерева, а затем – из камня. Но жилище нужно было не просто построить, а сделать удобным

и прочным. И древний человек рисовал на песке план своего дома, продумывал, как сделать так, чтобы дождь не проникал сквозь крышу, а стены не пропускали холод. Можно сказать, что древний человек был архитектором.

Выполнение творческих заданий.

1. Развитие воображения (*работа в паре*).

Учитель. Прошли сотни лет, появились специальные мастера, которые планировали, где и как построить крепостные стены, насыпать земляной вал. Но для того чтобы спроектировать здание, нужно ясно представить себе, каким оно должно быть.

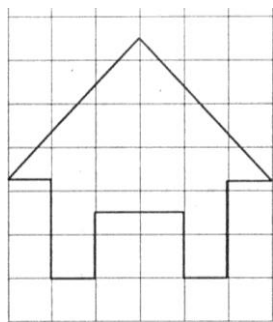
Задание: каждой паре нужно записать, каким должно быть здание, заказанное архитектору.

Театр (нарядный, просторный, украшенный колоннами, лепниной), *жилой дом* (удобный, красивый, прочный), *мост* (красивый, прочный, широкий), *стадион* (просторный, красивый, защищенный от дождя и солнца), *церковь* (высокая, с куполами, колокольней), *школа* (просторная, красивая, с большими окнами), *выставочный зал* (просторный, нарядный, светлый).

Те, кто справился с заданием, берут жетон.

Учитель. Какими же способностями и качествами обладает архитектор? Он должен иметь пространственное воображение, то есть хорошо представлять проектируемое здание.

2. Развитие пространственного воображения.



Учитель. Архитектор – творческий человек. Он проектирует необычные дома, и для этого ему необходимо развитое воображение. Ведь всем людям хочется жить в красивом доме, а не в том, что похоже на спичечную коробку. Воображение архитектор приносит из своего детства.

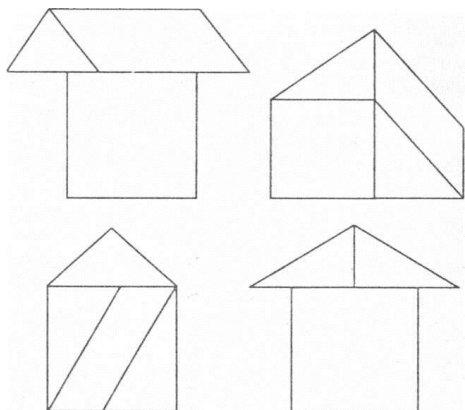
Задание: придумать предметы, которые родились из квадрата, круга, прямоугольника.

Дети за 2 минуты дополняют фигуры необходимыми элементами. Те, кто справился с заданием, берут жетон. Представление работ.

3. Конструирование.

Учитель. Может ли архитектор быть строителем и наоборот? В переводе с греческого «архитектор» означает «строитель». В каких народных или авторских сказках сказочные герои были и архитекторами, и строителями? Из каких материалов строили они свои дома? *(Демонстрируются иллюстрации к сказкам.)*

Задание: сконструировать дом из 3 и 4 геометрических фигур.

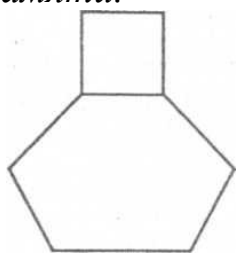


Те, кто справился с заданием, берут жетон.

4. Развитие наблюдательности и памяти.

Учитель. Архитектор необычайно наблюдательный человек. Путешествуя по городам и странам, он знакомится с самыми лучшими зданиями и многие элементы, которые видит, использует в своей работе.

Задание: из палочек построить такие же модели. *Выполняют по памяти.*



Те, кто справился с заданием, берут жетон.

5. Развитие творческих способностей.

Учитель. Архитектор стремится создать не только удобные, но и очень красивые дома.

Задание: из имеющихся у вас геометрических фигур составьте узоры и наклейте их на дома. Почему у вас получились разные узоры, хотя детали одинаковые?

6. Развитие глазомера и логики.

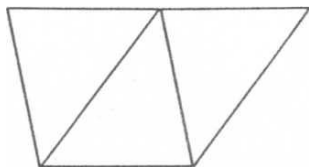
Учитель. У архитектора очень хорошо развит глазомер. Он может без каких-либо инструментов определить удаление от объекта.

Задание: показать самую короткую дорогу в домик и самую длинную. (*Те, кто справился с заданием, берут жетон.*)

7. Развитие логического мышления.

Учитель. Архитектор решает при проектировании дома важные математические задачи – делает расчеты.

Задание: попробуйте решить математическую задачу. Возьмите 7 палочек и сложите из них 3 треугольника, 2 прямоугольника.



Те, кто справился с заданием, берут жетон.

Выводы делают учащиеся сами.

Какими качествами должен обладать архитектор?

- ✓ Хорошее пространственное воображение;
- ✓ хорошая наблюдательность и зрительная память;
- ✓ хорошо развитый глазомер;
- ✓ художественный вкус;
- ✓ творческие способности.

Вопросы для обсуждения:

- Что еще можно добавить о профессии «Архитектор»?
- Почему нарисованное мальчиком на бумаге ожило?
- Кто тот волшебник, который смог совершить это чудо?

Учитель. А вот такой дом придумал построить Дима:

Хочу быть инженером и милиционером,
пожарным и директором, но буду архитектором!

Хочу построить круглые квартиры и дома.

И в каждом круглом доме все окна будут круглые.

С утра окно – как солнышко, а ночью – как луна.

А главное, запомните, что в круглой-круглой комнате

Никто не сможет в угол поставить шалуна.

IV. Заключительное слово учителя.

Время подвести итоги нашего занятия. Сегодня мы расширили представление о профессии «Архитектор», и вы смогли проверить, есть ли у вас к ней способности. Посчитайте жетоны: если их больше 10, то я обменяю их на один большой, и вы сможете поселиться в доме, который придумал Дима.

Дидактическая игра «Калейдоскоп профессий»

(автор Е. А. Алябьева)

Цель – расширить кругозор детей о мире профессий и понимание значимости профессий в жизни людей.

Задачи:

- сформировать представление о современном мире профессий и значимости труда людей разных профессий;
- познакомить с умениями и знаниями, которыми обладают люди разных профессий;
- развивать интерес к профессиям и трудовой деятельности.

Оборудование: плакаты и картинки, изображающие людей разных профессий, атрибуты разных профессий, книги с иллюстрациями.

Ход игры

Педагог читает стихотворение «Профессии на службе человека».

Нужно сшить – зови портного, Модельера пригласи. Хочешь есть – поможет повар, Блюдо у него проси. Если хочешь быть красивым, К парикмахеру иди. Украшение на праздник Ювелиру закажи. Туфли подобьет сапожник, Разрисует все художник. И цветочница цветы Срежет вам для красоты. Часовщик часы починит, Массажист усталость снимет,	Врач больного исцелит, Словно доктор Айболит. Тренер сильным стать поможет Вас заснять фотограф может, А кондитер вкусный торт К Дню рожденья испечет. Почту вовремя доставит Самый быстрый почтальон. И таксист домчит нас быстро, Все дороги знает он. Чтобы людям всем помочь, Трудятся они и день и ночь. Все профессии важны. Все профессии нужны.
---	--

Вопросы:

1. О представителях каких профессий говорится в стихотворении?
2. Почему труд и результаты труда всех этих людей надо уважать?
3. Для чего нужны профессии?
4. Почему про хорошего профессионала говорят, что он мастер своего дела?
5. Назовите профессии своих родителей.

