

## Оглавление

<i>Профориентационная игра «Автопортрет»</i>	<b>2</b>
<i>Профориентационная и «Аукцион ценностей»</i>	<b>4</b>
<i>Профориентационная игра «Двойки-пятерки»</i>	<b>7</b>
<i>Профориентационная игра «Кто есть кто?»</i>	<b>10</b>
<i>Профориентационная игра «Ловушки – Капканчики»</i>	<b>12</b>
<i>Профориентационная игра «Пришельцы»</i>	<b>15</b>
<i>Профориентационная игра «Сотворение мира»</i>	<b>19</b>
<i>Профориентационная игра «Собеседование с работодателем»</i>	<b>21</b>
<i>Профориентационная игра «Детективы»</i>	<b>21</b>
<i>Профориентационная игра «Призвание»</i>	<b>21</b>
<i>Профориентационная игра «Профессия на букву»</i>	<b>23</b>
<i>Профориентационная игра «20 000 дней»</i>	<b>25</b>
<i>Деловая игра «Кадровый вопрос»</i>	<b>28</b>
<i>Профориентационная игра "5 шагов"</i>	<b>31</b>
<i>Профориентационная игра "А вот и Я"</i>	<b>33</b>
<i>Профориентационная игра "Один день из жизни"</i>	<b>37</b>
<i>Профориентационная игра "Поступь профессионала"</i>	<b>39</b>
<i>Профориентационная игра "Профессия - специальность"</i>	<b>41</b>
<i>Профориентационная игра "Самая - самая"</i>	<b>43</b>
<i>Профориентационная игра "Советчик"</i>	<b>45</b>
<i>Профориентационная игра "Сотворение мира"</i>	<b>47</b>
<i>Профориентационная игра "Спящий город"</i>	<b>48</b>
<i>Профориентационная игра "Суд над безработным"</i>	<b>51</b>
<i>Профориентационная игра "Три судьбы"</i>	<b>53</b>
<i>Профориентационная игра "Угадай профессию"</i>	<b>58</b>
<i>Профориентационная игра "Человек - профессия"</i>	<b>63</b>

## **Профориентационная игра «Автопортрет»**

**Цель игры** – в шуточной форме повысить у игроков способность соотносить внешние характеристики и образы людей с различными профессиями.

Игровое упражнение проводится в кругу (число участников от 7 – 10 до 15 человек).

**Время** – от 20 минут.

### **Процедура методики:**

1. Все участники достают чистый с двух сторон листок бумаги.
2. Задание: «Каждый должен нарисовать на листке самого себя (сделать автопортрет). Рисунок должен быть на всю страницу, по центру, только лицо. Желательно нарисовать его быстро, как бы "на одном дыхании". Подписывать листок не надо». Если кто-то из игроков заявит, что он 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 окажется много (больше двух-трех человек), то игру лучше не проводить...
3. Ведущий быстро собирает листочки с автопортретами и демонстративно их перемешивает, как бы показывая, что ему не важно кто именно на них нарисован.
4. Тут же ведущий раздает игрокам листочки, но уже в случайном порядке.
5. 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 проделайте то же самое. Если Вы получите листок с собственным автопортретом, то также подберите к нему профессию... Таким образом, все листочки должны пройти круг. Профессии на одном листочке могут повторяться».

б. Далее 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. Ни в коем случае нельзя тут же 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.

Будет лучше, если ведущий сам нарисует свой автопортрет и поиграет вместе со школьниками. Это даст ему возможность при подведении итогов начать со своего собственного изображения, ведь лучше, когда начнут смеяться над рисунком и соответствующими рисунку профессиями сначала над самим психологом, даже если такой смех бывает очень добрым и дружеским. Конечно, данное игровое упражнение является скорее разминочным и в немалой степени развлекательным, но ведь известно, что во многих шутках часто заложен очень даже глубокий смысл. Например, в данной игре каждый рисунок – это своеобразная проекция участников своего представления о себе, а шутовское соотнесение рисунков с профессиями – это еще один шаг к пониманию образа профессионала

## ОГЛАВЛЕНИЕ

## **Проориентационная и «Аукцион ценностей»**

**Цель:** работа с ценностными ориентациями молодежи, влияние на процесс становления ценностных ориентаций.

**Правила проведения игры:** Участниками игры становятся 4-8 человек. Слишком большое количество участников снижает динамичность игры.

**Сюжет игры** «Аукцион ценностей» соответствует названию: объявляется аукцион, на котором распродают жизненные ценности. Задача участника – приобрести как можно больше ценностей, имеющих для него наибольшее значение.