Упражнение «Кому что надо для работы?» Команды получают задание: из общего количества картинок отобрать только те, которые нужны для заданных им профессий (3–4), объяснить, для чего это

оборудование используется. Затем командам необходимо рассказать о заданной профессии от лица человека конкретной профессии.

Например: «Я – врач, я работаю с людьми, лечу их от болезней»; «Я – воспитатель, работаю с детьми в детском саду, воспитываю их и учу», «Я – учитель, работаю в школе, учу детей» и т. д.

Упражнение «Что будет, если...» Педагог задает детям вопрос, а дети выстраивают разные версии последствий.

1. Что будет, если повара перестанут готовить пищу?
2. Что будет, если учителя перестанут учить детей?
3. Что будет, если врачи перестанут лечить людей?
4. Что будет, если строители перестанут строить дома?
5. Что будет, если архитекторы перестанут создавать новые проекты зданий?
6. Что будет, если все водители откажутся сесть за руль?
7. Что будет, если часовщики перестанут чинить часы?

Упражнение «Покажи профессию». Класс разбивается на несколько команд. Каждая команда выбирает профессию и показывает действия (жесты, мимика), по которым другая команда должна отгадать эту профессию. Побеждает та, которая наиболее выразительно показала действия и отгадала профессии, показываемые другими командами.

Заключительное упражнение «Ладонка профессий». Каждый участник на листе бумаге обводит карандашом свою ладонь и пишет внутри получившегося рисунка название профессии, которой он в будущем хотел бы заниматься. Затем все ладошки передаются педагогу, и он зачитывает профессии.

Обсуждение актуального состояния. Педагог предлагает учащимся закончить фразу: «Самым важным для меня сегодня было...».

Кроме предложенных игр для проведения профориентационных занятий с малыми группами младших школьников можно использовать профориентационные игровые упражнения (*приложение*), которые не только способствуют усвоению знаний, но и помогают развивать самостоятельность, произвольность поведения, самоконтроль, элементы самоанализа, познавательные процессы (память, внимание).

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОФОРИЕНТАЦИОННОЙ РАБОТЕ

Игровые активизирующие технологии уже давно показали свою эффективность в профориентационной работе. Однако их совершенствование и использование сталкивается с проблемой переосмысления целей, ради достижения которых применяются игровые методы профессионального и личностного самоопределения. От того, что именно отражает игра, какие она моделирует проблемы, Н. С. Пряжников условно выделил несколько игровых методик, используемых в профориентационной работе с подростками в современных условиях [8, с. 85–86].

Ценностно-нравственные профориентационные игры, отражающие ту нравственную позицию школьников, на фоне которой происходит выбор профессии. К таким играм относятся «Пришельцы», «Три ветерана» («Три судьбы»), «Остров», «Спящий город», «Существо».

Пробно-ознакомительные игры, в ходе которых происходит знакомство с различными профессиями. Примером таких игр могут быть «Кадровый вопрос», «Стажеры-инопланетяне», «Ассоциация», «Угадай профессию», «Вакансия», «Новичок-Наставник», «Завод», «Музей».

Игры, позволяющие отработать навыки принятия решений, поведенческие модели: «Перспектива», «Профконсультация», «Приемная комиссия», «Пять шагов», «Советчик».

Ценностно-нравственная профориентационная игра «Спящий город»

(автор Н. С. Пряжников)

Цель – повысить у участников уровень 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-х 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 проводится в каком-то конкретном 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 за-

жечь в них искру жизни. Для этого требуется 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 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, решение экологических проблем (медицина).

Сейчас мы разобьемся на команды в соответствии с перечисленными программами, попробуем составить такие программы и посмотрим, 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 никак не будет разрабатываться, то спящие жители даже слушать нас не захотят, не то, чтобы просыпаться.

В зависимости от конкретной ситуации ведущий игры может изменить или дополнить перечень программ. Например, можно рассмотреть и такие программы, как «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.

2. Ведущий кратко выписывает на доске названия программ (порядок, управление, экономика, счастье людей, здоровье). Далее предлагает поднять руки участникам, которые хотели бы поработать над первой программой (порядок), и записывает количество желающих на доске. После этого – желающих поработать над второй программой и т. д. Если окажется, что для какой-то программы желающих вообще не найдется, то нужно будет напомнить о том, что в этом случае игры не получится.

3. Ведущий рассаживает все команды за отдельные столы и дает 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 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 программы поменьше напоминали то, что предлагают так называемые экономические и политические «лидеры». После этого каждая группа должна будет определить, кто из ее участников выступит (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 напоминает участникам об истекающем времени и о том, что в каждой группе должен быть выбран докладчик (или два докладчика), который представил бы свой проект программы.

5. Докладчики от каждой группы представляют свои программы и отвечают на вопросы. Чтобы данный этап проходил интереснее, ведущий должен быть готов задавать вопросы в случаях, если учащиеся вдруг растеряются и перестанут задавать свои вопросы докладчикам. Поэтому ведущему предварительно следует заготовить небольшой перечень острых вопросов для каждой группы. На данном этапе особенно важно поддерживать высокую динамику обсуждения. Опыт проведения данной игры показал, что учащиеся проводят обсуждение достаточно серьезно и заинтересованно. Например, многие программы часто оказывались мало реалистичными из-за «проблем с финансированием» или из-за «слабой подготовки кадров».

6. При подведении общего итога все участники сами должны определить по 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».

Деловая игра «Кадровый вопрос»

(автор Н. С. Пряжников)

Цель – формирование информационного пространства, знакомство с новыми профессиями на рынке труда, развитие навыков целеполагания и планирования.

Учитель. Сегодня на занятии поучаствуем в деловой игре «Кадровый вопрос». Речь идет о создании своей бизнес-компании. Вам необходимо разделить на группы по 3–4 человека. Каждая группа получит бланки с инструкцией, кратким описанием профессий, вос-

требуемых на рынке труда, и профессий, не пользующихся спросом, а также конкурентоспособных профессий в данное время на рынке труда (педагог должен заранее подготовить список профессий).

Время работы – 25 минут.

Инструкция

1. Из списка предложенных профессий нужно выбрать те, которые относятся к фармацевтическому бизнесу и необходимы для решения задач бизнеса. Например, ваш бизнес – фармацевтическое производство и продажа лекарств.

Подсказка: для того, чтобы сделать выбор, необходимо оценить требования, которые профессия предъявляет к личности человека, и сопоставить с его возможностями.

На листе запишите выбранные профессии.

2. Придумайте «бренд» (торговую марку и кредо) своей компании. Информация о «бренде» в списке профессий.

Подсказка: задача выбора упрощается, если вы сначала ознакомитесь с информацией о профессиях, а затем выстроите схему «движения товара» (от производителя к потребителю). Помните: вы реализуете товар.

3. Опорные вопросы, которые помогут вам в реализации проекта:

- Какую продукцию вы выпускаете, или какие услуги оказываете?
- Ваша стратегия на перспективу?
- Конкурентоспособен ли ваш товар?
- Какова система сбыта товара или услуги?
- Какова платежеспособность фирмы, источник финансирования?
- Перспективы развития вашей фирмы.