В начале игры ведущий раздает бланки со списками жизненных ценностей. Участники должны оценить каждый пункт списка по следующей шкале:

«+» – положительное отношение,

«0» – безразличное отношение,

«-» – отрицательное отношение к данной ценности.

Затем ведущий собирает бланки и подсчитывает количество и стартовую стоимость каждой ценности, которая будет выставлена на аукционе.

**Правила подсчета** составляются таким образом, что ценность, которая привлекательна для большего числа игроков, имеет большую игровую «стоимость» и, соответственно, представлена в меньшем количестве игровых «лотов». Далее объясняется, что «валютой», за которую можно будет приобретать ценности, является количество очков, набранное в упражнении на ловкость (сбивание кеглей, метание мячей, дротиков и т.п.).

На всю игру участникам дается ограниченное количество попыток для выполнения упражнения. Перед началом аукциона участник выбирает пять наиболее важных ценностей, за которые он собирается бороться. Этот выбор фиксируется в «плане аукциона». При этом после первоначального составления плана, участники могут внести в него необходимые изменения, после того, как ведущий объявит стартовую цену каждого «лота». Ведущий ориентирует участников на необходимость максимального выполнения составленного «плана». Затем начинается процесс аукциона. Ведущий объявляет игровой «лот»: наименование и стоимость ценности. Право на «покупку» получает участник, назвавший наибольшую цену «лота». Участник, получивший право на покупку, выполняет упражнение. Он может при этом использовать любое количество имеющихся в его распоряжении попыток. При этом все набранные очки можно не использовать на приобретение данного «лота». В том случае, если игрок отказался от приобретения заявленной ценности или набранных им очков недостаточно, «лот» снова выставляется на продажу. Аукцион прекращается, когда все ценности были «проданы» или все игроки израсходовали отведенные им попытки.

Затем составляется список «достижений», в который входят все приобретенные участником ценности. При этом вместо «плановой» ценности, которую игрок не смог приобрести, в список вносится ее «противоположность», например, вместо ценности «Счастливая семейная жизнь» – «Неудачная семейная жизнь» и т.п.

На следующем этапе игры участники представляют свои списки «достижений», сопоставляя их с типичным жизненным путем представителя той или иной профессии. Формальным итогом игры может стать вручение «дипломов приверженца профессии».

В обсуждении важно обратить внимание участников на то, как менялось отношение к тем или иным ценностям по мере изменения их

«цены», достижений игроков в процессе выполнения упражнения на ловкость. Ведущий также может проинформировать участников о результатах опроса, проведенного в начале игры. В ходе обсуждения ведущий может предложить каждому участнику назвать ту ценность, которую он считает основной, определяющей жизнь человека. Также может быть затронут вопрос о том, как конкретная профессия влияет на характер ценностных ориентаций.

Сложности проведения данной игры связаны с поддержанием динамики игрового действия, а именно переходов от выполнения упражнения на ловкость к аукциону, фиксацией достижений участников, а также с оформлением игровой «документации», поэтому желательно, чтобы ведущему помогал ассистент

# ОГЛАВЛЕНИЕ

## **Профориентационная игра «Двойки-пятерки»**

**Цель:** рефлексия школьного обучения как этапа профессиональной жизни, анализа вариантов успешности протекания этого этапа.

**Возраст:** старшеклассники, студенты. Не рекомендуется проводить игру с подростками, так как она способствует усилению реакции эмансипации, обесцениванию роли взрослого как носителя общественно-полезных норм.

**Правила проведения игры:** В игре предусмотрено две основных роли – «учеников» и «учителей». Желательно, чтобы каждый из участников одновременно выполнял обе эти роли. Когда участники являются «учениками», они «посещают уроки», на которых демонстрируют свои «знания». В качестве уровня их «учебных достижений» выступают результаты в упражнении на ловкость (например, сбивании кеглей). Игроки получают «ведомости», в которых указаны посещаемые им «уроки». Когда участник играет роль «учителя-предметника», он получает «диплом учителя». В «дипломе» указано название предмета и результат, за который «ученику» ставится оценка «пять». «Уроки» проходят по заранее объявляемому расписанию.

**Основные правила игры** сводятся к следующему: запрещается показывать остальным участникам «диплом учителя», «пропускать» свои уроки; «учитель» обязан ставить оценки в строгом соответствии с требованиями, указанными в его дипломе. «Учитель» ставит оценки следующим образом: если результат «ученика» меньше, чем указанный в «дипломе», выставляется оценка «два»; во всех других случаях ставится оценка «пять».

После того, как ведущий объявляет сюжет игры, раздаются «ведомости учеников» и «дипломы учителей», вывешивается расписание,

проводится тур «начальной школы». По окончании всех уроков проводится «педсовет», на котором «учителя» должны составить рейтинг успешности обучения учеников. Аналогичным образом проводятся туры «средней» и «старшей» школы. Игра завершается обсуждением.

**Система «дипломов» учителей и «ведомостей» учеников** построена таким образом, что в игре присутствуют три типа учеников: первые попадают на «уроки» к строгим «учителям», которые ставят «пять» только за очень высокий результат (например, за 8 сбитых кеглей из 10); вторые попадают на «уроки» к нестрогим «учителям», которые ставят «пять» за предельно низкий результат (например, за 1 сбитую кеглю из 10); третьи попадают на уроки к разным «учителям».

**При анализе игры** ведущий может раскрыть эти роли. Обычно уже в процессе игры сами участники обращают внимание на то, что за один и тот же результат разные «учителя» ставят разные оценки. Часто это служит отправной точкой дискуссии по поводу содержания игры, и даже системы образования в целом. Игра особенно полезна для студентов педвузов, так как позволяет коснуться проблем, связанных с педагогической оценкой. Использование игры в профориентационных целях предполагает содержательное обсуждение того, каким образом школьная жизнь влияет на выбор той или иной профессии. Кроме того, ведущему необходимо сделать предметом обсуждения реакции участников, которые попадали к «строгим» учителям.

# ОГЛАВЛЕНИЕ



## **Проориентационная игра «Кто есть кто?»**

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

**Игра проводится** в круге, но возможен вариант проведения ее в классе. В игре могут участвовать от 6 – 8 до 12 – 15 человек.

**Время** на первое проигрывание – 5 – 7 минут.

**Процедура игрового упражнения** следующая:

1. **Инструкция:** «Сейчас я буду называть профессии, каждый в течение нескольких секунд должен посмотреть на своих товарищей и определить, кому эта профессия подойдет в наибольшей степени. Далее я хлопну в ладоши и все по команде одновременно должны показать рукой (или ручкой) на выбранного человека (наиболее подходящего для названной профессии)». Ещё перед началом самой игры ведущий может спросить у участников группы, какие профессии для них наиболее интересны и выписать эти профессии (примерно 10 – 15 штук) на доске, называя впоследствии профессии из этого перечня. Это исключит случаи, когда названная профессия будет никому не интересна, а может даже и неприятна. Если игроков немного (6 – 8 человек), то показывать можно не одной рукой, а двумя (одной рукой – на одного человека, другой – на другого). Для большего количества участников лучше всё это проделывать одной рукой, иначе будет путаница.

2. . Показав рукой на своего товарища, все должны на время замереть, а ведущий сам по очереди подсчитывает, сколько рук показывает на каждого человека, т.е. чей об раз, по мнению большинства игроков, в наибольшей степени 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 показывают, ведь 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.

# ОГЛАВЛЕНИЕ

## **Проориентационная игра «Ловушки – Капканчики»**

**Цель игры** - повысить уровень осознания возможных препятствий (ловушек) на пути к профессиональным целям и представления о путях преодоления этих препятствий.

Данное игровое упражнение проводится в круге, количество участников – от 6 – 8 до 12 – 15.

**Время:** 20 – 30 минут.

### **Процедура включает следующие этапы:**

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

2. В группе выбирается доброволец, который будет «представлять» какого-то вымышленного человека (если доброволец пожелает, то он может представлять и самого себя...). При этом для вымышленного человека необходимо сразу же определить его основные характеристики: пол, возраст (желательно, чтобы возраст соответствовал возрасту большинства присутствующих, что сделает упражнение более актуальным для играющих), образование, 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 человека (например, в нашем главном герое) и именно об этих, внутренних трудностях многие часто забывают... Желательно определить даже две-три таких трудностей-ловушек на случай, если похожие трудности придумают другие участники (чтобы не повторяться). Выделяя такие трудности, каждый обязательно должен подумать и о том, как преодолеть их. Главному игроку также дается время, чтобы он выделил несколько наиболее вероятных трудностей на пути к своей цели и также подготовился ответить, как он собирается их преодолевать.