4. Не забудьте об «информационном поле» – вашему делу нужна «раскрутка»! Разработайте программу рекламной акции.

5. Защита проектов.

Профориентационная игра «Перспектива»

(автор М. Р. Битянова)

Цель – помочь старшеклассникам, определяющимся в выборе профессионального обучения, более осознанно подойти к своему будущему, осознать взаимосвязь различных жизненных этапов и событий.

Одной из центральных задач игры является формирование позитивного отношения ребят к своему будущему, для чего ведущим и дается возможность его изменять на каждом этапе действия.

Игра может проводиться в аудитории или актовом зале.

Продолжительность игры – 1 час 40 минут.

Игра наглядно демонстрирует причинно-следственные связи между осуществляемым выбором, принимаемыми решениями и их последствиями, следовательно, убеждает участников ответственно отнестись к выбору жизненной стратегии, показывает возможность и необходимость планирования своего будущего.

Игра для учащихся 10–11-х классов (может проводиться для учеников одной параллели, не являющихся одноклассниками). Должно быть не менее двух ведущих: психолог и классный руководитель.

Сценарий игры

Тематическая разминка и погружение в игровую ситуацию проводятся ведущими в отдельном помещении (желательно, чтобы это место нравилось участникам).

Ведущий. Ребята, сегодня нам предстоит необычная игра. У вас будет возможность представить свое будущее, спланировать его, может быть, что-то изменить в нем или в отношении к нему, о чем-то задуматься. Возможно, в процессе игры у вас появятся какие-то вопросы, желание что-либо обсудить с ведущими. Вы сможете это сделать на консультации с психологом или на классном часе. Игра состоит из нескольких этапов, каждый из которых будет зафиксирован в вашем «зачетном листе». А сейчас я прошу всех пройти за мной.

Ведущие уводят старшеклассников в холл перед актовым залом, где звучит музыка «Школьные годы чудесные...». Раздаются «зачетные листы» (заранее подготовленные). Ребята по одному заходят в актовый зал, дверь за ними громко захлопывается. Музыка обрывается.

В зале все присутствующие садятся в круг на стулья.

Ведущий. Представьте себе: вы расстаётесь со школой – выпускной бал закончился, все разъехались по домам. Одиннадцать школьных лет позади. Какие чувства испытывает сейчас каждый выпускник? Поделитесь, пожалуйста.

Первый ведущий обсуждает с участниками их чувства. В конце обсуждения второй ведущий кладет в центр круга маркеры, фломастеры.

Ведущий. Теперь прошу вас выбрать цвет своего чувства и обозначить его в «зачетном листе».

Отметив цвет чувства, участники возвращаются в круг, ведущие раздают каждому по половинке листа А4.

Ведущий. Напишите каждый на своем листочке основные факторы, принципы и убеждения, влияющие на выбор будущей профессии. Когда закончите, поверните листок к группе и держите его так, чтобы другие могли прочитать.

Второй ведущий помогает участникам скорректировать формулировки. Если среди игроков оказываются дети, в чьи планы не входит дальнейшее продолжение образования, второй ведущий предлагает им объяснить свою позицию.

Ведущий. Теперь подойдите и положите руку на плечо тому человеку, чьи взгляды вам близки или интересны.

Ребята объединяются в группы.

Ведущий. Теперь в группах составьте список аргументов в защиту вашего принципа выбора профессии: почему именно он кажется вам основополагающим или почему для вас он так важен.

Группы представляют списки своих аргументов. Второй ведущий организовывает дискуссию с обсуждением принципиальных мировоззренческих позиций: что важнее – обеспечить достаток семье или реализовать себя, нравственно ли приносить пользу чужим людям в ущерб своим детям и т. д. Если среди участников оказываются ребята, в чьи планы не входит дальнейшее продолжение образования, ведущий предлагает им аргументировать свою позицию.

Ведущий. Еще раз подумайте о принципе, следуя которому, вы выбираете профессию. Решите, остаетесь ли вы в своей группе или хотели бы перейти в другую, чьи взгляды оказались вам ближе? (*Участники переходят.*) Запишите свой принцип выбора профессии в «зачетный лист».

Второй ведущий раздает каждому участнику лист с текстом. Участники, не желающие продолжать дальнейшее профессиональное обучение, самостоятельно обдумывают и записывают значимые для них жизненные цели на ближайшие 5 лет после окончания школы.

Ведущий. Я зачитываю вслух тест, а вы выбираете варианты ответов, которые отражают вашу точку зрения. В каждом вопросе можно выбрать только один ответ. После выбора ответа отметьте в «зачетном листе» цвет, соответствующий пометке, напротив выбранного ответа в тесте. При завершении теста у вас должно быть отмечено 4 цвета. Пока один ведущий работает с тестом, второй развешивает на стендах или стенах большие листы (А4) цветной бумаги.

Ведущий. Теперь посмотрите на цвета выбранных вами ответов. Какой цвет преобладает? Подойдите к большому квадрату этого цвета. Если вы набрали поровну разных цветов, то останьтесь на месте и послушайте, что означает каждый цвет.

Один ведущий называет цели студенчества и расшифровывает их, другой прикрепляет под цветной бумагой таблички с названиями этих целей: желтый – превращение в профессионала, красный – возможность работать по профессии при наличии диплома и первичных зна-

ний, зеленый – активная студенческая жизнь, синий – устройство личной жизни, коричневый – карьерные устремления. Важным моментом на данном этапе является разграничение для учеников двух похожих на первый взгляд целей – превращение в профессионала и возможность работать по профессии при наличии диплома и первичных знаний. Ведущий может объяснить ребятам, что стать профессионалом за 5 лет учебы в институте – это очень трудная задача, предполагающая совмещение серьезной учебы со стажировкой и т. д. Чаше становление профессионала происходит уже после окончания института в процессе получения опыта. Но это, как правило, предполагает в течение какого-то времени после окончания института работу в не самых престижных и хорошо оплачиваемых местах, прежде чем начинающий специалист станет конкурентоспособным в профессиональной среде.

Ведущий. Теперь те, у кого было поровну разных цветов, выберите цель студенчества, которая вам ближе, назовите ее и подойдите к соответствующему ей цвету. Все участники могут решить, остаться ли им в своей группе или перейти в другую, чья цель кажется более верной. (*Участники переходят.*) Запишите, пожалуйста, ваши цели в «зачетные листы».

Ребята объединяются в группы по выбранным целям студенчества, заполняют «зачетные листы», самостоятельно работающие участники представляют и записывают свои цели.

Ведущий. Сейчас вы будете работать в группах, объединенных одной целью студенчества. Мы дадим каждой группе плакат со всевозможными видами деятельности студента. Ваша задача – выбрать из перечня дела и занятия студента, который учится в институте с той же целью, что и вы.

Ведущие раздают группам по плакату, ребята составляют список дел студента. Ведущие в шуточной форме корректируют работу групп. Участники, не желающие продолжать дальнейшее профессиональное обучение, составляют и записывают перечень дел и занятий, необходимых для достижения поставленных целей.

Ведущий. Теперь составьте режим жизни студента в течение одной недели, предполагающий осуществление всех выбранных вами дел.

Ребята составляют и зачитывают другим группам режим недели. Участники, в чьи планы не входит продолжать дальнейшее профессиональное обучение, составляют и записывают свой режим.