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

4. Далее игроки, включая главного героя, выделяют на своих листочках основные трудности на пути к намеченной цели. Напоминаем, что трудности бывают не только внешними, но и внутренними (последние часто оказываются даже более существенной преградой-ловушкой на пути к своим целям...).

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

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

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

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

9. Наконец, подводятся общий итог (сумел главный герой преодолеть названные трудности или нет). 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 и т.д. Конечно, ведущий должен поощрять такой обмен опытом, но одновременно следить и за тем, чтобы игра проходила динамично и не увязала в несущественных деталях.

## ОГЛАВЛЕНИЕ

## **Профориентационная игра «Пришельцы»**

**Цель игры:** помочь учащимся в осознании роли труда и правильного выбора профессии в их жизни, а также места труда в системе общественных отношений.

**Условия проведения.** В игре может участвовать весь класс.

**Время** на игру 30 – 40 мин. Школьники должны иметь ручки и бумагу.

**Процедура игры.** Проводится она без явно выраженного подготовительного этапа. Лекционный материал о значении труда можно предложить учащимся, как перед игрой, так и после нее. Отдельные элементы его используются и при обсуждении результатов.

**В самой игре условно выделяются следующие этапы.**

1. Из учащихся по желанию выбираются 2 —3 человека для роли «пришельцев».

2. Ведущий знакомит класс с ситуацией: «Неожиданно к нам пришло сообщение о прибытии на Землю представителей другой цивилизации. Срочно организуется пресс-конференция с участием журналистов. Из-за технических сложностей время пребывания «пришельцев» ограничивается 15 мин. За это время мы и они должны узнать друг о друге самое главное». Затем дается устная или письменная инструкция «пришельцам»: «Сейчас вы выйдете из класса и за 3 – 4 мин продумаете, откуда вы прилетели, с какой целью. Подготовьте небольшой рассказ о своей планете (не более 5 мин), расскажите, чем занимаются и как живут ее жители. Будьте готовы ответить на любой

вопрос «журналистов», т.е. всех оставшихся в классе. Можете подумать и о своем «инопланетном» внешнем виде.

3. Пока «пришельцы» готовятся, «журналисты получают следующую инструкцию: «Вы представляете те или иные агентства, радио – и телепрограммы, журналы и газеты. Пусть каждый подумает, какое именно средство массовой информации он представляет. Придумайте по 1 – 2 вопроса к «пришельцам». Задавая вопрос, надо предварительно сказать, какую информационную службу вы представляете, данное условие дисциплинирует участников игры. Вопросы должны быть краткими и по возможности интересными». Ведущий приглашает «пришельцев», приветствует их и, напомнив об ограниченном времени, сразу предоставляет слово. Те очень коротко рассказывают о своей планете.

4. Далее ведущий предлагает «журналистам» задавать гостям вопросы, а «инопланетянам» – кратко отвечать на них. Главный соревновательный момент данного этапа – задать наиболее интересный и важный вопрос. Некоторые вопросы ведущий задает сам (для активизации и содержательной коррекции хода игры), но делать это надо как можно реже, развивая инициативу самих школьников.

5. Когда до конца встречи останется 1 мин, ведущий предупреждает об этом играющих и на 15-й мин сообщает, что «пришельцы исчезли». «Исчезнувшим инопланетянам» предлагается занять свои места в классе.

6. После этого все участники игры должны в течение 5 – 7 мин написать небольшие, примерно на полстраницы, сообщения о первых впечатлениях от пресс-конференции, в которых освещаются два момента:

1. оценка общего уровня развития цивилизации;
2. целесообразность контакта с ней.

«Журналисты» помечают в своих записях, какие агентства они представляют, и дают броские названия сообщениям. «Пришельцы» также отмечают на своих листах название планеты и в качестве предварительной информации о встрече с землянами сообщают об уровне их развития и целесообразности контакта.

7. Через 5 – 7 мин сообщения собираются, независимо от того, все ли учащиеся успели их написать, и зачитываются вслух. Желательно предложить это сделать двум школьникам из числа пассивных, чтобы они читали сообщения по очереди. Эта процедура является подготовкой к обсуждению игры. На нее выделяется 5 – 7 мин.

**Обсуждение.** Ведущий задает вопрос: «Вы только что оценивали развитие цивилизации. Какой главный показатель (критерий) такого развития?» Возможные ответы записываются на доске, после чего обсуждаются. Неудачные критерии отсеиваются. Важно найти такой показатель развитости, который был бы связан со всеми остальными. Одновременно может возникнуть вопрос, чем развитый человек отличается от неразвитого, счастливый от несчастливой. Важно подвести учащихся к пониманию того, что в развитом обществе каждый человек может полноценно реализовать себя, свои возможности. Достигается это главным образом в свободном, творческом, общественно полезном труде, который в наибольшей степени связан и с общественным признанием, и с самоуважением, и, наконец, со счастьем. При этом каждый реализует себя по-своему. К человеку, полностью реализующему свои индивидуальные, неповторимые возможности, относятся с уважением и пониманием.

Хотя данные вопросы достаточно сложны, важно хоть немного приблизить учащихся к правильному пониманию роли труда в их жизни и жизни общества.

Диагностические возможности игры. В вопросах и ответах ее участников отчетливо проявляется их отношение к труду как жизненной ценности, а также выявляются творческие возможности отдельных учащихся, их фантазия и остроумие.

**Типичные трудности.** Задавая вопросы «пришельцам» «журналисты» могут перевозбудиться или, наоборот, проявить пассивность («Нет вопросов»). В первом случае ведущий должен давать слово только тем, кто первым поднял руку. Во втором случае он может сам начать задавать вопросы.

Главная сложность при проведении этой игры – лимит времени, особенно на этапе обсуждения. Поэтому ведущий должен постоянно поддерживать высокую динамику игры (напоминать школьникам о времени; не дожидаться, пока все выполнят очередное задание; самому не увлекаться длинными высказываниями). Не следует стремиться к полному разбору всей игры на одном занятии. Можно вернуться к ряду вопросов на других занятиях и даже в ходе индивидуальных бесед с конкретными учащимися.

Замедлить игру могут и слишком длинные письменные сообщения «журналистов» и «пришельцев», при зачитывании которых теряется много времени. Надо заметить, что при очень высоком активизирующем эффекте игры некоторые учащиеся за 5 – 7 мин готовы исписать одну и даже две страницы. Для предотвращения этого и ограничивается объем корреспонденции (не более полстраницы).

# ОГЛАВЛЕНИЕ

## **Проориентационная игра «Сотворение мира»**

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

**Время** выполнения задания – 30 минут.

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

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

- \* описать доставшуюся часть созданного мира;
- \* дать всему необходимые названия;
- \* подчеркнуть характерные особенности;
- \* государственный строй;
- \* сферы деятельности;
- \* предметы импорта и экспорта;
- \* приблизительная численность населения;
- \* чем население занимается, наиболее востребованные профессии;
- \* есть ли безработица, перспективы развития рынка труда;
- \* культурные традиции (гимн, флаг, сленг, мифы, легенды, нормы, правила, стандарты жизни и поведения, что нужно знать и уметь иностранцу, чтобы попасть в государство, и т.д.).

**Презентация участников каждой из подгрупп происходит по следующей схеме:**

- рассказ о своем государстве,
- реальные перспективы государственного развития с позиции карты востребованных профессий,

- готовность к сотрудничеству, реальность проникновения в страну эмигрантов и т.д.

**По окончании** презентации происходит обсуждение аспектов «совместного сотворения» и общей ответственности за существование и развитие мира, оценка динамики и перспектив дальнейшего мирового развития.

## ОГЛАВЛЕНИЕ

## **Профориентационная игра «Собеседование с работодателем»**

**Цель:** выработать навыки эффективной самопрезентации.

Каждый участник пробует себя в роли соискателя. Кто-либо из членов группы играет роль работодателя. Ведущий тренинга может дать установку на отказ «соискателю» или предъявление ему жестких требований. Это придаст игре более реалистичный и творческий характер.

Члены группы, не принимающие участие в собеседовании, являются наблюдателями, которые анализируют и оценивают по ее завершении, дают обратную связь «соискателю» относительно эффективности его самопрезентации и поведения на собеседовании.

### ОГЛАВЛЕНИЕ

## **Профориентационная игра «Детективы»**

**Правила проведения:** Каждому участнику профориентационного занятия необходимо нарисовать шесть предметов, которыми пользуется представитель какой-либо профессии, а затем всей группе предлагается угадать, что это за профессия.

### ОГЛАВЛЕНИЕ

## **Профориентационная игра «Призвание»**

**Цель:** образная рефлексия актуальной потребности профессиональных достижений.

1. Тренер предлагает участникам подумать над понятием «призвание». Что это такое? Как призвание может быть проявлено в жизни человека? Как найти свое призвание? Что (или кто) человека может «призывать»?

2. Далее тренер предлагает визуализировать образ того, что каждого участника «призывает». Где это находится? На что (на кого) похоже?