Ведущий. Представьте, что вы 5 лет живете в том графике, который вы только что нам прочитали. Что вы чувствуете?

Первый ведущий организует обсуждение, в конце которого участникам, не удовлетворенным составленным режимом, предлагается перейти в другую группу.

Ведущий. Запишите в «зачетных листах», с каким багажом знаний, умений, навыков, с какими новыми личностными качествами вы выйдете из вуза через 5 лет прожитой по вашему плану жизни. Зачитайте вслух свой «багаж».

Ребята читают свой «багаж», обсуждают, затем все участники садятся в общий круг.

Ведущий. У каждого человека есть жизненные цели – то, чего хотелось бы достичь, то, ради чего имеет смысл жить. Они могут быть разными: для кого-то важнее всего – счастливая семья, для кого-то – успешная карьера или жизнь, наполненная сильными впечатлениями.

Второй ведущий раздает каждому участнику листочек с перечнем различных жизненных целей.

Ведущий. Некоторые из этих целей легко сочетаются с другими, некоторые противоречат друг другу – например, трудно совмещать серьезную карьеру с созданием счастливой семьи. Часто приходится чем-то жертвовать ради самой важной, значимой жизненной цели. Сейчас прошу подумать, какая из перечисленных целей (возможно, ее нет в списке) является для вас самой главной.

В зале задернут сценический занавес, за ним ведущими были заранее развешаны листы ватмана с написанными жизненными целями (на каждом листе – одна цель).

Ведущий стоит около занавеса и по одному впускает за него участников, определившихся с выбором цели жизни. Участники проходят за занавес и становятся возле листов.

Ведущий. Сейчас каждый может назвать значимую для него жизненную цель и обосновать свой выбор, какой личностный смысл он вкладывает в эту цель, что под ней понимает, почему именно она представляется наиболее важной.

Участники озвучивают и комментируют свой выбор, ведущие организуют обсуждение.

Ведущий. Запишите выбранную вами жизненную цель в «зачетный лист». Посмотрите, как соотносятся ваши записи? Быть может, есть какие-то несогласования?

Ребята делятся полученными результатами.

Этот этап – некая кульминация игры. Ребята получают наглядный результат своей работы: у кого-то проявляется четкая согласованность жизненных устремлений, а у кого-то – несоответствие различных жизненных этапов. Например, целью жизни девушки является счастливая

семейная жизнь, а она 5 лет посвятила серьезнейшему профессиональному становлению; у молодого человека цель – блестящая карьера, а он в институте вел «активную студенческую жизнь». Безусловно, все подобные случаи нуждаются в акцентировании на игре, ведущему следует быть готовым к оказанию эмоциональной поддержки, к предложению индивидуальной консультации.

Ведущий. Большое спасибо всем за работу, прошу сдать мне «зачетные листы», встречаемся через 10 минут в кабинете для обсуждения игры.

Ребята расходятся, ведущие готовятся к обсуждению, для которого желательно организовать другое помещение (это помогает ребятам быстрее выйти из игровой ситуации).

Ведущий. Наша игра окончена. Какими мыслями, чувствами, состоянием хочется поделиться? Может быть, кто-то хочет задать вопросы ведущим или друг другу? Спасибо всем за работу!

Комментарии. Эта игра позволяет увидеть, какие у старшеклассников возникают трудности в связи с профессиональным самоопределением и согласованностью жизненных устремлений. Она дает психологу и классному руководителю диагностический материал для дальнейшей индивидуальной или групповой профессиональной ориентации учащихся.

Роль ведущих в этой игре крайне важна: необходимо направлять работу всех групп, быть готовыми к серьезному обсуждению принципиальных вопросов, но при этом не подавлять детскую самостоятельность и демонстрировать уважительное отношение к самым различным, иногда совершенно неожиданным, взглядам участников.

Для активизации профессионального самоопределения старшеклассников Н. С. Пряжников рекомендует использовать игровые профориентационные упражнения [7, с. 53–56]. Обычно их применяю в работе с подгруппой (8–15 человек) или с малой группой (6–8 человек). Многие игровые упражнения основаны на довольно эффективной процедурной модели, когда участники рассаживаются в круг, что внешне делает эти упражнения похожими на психотерапевтические группы. Хотя психотерапевтическими называть их не стоит, это профориентационные группы, но некоторый психотерапевтический эффект в таких группах возникает. Об этом свидетельствует обратная связь участников. Ребята в своих высказываниях говорят, что такие игровые упражнения не только дают возможность узнать больше профессий, но и стать более уверенными, лучше общаться со сверстниками и т. д. Поэтому для проведения подобных игр педагог должен обладать хотя бы минимальным уровнем психологической культуры:

не навязывать своего мнения, всячески демонстрировать свою поддержку и эмпатию участникам, организовывать их реальное взаимодействие, создавать условия для самовыражения всех участников группы и т. п.

Н. С. Пряжников для активизации профессионального самоопределения предлагает следующие игровые профориентационные упражнения: «Профессия на букву...», «Подарок», «Автопортрет», «Кто есть кто?», «Самая-самая», «Цепочка профессий», «Ловушки-капканчики», «Круг жизни», «А вот и Я!», «Звездный час», «День из жизни...» и др. (*приложение*) [7, с. 67–78].

Надо отметить, что некоторые из вышеперечисленных игровых упражнений можно использовать в профориентационной работе, как со старшеклассниками, так и с младшими школьниками, учитывая возрастные особенности («Профессия на букву...», «Кто есть кто?», «Самая-самая», «Автопортрет»).

ПРОФОРИЕНТАЦИОННЫЕ НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

Профориентационные настольные игры позволяют моделировать проблемы личностного и профессионального самоопределения в более простых формах. Это позволяет использовать данные методики педагогу-психологу, классному руководителю и другим педагогам, которые занимаются профориентацией. Кроме того, данные методики можно применять как «домашнее средство» для самостоятельного применения детьми и родителями, а также для многократного проигрывания этих процедур. В качестве примера таких игр можно привести методики Н. С. Пряжникова [7, с. 154–156].

Так, в профориентационной настольной игре «Или-или» участники передвигают свои фишки по игровому полю, совершая выписанные на каждой клеточке ходы, связанные с выбором или отказом от тех или иных составляющих профессионального, жизненного и личностного развития. По сделанным (в виде отобранных карточек) выборам в конце игры определяется, какой профессиональный и жизненный стереотип удалось реализовать каждому участнику.

В эколого-экономической игре «Бизнес-мусор» моделируются нравственные аспекты предпринимательской деятельности. Участники покупают территории, строят на них свои предприятия. Но эти предприятия не только дают прибыль, но и загрязняют все имеющиеся территории (все покрывается специальными карточками с «черепами», олицетворяющими «экологическую смерть»). Если не финансировать

природоохранные мероприятия, то игра быстро заканчивается экологической катастрофой. Постоянная нехватка у участников «лишних» денег провоцирует не только игровые эмоциональные переживания, но и необходимость как-то кооперироваться против общей опасности.

В шуточной игре «Такой-сякой», рассчитанной на более ранний возраст (на учащихся 5–6-х классов), участники совместными усилиями выстраивают на игровом поле образы друг друга, что позволяет закладывать основы самопознания и будущего самоопределения.

В качестве примера можно предложить профориентационную настольную игру «ПрофильПлюс» (автор Г. И. Юшкевич) для организации профориентационных занятий с учащимися 8–9-х классов, стоящими перед выбором профиля обучения и будущей профессии [9, с. 72–73].