Какое это время года? Время дня? Какие слышны звуки? Запахи? Что каждый участник чувствует? Видит? Слышит? Ощущает? Предчувствует?

3. Далее следует обмен впечатлениями и обсуждение результатов визуализации в группе.

## ОГЛАВЛЕНИЕ

## **Профориентационная игра «Профессия на букву»**

**Цель упражнения** – расширить знания о мире профессионального труда или актуализировать уже имеющиеся знания о профессиях.

**Время проведения:** 5 – 15 минут.

Упражнение проводится в кругу и носит разминочный характер.

1. Общая инструкция:

Сейчас будет названа какая-то буква. Наша задача – показать, что мы знаем много профессий, начинающихся на эту букву, 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 незнакомая большинству участников профессия, ведущий просит пояснить, о чем идет речь. Если игрок не может это объяснить, то считается, что профессия не названа, и ход передается следующему по очереди 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. Учащимся важно хотя бы приблизительно обозначить ту или иную профессиональную деятельность и суметь ответить на уточняющие вопросы. Ведущему желательно больше 5 – 7 букв не предлагать, иначе игра перестанет быть увлекательной для участников. При проведении данной игровой методики начинать следует с простых букв, по которым легко называть профессии (м, н, о), постепенно предлагая участникам более сложные буквы (ч, ц, я).

3. При работе с большой группой можно разбиться на 2-3 команды и выяснять, какая команда является более эрудированной. При этом

ведущий должен фиксировать успешность действий каждой команды на доске (например, удачный ответ отмечается плюсом, а неудачный – минусом), тогда игра станет более наглядной и интересной.

У ведущего в данном упражнении имеются возможности для ненавязчивой коррекции представлений учащихся о тех или иных профессиях

## ОГЛАВЛЕНИЕ

## **Проориентационная игра «20 000 дней»**

**Цель игры:** осознать свой жизненный план, построение или вынесение во внешний план иерархии ценностных ориентаций, а также их «апробирование» в столкновении с «реалиями» игровой ситуации.

Данную игру можно причислить к процедурам и техникам с условным названием «техники линии жизни». Общим для них является то, что участнику предлагается представить значительный промежуток его жизни, как прошлой, так и будущей. Разница заключается в том, какой цели служит этот прием. В данном случае линия жизни – вспомогательное средство для доведения до сознания участников игры **двух основных идей:**

1. Жизненные достижения растянуты по времени.
2. Жизненные достижения требуют наиболее ценного капитала, которым располагает человек – времени.

**Первая идея** кажется удивительной особенно для подростков – им кажется, что всего через несколько лет вполне реально достижение не только выдающегося материального благополучия, но и других ценностей в масштабах, которые редко достигает человек в молодом возрасте.

**Вторая идея** часто кажется надуманной и вызывает сопротивление, особенно в современной России, где важнейшей ценностью представляются деньги.

Данная игра носит характер ориентировочной деятельности, а не направлена на развитие умения строить адекватные и реалистичные планы и распоряжаться своим временем.

**Ход игры:** Участниками игры становятся 4-8 человек. Возможно проведение данной игры с группой 16 человек, в таком случае остальные 8 участников становятся либо зрителями, либо

присоединяются к другим участникам и образуют пару, выступающую как единая команда. По времени игра занимает примерно 1,5 – 2 часа. В качестве реквизита и оснащения для проведения игры понадобятся наборы игровых карточек с обозначениями ценностей, доска для фиксации «жизненного пути» участников, игровые столы, за которыми располагаются игроки.

Участникам предлагается «проиграть» свой жизненный путь: наметить основные ценности, которые каждый собирается приобрести в игре, а также затратить усилия для их достижения. Начальная фаза игры совпадает с началом игры «Аукцион ценностей», когда ведущий предлагает участникам список жизненных ценностей, в котором нужно оценить каждый пункт по степени важности. Затем ведущий по правилам, аналогичным правилам «Аукциона ценностей», подсчитывает игровую «цену» и количество ценностей, которые будут разыграны. Затем участникам также предлагается составить «план жизни» по достижению ценностей. Далее ведущий информирует, что средний срок оставшейся жизни участников – около двадцати тысяч дней (средний возраст жизни в России составляет около 65 лет). Основной платой за ценности служит время, которое участники потратят на их достижение. Стоимость каждой ценности списка выписывается на доске. Затем участникам предоставляется возможность изменить свои планы в соответствии с объявленными «ценами».