Профориентационная настольная игра «ПрофильПлюс» (автор Г. И. Юшкевич)

Цель – расширение представлений о современном мире профессий, активизация процесса профессионального самоопределения, формирование у учащихся готовности к принятию решения о выборе профиля обучения и будущей профессии.

Условия проведения

Игра рассчитана на группу учащихся от 20–25 человек, возраста 13–15 лет. Продолжительность игры 45–60 минут. Ее можно использовать для проведения целого цикла профориентационных занятий (5–6 занятий).

1-е занятие

1. Педагог делит всех участников на 5 команд (по 4–5 человек). Командам предлагается выбрать своего лидера (капитана). Лидеры получают игровое поле в соответствии с основным профильным предметом («Математика», «Биология», «История», «Русский язык», «Белорусский язык», «Иностранный язык») и 94 жетона с названиями профессий (у каждой команды жетон определенного цвета).

2. Команды получают задание: «В течение 20 минут создать творческий проект «Древо профессий», а затем представить его другим командам. Для этого необходимо определить области профессиональной деятельности (профессии, специальности) в соответствии с выбором основного и дополнительных предметов.

3. После представления каждой командой творческого проекта «Древо профессии» игра продолжается на следующем занятии.

2-е занятие

Учащимся предлагается поработать с мини-профессиограммами.

1. Педагог знакомит учащихся с термином «Профессиограмма».

2. Затем предлагаются учащимся задания для работы с мини-профессиограммами.

Вариант № 1. Каждой группе раздаются карточки с мини-профессиограммами. Надо выбрать из перечня профессий (специальностей) 2–3 наиболее востребованные и 1–2 наименее востребованные на рынке труда и представить их, используя мини-профессиограммы.

Вариант № 2. Каждой команде выбрать из своего перечня отдельно «профессии», «специальности», представить другим командам и прокомментировать.

Вариант № 3. Каждой команде выбрать профессии, относящиеся к разным типам, и представить их:

- «Человек – природа»;
- «Человек – человек»;
- «Человек – знаковая система»;
- «Человек – техника»;
- «Человек – художественный образ».

На последующих занятиях с имеющимся дидактическим материалом (карточки «Тип профессии», «Мини-профессиограммы») можно провести 4 мини-игры: «Узнай профессию», «Тип профессии», «Проф-акцент», «Моя бизнес-компания».

Обязательным этапом игры является поощрение команд. В комплект игры «ПрофильПлюс» входят бонусные жетоны разного цвета с цифровым рядом «1», «2», «3», «4», «5».

Педагог оценивает каждую команду в зависимости от правильности выполнения заданий. Например, команда, выполнившая задание безошибочно, получает самый высокий балл «5», в обратном случае – балл ниже (на усмотрение педагога). Также оцениваются результаты выполнения командами всех трех вариантов игры и мини-игр. Можно предусмотреть штрафные баллы, если команда мешает работать другим командам, нарушает правила игры и т. д.

Игра «ПрофильПлюс» может проводиться как комплексная игровая программа, а может проходить микро-играми в качестве завершения профориентационных занятий или их дополнения.

Особенность игры состоит в том, что педагог может трансформировать ее в зависимости от запроса: варьировать содержанием, корректировать время проведения.

Опыт использования данной игры в школе показал, что она легко усваивается учащимися и активизирует процесс профессионального самоопределения.

Важно отметить, что профориентационные игры могут быть использованы в дополнение к диагностическим процедурам, дискуссиям, индивидуальным консультациям и лекционным формам работы. Само практическое использование игр должно строиться с обязательным учетом особенностей конкретного субъекта самоопределения (учащегося), его готовности рассматривать смоделированные в игре проблемы и участвовать в процедуре игры, а также с учетом условий работы и всей ситуации самоопределения, позволяющих или не позволяющих продуктивно рассматривать обозначенные проблемы и использовать данную методическую процедуру.

Провести такого рода профориентационную игру может как педагог-психолог, так и хорошо подготовленный классный руководитель. Однако игра, как любая деятельность, предъявляет ряд требований к ведущему, поэтому педагог-психолог или педагог, проводящий подобные игры, должен быть готов к творческому и равноправному взаимодействию с учащимися.

Введение профориентационных игр в традиционную систему учебно-воспитательной работы школы, как показывает опыт, способствует повышению активности учащихся в поиске своей будущей профессии, формированию у них адекватной самооценки, выявлению и развитию профессионально важных качеств личности.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Концепция непрерывного воспитания детей и учащейся молодежи : постановление Министерства образования Республики Беларусь, 15 июля 2015 г., № 82 // Национальный реестр правовых актов Республики Беларусь. – 2015.

2. Концепция развития профессиональной ориентации молодежи в Республике Беларусь : постановление Министерства труда и социальной защиты Республики Беларусь, Министерства экономики Республики Беларусь, Министерства образования Республики Беларусь, 31 марта 2014 г., №15/27/23 // Национальный реестр правовых актов Республики Беларусь. – 2014.

3. *Алябьева, Е. А.* Поиграем в профессию : мет. пособие : в 2 ч. / Е. А. Алябьева. – М. : ТЦ СФЕРА, 2014. – 118 с.

4. *Володин, Ю. А.* Дорога в жизнь, или Путешествие в будущее / Ю. А. Володин. – М. : Генезис, 2012. – 65 с.

5. *Лопатина, А.* Секреты мастерства / А. Лопатина, М. Скребцова. – М. : Книжный Дом Локус, 2002. – 127 с.

6. Профессиональный ориентир : учеб.-метод. пособие для классных руководителей / сост. : Г. Е. Григорьева, И. С. Литвина, А. В. Карбан. – Минск : Современное слово, 2009. – 45 с.

7. *Пряжников, Н. С.* Профессиональное самоопределение. Теория и практика / Н. С. Пряжников. – М. : Академия, 2008. – 194 с.

8. *Пряжников, Н. С.* Профорентация в школе и колледже : игры, дискуссии, задачи-упражнения / Н. С. Пряжников. – М. : Академия, 2014. – 178 с.

9. *Юшкевич, Г. И.* От игры – к профессии / Г. И. Юшкевич // Образование Минщины. – 2016. – № 6. – С. 71–73.

Игровое упражнение «Профессия на букву...»

Цель – расширение знаний о мире профессионального труда и актуализация уже имеющихся знаний о профессиях.

Условия проведения. Упражнение можно проводить в круге (5–10 участников), а можно использовать и при работе с целым классом. Эта методика очень компактна, занимает немного времени (от 5–7 до 10–15 минут) и носит скорее разминочный характер.

Процедура упражнения следующая (при работе в круге):

1. Общая инструкция: «Сейчас будет названа буква. Наша задача – показать, что мы знаем немало профессий, начинающихся с этой буквы, т. е. показать, насколько мы знаем мир профессий. Каждый по кругу будет называть по одной профессии на данную букву».

2. Ведущий называет первую 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 игроку (по более жестким правилам тот, кто не смог назвать профессию, выбывает из игры и выходит на время из круга). При этом совсем не обязательно требовать от участников официальных (безукоризненно «правильных») названий профессий, поскольку на данный момент ни один справочник не является исчерпывающим. Важно хотя бы приблизительно обозначить ту или иную профессиональную деятельность и суметь ответить на уточняющие вопросы.

Желательно больше 5–7 букв не предлагать, иначе игра перестанет быть увлекательной. Начинать следует с простых букв, по которым легко называть профессии (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 парт) и выяснить, какая команда является более эрудированной. 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 большие возможности для ненавязчивой коррекции представлений учащихся о тех или иных профессиях.

Игровое упражнение «Кто есть кто?»

Цель – дать возможность участникам соотнести свой образ с различными профессиями на основании знания учащихся друг о друге.

Условия проведения. Игра проводится в круге, но возможен вариант, когда все сидят в классе на местах. В игре могут участвовать от 6–8 до 12–15 человек.

1. Перед началом игры ведущий может спросить у участников группы, какие профессии для них наиболее интересны, и записать их (примерно 10–15 штук) на доске, называя впоследствии профессии из этого перечня. Это исключает случаи, когда названная профессия будет никому не интересна, а может, даже неприятна.

Инструкция: «Сейчас назову профессию, а каждый из вас в течение нескольких секунд посмотрит на своих товарищей и определит, кому эта профессия подойдет в большей степени. Затем я хлопну в ладоши, а все одновременно должны показать рукой (или ручкой) на выбранного человека (наиболее подходящего для названной профессии)».

2. Показав рукой на своего товарища, все должны на время замечать, а ведущий подсчитывает, сколько рук показывает на каждого человека, т. е. чей образ, по мнению большинства игроков, соответствует данной профессии.

Если упражнение проводится в классе и учащиеся сидят на своих местах за партами, то все основные правила сохраняются, а ведущий должен быть готов к несколько большим эмоциям игроков. Однако при таком варианте игры школьникам намного проще сосчитать самим, сколько товарищей на них показывает. В отличие от игры в круге, где все сидят плотно друг с другом, в классе больше простора и меньше ошибок с показыванием и обращением друг к другу.

В целом данное игровое упражнение достаточно простое и с интересом воспринимается участниками.

Игровое упражнение «Подарок»

В игровом упражнении несколько необычно организуется обсуждение некоторых особенностей конкретной рассматриваемой профессии, что позволяет участникам лучше осознать специфические моменты данной профессиональной деятельности.

1. Инструкция: «Представьте, что у нас есть общий друг, который пригласил всех на свой день рождения. Отказаться и не пойти никак нельзя. В течение 30 секунд каждый должен придумать, какой он делает подарок своему другу». При этом важно выполнить 3 условия:

- ✓ подарок должен содержать намек на его профессию;

✓ подарок должен быть с изюминкой, т. е. веселым, необычным (предполагается, что друг – это человек с юмором, который может даже обидеться, если ему подарят что-то обычное, как бы откупятся);

✓ подарок должен быть доступен по цене.

Вместе с группой ведущий определяет, кто этот воображаемый друг. Определяется, мужчина это или женщина, примерный возраст и обязательно, какая у него (у нее) профессия.

Когда называется подарок, ведущий (участник) может задавать уточняющие вопросы. Например, какое отношение имеет подарок к профессии друга, сколько подарок будет стоить и т. п. Вопросы играют дополнительную активизирующую роль, поскольку заставляют участников более ответственно предлагать варианты подарков. Обосновывая свой выбор, игрок вынужден соотносить его с особенностями рассматриваемой профессии и фактически раскрывать наиболее интересные элементы данного профессионального труда. В конце игры определяется, чьи подарки оказались наиболее интересными.

Игровое упражнение «Автопортрет»

Цель – повысить у игроков способность соотносить внешние характеристики и образы людей с различными профессиями.

Условия проведения. Игровое упражнение проводится в кругу (число участников от 7–10 до 15 человек). Время – от 20 до 30 минут.

1. Все участники достают чистый с двух сторон лист бумаги.

2. Задание: «Каждый должен нарисовать на листке себя (сделать автопортрет – только лицо). Рисунок должен быть на всю страницу. Желательно нарисовать быстро, как бы “на одном дыхании”. Подписывать листок не надо». Если кто-то из игроков заявит, что не умеет рисовать, можно сказать, что рисунок любого человека, особенно ребенка или подростка, гениален (так говорят великие художники). Если кто-то наотрез откажется рисовать себя, то насильно заставлять его не следует, но если окажется, что таких много (больше двух-трех человек), то игру лучше не проводить.

3. Ведущий быстро собирает листочки с автопортретами и перемешивает, как бы показывая, что ему не важно, кто именно на них нарисован. Тут же раздает игрокам листочки уже в случайном порядке.

4. Новое задание: «Посмотрите внимательно на изображение, постарайтесь понять, что это за человек, на что он способен, но при этом не старайтесь узнать, кто здесь нарисован. На обратной (чистой) стороне листочка с автопортретом напишите одну профессию, которая, на ваш взгляд, больше всего соответствует изображенному лицу.

После этого листок передайте соседу справа, а от соседа слева возьмите новый листок и сделайте то же самое. Если получите листок с собственным автопортретом, то тоже подберите к нему профессию. Таким образом, все листочки должны пройти круг. Профессии на одном листочке могут повторяться».

5. Ведущий быстро собирает листочки, перемешивает их и начинает подведение итогов. Берется первый листочек, участникам игры показывается изображение на нем и зачитываются выписанные на обратной стороне профессии, соответствующие данному автопортрету. Опыт показывает, что упражнение проходит достаточно весело, а игроки слушают ведущего достаточно заинтересованно.

Нельзя спрашивать, чей это листок, да еще вручать его автору, т. к. обычно над изображениями смеются, и далеко не каждый может чувствовать себя при этом уверенно. Листочки после упражнения просто кладутся на стол, и ведущий предлагает игрокам самим найти свои автопортреты и взять их себе на память.

Хорошо, если ведущий нарисует свой автопортрет и поиграет вместе со школьниками. Это даст ему возможность при подведении итогов начать со своего изображения. Данное игровое упражнение является скорее разминочным и развлекательным, но ведь известно, что во многих шутках часто заложен очень глубокий смысл. Например, в этой игре каждый рисунок – это своеобразная проекция участников своего представления о себе, а шутливое соотнесение рисунков с профессиями – это еще один шаг к пониманию образа профессионала.

Игровое упражнение «Самая-самая»

Цель – повышение уровня ориентации в мире профессионального труда, осознание особенностей профессий, связанных с престижностью.

Условия проведения. Упражнение может проводиться в кругу (если количество участников от 6–8 до 10–15 человек) или с целым классом. По времени упражнение занимает от 15 до 25–30 минут.

1. Инструкция: «Сейчас вам будут предложены необычные характеристики профессий, а вы должны по очереди называть те профессии, которые, по вашему мнению, данной характеристике подходят, например: самая денежная профессия, какие профессии являются самыми-самыми денежными... (банкир)».

2. Ведущий называет первую характеристику, а участники по очереди (по кругу) предлагают свои варианты. Если у кого-то возникают сомнения, что названа самая-самая (или близкая к самой-самой), то можно задавать уточняющие вопросы. Далее называется

следующая характеристика и т. д. Всего таких характеристик должно быть не более 5–7.

Если упражнение проводится с классом, то после того, как ведущий назовет первую характеристику, участники со своих мест предлагают варианты наиболее подходящих профессий. Ведущий выписывает 3–5 наиболее часто прозвучавших вариантов на доске, после чего организуется небольшое обсуждение и определение «самой-самой» профессии.