В ходе основной фазы игры ведущий объявляет наступление очередного временного промежутка протяженностью в две тысячи дней (около 5 лет). Каждый участник называет ценность, на которую он тратит это время. Если количество затраченного времени совпадает с «ценой», участник приобретает ценность. Если количество имеющихся ценностей меньше желающих их приобрести, организуется аукцион, на котором претенденты используют свое будущее время.

Спустя 10 000 дней (середина жизни) «стоимость» отдельных ценностей изменяется (например, цена таких ценностей как «Здоровье», «Образование» повышается, а «Мудрость» снижается). Ведущий может обосновать это естественными закономерностями – организм человека со временем теряет свои способности, в более старшем возрасте сложнее учиться и т.п. Ход игры отражается на доске. По окончании игры организуется обсуждение, каждый участник рассказывает о своей жизни. Ведущий может предложить оценить «прожитое» по разным шкалам – удовлетворенность, ценность для других, соответствие той или иной профессии и другим. Игра может завершиться элементом игры «Эпитафия» (Н.С. Пряжников)

## ОГЛАВЛЕНИЕ

## **Деловая игра «Кадровый вопрос»**

### **Цели:**

- \* формирование информационного пространства.
- \* знакомство с новыми профессиями на рынке труда;
- \* знакомство с конкурентоспособными профессиями;
- \* развитие навыков целеполагания и планирования.

Сегодня на занятии вашему вниманию предлагается деловая игра «Кадровый вопрос». Речь пойдет о создании своего бизнеса. Вам необходимо разделиться на группы по 3 – 4 человека. Каждая группа получит бланки с инструкцией, с кратким описанием профессий, профессий, востребованных на рынке труда и профессий, не пользующихся спросом, а также конкурентоспособных профессий в данное время на рынке труда.

**Время работы** – 25 минут.

### **Инструкция:**

1. Из списка предложенных профессий нужно выбрать те, которые относятся к фармацевтическому бизнесу и необходимы для решения задач бизнеса. Ваш бизнес: фармацевтическое производство и продажа лекарств. Подсказка: задача выбора упрощается, если вы для начала ознакомитесь с информацией о профессиях, а затем выстроите схему «движения товара» (От производителя к потребителю. Помните, вы реализуете товар!) На листе запишите выбранные профессии.
2. Придумайте «бренд» (торговую марку и кредо) своей компании». Информация о «бренде» в списке профессий.
3. Вакансии выбранных вами профессий должны быть заполнены конкретными людьми. Пусть это будут ваши одноклассники,

личностные качества которых отвечают требованиям выбранных профессий.

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

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

5. Защита проектов.

Ведущий: Время вышло. Давайте послушаем первую команду.

При обсуждении ребята говорят о том, что нового они узнали из сегодняшнего занятия, делятся своими впечатлениями от работы. Ведущий поддерживает дискуссию участников.

### **Комментарий и рекомендации:**

Занятие больше похоже на автономный игровой тренинг по развитию навыков целеполагания и планирования. Проходит в атмосфере творческого и эмоционального подъема и вызывает искренний интерес у участников. Помимо того учащиеся знакомятся как с малоизвестными профессиями, так и с традиционными, профессиями, не пользующимися спросом, но востребованными. Учащиеся соотносят требования, которые предъявляет профессия с возможностями человека.

Информация о профессиях дана в разных ключах. Это сделано того, чтобы учащиеся имели возможность делать осознанный выбор, сопоставляя информацию о профессиях. Для этого учащимся раздают две карточки: одна - с детализированной характеристикой профессии (например, повар-кондитер), а другая – с обобщенной (например, пиар-менеджер). Участникам необходимо выделить требования, которые предъявляет эта профессия к личности кандидата.

Для того чтобы занятие не было затянутым, ведущему, необходимо быть предельно лаконичным и собранным. На этом занятии вы должны быть «командиром», отдающим «приказы», строго следить за игрой дисциплиной, а также жестко нормировать время работы. В ходе обсуждения необходимо обратить внимание на требования профессии к личности кандидата. Выбор одноклассниками друг друга должен быть мотивированным (обоснованным).

## ОГЛАВЛЕНИЕ

## Проориентационная игра "5 шагов"

**Смысл упражнения** — повысить готовность участников выделять приоритеты при планировании своих жизненных и профессиональных перспектив, а также готовность соотносить свои профессиональные цели и возможности.