Важным элементом данного игрового упражнения является обсуждение. Ведущий должен проявить уважение к мнениям участников, поскольку оценки могут (и должны) быть субъективными. Определение некоторых «самых-самых» профессий должно опираться на объективные знания о них. К примеру, если называется самая денежная профессия – депутат, то можно уточнить у школьника, а знает ли он, сколько зарабатывают депутаты (по сравнению с другими высокооплачиваемыми профессиями)? Можно в ходе обсуждения совместными усилиями определить, какую профессию вообще можно считать денежной и т. п.

Для того чтобы упражнение проходило интересно, ведущему надо заранее отобрать необычные характеристики профессий, которые должны заинтриговать участников. Это могут быть следующие характеристики: «самая зеленая профессия», «самая сладкая (вкусная) профессия», «самая опасная профессия», «самая интересная профессия», «самая детская профессия», «самая смешная профессия» и т. д.

Данное упражнение близко к известной игре «Ассоциации», поскольку участники фактически должны проассоциировать профессии с необычными характеристиками.

В зависимости от возраста количество характеристик можно уменьшить или увеличить. В старших классах в игре можно использовать мяч. Участники встают в круг, ведущий стоит в середине, называет вопрос и кидает мяч участнику: «Маша, назови мне самую зеленую профессию». Если затрудняется с ответом, помогают все.

Игровое упражнение «Цепочка профессий»

Цель – развить умение 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 про-

фессиях с этими характеристиками, но ведь такие же характеристики могут встречаться во многих профессиях.

Условия проведения. Проводить упражнение лучше в круге. Число участников от 6–8 до 15–20 человек. Время проведения от 7–10 до 15 минут.

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, высокими температурами, печами. Определяя сходство между разными профессиями, можно вспомнить схему анализа профессии, например, сходство по условиям труда, по средствам и т. д.».

2. В ходе игры ведущий иногда задает уточняющие вопросы, например: «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 интересные 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 свидетельствуют о том, что не следует ограничиваться только одним профессиональным выбором, ведь очень часто то, что вы ищете 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.

Иногда сходство между профессиями носит почти юмористический характер. Например, что может быть общего между профессиями «водитель троллейбуса» и «профессор в вузе»? Оказывается, у обоих есть возможность выступать перед аудиториями, у водителя троллейбуса аудитории бывают обширнее (сколько людей только в часы пик через салон автобуса проходит!..). Если школьники указывают на подобные или даже на еще более веселые линии сходства

между профессиями, то ни в коем случае нельзя их осуждать за такое творчество – это один из показателей того, что игра получается.

Игровое упражнение «Ловушки-капканчики»

Цель – повышение уровня осознания возможных препятствий (ловушек) на пути к профессиональным целям и представления о путях преодоления этих препятствий.

Условия проведения. Данное игровое упражнение проводится в кругу, количество участников от 6–8 до 12–15. Время 20–30 минут.

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 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, семейное положение и др. Но таких характеристик не должно быть слишком много!

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 трудности-ловушки на случай, если похожие трудности придумают другие участники (чтобы не повторяться). Выделяя такие трудности, каждый обязательно должен подумать о том, как определить их. Главному игроку дается время, чтобы выделить несколько наиболее вероятных трудностей на пути к своей цели и подготовиться к ответу, как он собирается их преодолевать.

После этого по очереди каждый будет называть по одной трудности-ловушке, а главный игрок сразу же (без размышления) должен сказать, как можно эту трудность преодолеть. Игрок, назвавший данную трудность, тоже должен объяснить, как можно ее преодолеть.

Ведущий с помощью группы определит (голосование и т. п.), чей вариант преодоления данной трудности оказался наиболее оптимальным. Победителю (главному игроку или представителю группы) будет поставлен знак «плюс». Если к концу игры у главного игрока окажется больше плюсов, 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 окажется, что какая-то трудность явно надуманная (например, разговор с самим Господом Богом накануне ответственного экзамена), то сама группа должна решить, обсуждать подобную трудность или нет.

6. 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 интересным и реалистичным.

9. Подведение общего итога (сумел главный герой преодолеть названные трудности или нет). При общем подведении итогов можно также посмотреть, сумел ли еще на подготовительном этапе главный игрок выделить те трудности (на своем листочке), которые уже в игре предлагали ему остальные участники.

В ходе данного упражнения могут возникать интересные дискуссии, у участников часто появляется желание поделиться своим жизненным опытом, но необходимо следить, чтобы игра проходила динамично и не увязла в несущественных деталях.

Игровое упражнение «День из жизни...» («Сон из жизни»)

Цель – повысить уровень осознания участниками типического и специфического в профессиональной деятельности того или иного специалиста.

Условия проведения. Упражнение проводится в кругу. Количество участников – от 6–8 до 15–20. Время – от 15 до 25 минут.

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

2. Инструкция: «Сейчас мы вместе постараемся составить рассказ о типичном трудовом дне нашего работника – фотомодели. Это будет рассказ только из существительных. Например, рассказ о трудовом дне учителя может 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 неудачным штришком (неуместно названным «ради хохмы» 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 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, тогда каждому придется называть по два существительных.

4. При подведении итогов игры можно спросить у участников, получился целостный рассказ или нет? Не испортил ли кто-нибудь общий рассказ неудачным существительным? Если рассказ получился путанным и сумбурным, можно попросить кого-нибудь из игроков своими словами рассказать, о чем был составленный рассказ. 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 немного 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 творческое и бурное фантазирование участников, поскольку речь идет о необычной, почти мистической ситуации, связанной с загадочным миром снов.

Игровое упражнение «Круг жизни» («Эпитафия»)

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

Условия проведения. Методика рассчитана на работу в круге. Количество участников от 8–10 до 15–20. Время проведения – 25–40 минут.

1. Участники рассаживаются в круг, и ведущий голосом рассказывает притчу: «Говорят, где-то 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 3 года...” или “Нугзар Гаприндашвигли. Родился в 1840 году, умер в 1865 году. Прожил 120 лет...”». Далее ведущий может спросить у группы: «На Кавказе считать не умеют? Может, со смыслом делались эти приписки на могильных плитах? А с каким смыслом? А смысл приписок в том, что таким образом односельчане оценивали насыщенность и общую ценность жизни данного человека».

2. Общая инструкция: «Сейчас мы совместными усилиями составим рассказ о человеке, который в наше время, например, в 1995 году, окончил школу и стал жить дальше, прожив до 75 лет. Каждый по очереди назовет важное событие в жизни данного человека. Из этих событий и сложится его жизнь. Обращаю особое внимание на то, что события могут быть внешними (поступил туда-то, поработал там-то, сделал то-то... – по типу «комсомольско-молодежной биографии»), а могут быть и внутренними, связанными с глубокими размышлениями и переживаниями (например, некоторые люди стали великими, почти не выходя из своего дома). Желательно предлагать события, соответствующие реальности (без всяких встреч с инопланетянами и прочими «веселыми ребятами-суперменами»). В конце игры каждый попробует оценить, насколько удалась жизнь главного героя, насколько она оказалась интересной и ценной. Каждый участник “сделает приписку на могильной плите” нашего героя: сколько же лет он прожил не по паспорту, а по-настоящему».

3. Ведущий называет первое событие, например, «наш герой окончил среднюю школу с двумя тройками». Далее остальные игроки 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, т. е. дать каждому участнику возможность назвать и по второму событию.

4. Когда последний игрок называет свое событие, предполагается, что главный игрок умирает в 75 лет, согласно условию игры.

5. Ведущий предлагает всем немного подумать и по очереди без каких-либо комментариев сказать, сколько лет можно было бы приписать на могильной плите героя. Все по очереди называют свои варианты (годы, прожитые не напрасно).

6. 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 (или хотя бы подождать с этим, дав возможность высказаться остальным участникам). Довольно часто, по нашему опыту, многие игроки оценивают судьбу первого героя не очень высоко, называя 20, 30, 45 лет (а по паспорту – 75 лет!). Нередко группа желает «еще разок попробовать». Но часто и после второго проигрывания (даже с несколько иным героем) получается не очень-то интересно. Обычно при втором проигрывании группа начинает излишне фантазировать, и многие потом сами заявляют, что «все это не похоже на правду – чушь какая-то». Таким образом, построить интересную жизнь даже в воображении оказывается совсем непросто.

7. Завершить игру можно напоминанием о том, что события бывают внешние и внутренние (нередко игра получается неинтересной потому, что называются в основном внешние события, и жизнь оказывается похожей на биографию для отдела кадров). Ведущий предлагает каждому по очереди назвать какое-нибудь действительно интересное и достойное событие, которое могло бы украсить любую жизнь.

8. 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 размышлять об этом.

9. Можно предложить участникам задание на дом: «Подумайте, какие события могли бы украсить вашу будущую жизнь».

10. Если позволяет время, после завершения игры попросить игроков на отдельных листочках выписать 15–20 основных событий жизни какого-нибудь воображаемого героя (мальчика или девочки – определяет сам игрок), который окончил школу в настоящее время и прожил (по паспорту) 75 лет. После чего внизу каждый должен просто написать, сколько же он прожил в психологическом смысле. Опыт показывает, что это дополнительное задание выполняется большинством игроков очень серьезно и заинтересованно.

По опыту проведения игры типичный сценарий жизни примерно следующий: девушка – после школы поступает в институт (экономический или юридический – чаще всего), в институте знакомится с парнем, встречается (иногда появляется ребенок), ссорится с парнем, знакомится с иностранцем (реже с «новым русским») и почти всегда уезжает за границу (Европа, Америка); часто возвращается через некоторое время в домой; далее очень просто – устраивается на работу, работает; иногда снова выходит замуж, создает семью; очень часто появляются внуки; часто ближе к старости пишет мемуары; умирает обычно в окружении любящих детей и внуков.

Для молодых людей (парней) жизненный сценарий примерно такой же, только чаще едут не за границу, а в Сибирь или на Дальний Восток, а потом «открывают свое дело» и зарабатывают огромные деньги («состояния»). Иногда случается, что главный герой получает богатое наследство, но часто его «проматывает». Нередко на каком-то этапе (ближе к зрелому возрасту) спиваются, ссорятся с сыном, но потом обычно мирятся и также умирают в окружении любящих родственников. Можно предположить, что даже в коллективном рассказе часто проецируются (проявляются) реальные проблемы, присутствующие в типичных отношениях подростков с родителями и сверстниками. И хотя игра служит не для проекции и рефлексии этих отношений, но совсем не учитывать (недооценивать) этого при ее проведении не следует.

Игровое упражнение «Поступь профессионала»

Цель – в веселой форме смоделировать некоторые типичные черты и особенности поведения профессионалов, позволяющие лучше понять обобщенные образы представителей данных профессий и соотнести их с представлениями о собственном «Я-образе».

Условия проведения. Количество участников игры – от 6–8 до 15–20 человек. Время – от 20 до 30–40 минут.

1. Ведущий предлагает всем рассчитаться по порядку номеров.
2. Каждый достает листочек бумаги и проставляет на нем в столбик столько номеров, сколько оказалось участников игры.
3. Инструкция: «Данное игровое упражнение одновременно необычное и очень простое. Мы попробуем изобразить некоторые профессии с помощью походки, ведь можно же изображать разные вещи и явления с помощью жестов, мимики, различных поз и т. п. Сначала каждый должен выбрать для себя профессию, которую он захочет представить с помощью своей походки. Сейчас каждый из вас по оче-

реди встанет со своего места, спокойно подойдет ко мне и очень тихо (шепотом) скажет на ухо, какого профессионала он хотел изобразить. После этого он также тихо пройдет на свое место. Остальные должны будут внимательно наблюдать за походкой очередного игрока и в своих листочках напротив номера этого игрока написать ту профессию, с которой у вас ассоциируется его походка. Известно, что по походке иногда можно узнать (угадать), работает человек грузчиком или артистом балета, военным или бухгалтером и т. д.».

4. Будет лучше, если первым пример покажет сам ведущий, поскольку упражнение действительно очень необычное, и у кого-то из участников оно может вызвать некоторое недоумение. Ведущий должен продемонстрировать, что нет ничего особенного в том, что он просто встанет со своего места, подойдет к одному из игроков и шепотом скажет ему на ушко, какую профессию он изображает с помощью своей походки.

5. Игроки по очереди проделывают то же самое, каждый раз называя предварительно свой порядковый номер.

6. Ведущий записывает в своем листочке номер и какую профессию игрок хотел представить своей походкой.

7. Ведущий быстро собирает у игроков листочки с записями и перемешивает их.

8. При подведении итогов ведущий берет первый листочек и зачитывает профессию напротив первого номера, затем берет второй листочек и также зачитывает профессию напротив первого номера и т. д. После этого он говорит, какую же профессию хотел представить своей походкой сам игрок (ведущий зачитывает это по своим записям). Делается это для того, чтобы сравнить задуманную игроком профессию и то, что из этого получилось. Далее он переходит ко второму номеру и т. д. При этом совершенно не обязательно выяснять, кто именно под каким номером выступал (обычно, когда немало участников, чужие номера остальными игроками забываются). Если окажется, что кто-то из озорства написал какую-то явно неприличную (обидную) профессию, то ведущий ее просто не зачитывает.

Опыт показывает, что обычно игра проходит оживленно и весело, хотя столь простое на первый взгляд задание – пройтись по классу под взгляды своих одноклассников – для кого-то может оказаться непростым испытанием. Поэтому, если кто-то откажется участвовать в упражнении, то нужно отнестись к нему с пониманием и предложить просто понаблюдать за своими товарищами.

Учебно-методическое издание

**ПРОФОРИЕНТАЦИОННАЯ ИГРА
КАК СРЕДСТВО АКТИВИЗАЦИИ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО САМООПРЕДЕЛЕНИЯ
ОБУЧАЮЩИХСЯ**

Ответственный за выпуск *Ж. Н. Атаева*

Корректоры *И. Г. Колесникова, М. С. Жданович*

Компьютерная верстка *Г. А. Абцешко*

Дизайн обложки *В. А. Рысевец*

Подписано в печать 27.03.2017. Формат 60×84¹/₁₆.
Бумага офсетная. Гарнитура Таймс. Ризография. Заказ 6.
Усл. печ. л. 3,25. Уч.-изд. л. 2,61. Тираж 300 экз.

Государственное учреждение образования
«Минский областной институт развития образования».
Свидетельство о государственной регистрации издателя,
изготовителя, распространителя печатных изданий
№ 1/422 от 02.09.2014.
ул. П. Глебки, 88, 220104, Минск.