Игра может проводиться как в кругу (для 6—12 участников), так и при работе с классом. Среднее время на игру — 30—40 минут. Процедура включает следующие этапы:

1. Ведущий предлагает группе определить какую-либо интересную профессиональную цель, например, поступить в какое-то учебное заведение, оформиться на интересную работу, а может даже — совершить в перспективе что-то выдающееся на работе. Эта цель, так как ее сформулировала группа, выписывается на доске (или на листочке).

2. Ведущий предлагает группе определить, что за воображаемый человек должен достичь эту цель. Участники должны назвать его основные (воображаемые) характеристики последующим позициям: пол, возраст (желательно, чтобы этот человек был сверстником играющих), успеваемость в школе, материальное положение и социальный статус родителей и близких людей. Это все также кратко выписывается на доске.

3. Каждый участник на отдельном листочке должен выделить основные пять этапов (пять шагов), которые обеспечили бы достижение намеченной цели. На это отводится примерно 5 минут.

4. Далее все делятся на микрогруппы по 3—4 человека.

5. В каждой микрогруппе организуется обсуждение, чей вариант этапов достижения выделенной цели наиболее оптимальный и интересный (с учетом особенностей обозначенного выше человека). В итоге обсуждения каждая группа на новом листочке должна выписать самые оптимальные пять этапов. На все это отводится 5—7 минут.

6. Представитель от каждой группы кратко сообщает о наиболее важных пяти этапах, которые выделены в групповом обсуждении. Остальные участники могут задавать уточняющие вопросы. Возможна небольшая дискуссия (при наличии времени).

7. При общем подведении итогов игры можно посмотреть, насколько совпадают варианты, предложенные разными микрогруппами (нередко совпадение оказывается значительным). Также в итоговой

дискуссии можно оценить совместными усилиями, насколько учитывались особенности человека, для которого и выделялись, пять этапов достижения профессиональной цели. Важно также определить, насколько выделенные этапы (шаги) реалистичны и соответствуют конкретной социально-экономической ситуации в стране, т.е. насколько общая ситуация в обществе позволяет (или не позволяет) осуществлять те или иные профессиональные и жизненные мечты.

Вполне возможно проведение данного игрового упражнения и по другим процедурным схемам. К примеру, сначала каждый выделяет пять этапов на своих листочках, затем 2—3 желающих (добровольца) выходят к доске и выписывают свои предложения, после чего в общем, обсуждении рассматриваются по порядку этапы, выписанные этими участниками и выделяется наиболее оптимальный вариант.

В другом случае, можно сразу разбить учащихся на группы и предложить им (без индивидуальной предварительной работы) составить общий вариант программы достижения намеченной цели (выписать пять шагов-этапов) для данного человека.

## ОГЛАВЛЕНИЕ

## Профориентационная игра "А вот и Я"

Упражнение в шуточной форме позволяет смоделировать некоторые элементы собеседования при приеме на работу и при поступлении в учебное заведение и, таким образом, повысить уровень готовности поступающих к подобным собеседованиям.

Методика проводится в круге, но может использоваться и при работе с классом. Количество участников — от 6—8 до 15—20 человек. Время проведения—от 30 до 40—50 минут. Методика может быть проведена в разных вариантах. Игровая процедура по первому варианту предполагает следующие этапы:

1. Участникам игры объясняется ее общий смысл — проверить и, по возможности, хоть ненамного повысить свою готовность к прохождению собеседования при трудоустройстве. Само название игры как бы говорит, вот я пришел, посмотрите, подхожу ли я для вашего заведения... По условию игры предполагается, что итоги собеседования являются решающим фактором зачисления на работу или поступления на учебу.

2. Каждый участник на отдельном листочке выписывает 5—7 самых главных правил поведения для поступающего и 5—7 главных правил проведения беседы для члена приемной комиссии, которые позволили бы ему не ошибиться при выборе претендента. (Целесообразность включения в игру роли руководителя (члена Приемной комиссии) объясняется тем, что претендент на работу или поступающий в учебное заведение должны понимать позицию руководителей фирмы (заведения), а также лучше осознавать, чего от них ожидают при собеседовании. Все это повышает, шансы претендента произвести хорошее впечатление и быть зачисленным). На это отводится примерно 5—7 минут.

3. Все садятся в круг. Ведущий предлагает двум игрокам-добровольцам выполнить первое игровое задание: в течение 7—10 минут разыграть сценку собеседования. Сразу же уточняется, кто будет играть претендента на вакантное место, а кто руководителя заведения.

4. После этого обязательно следует уточнить, что это за заведение (конкретный вуз, фирма и т.п.), а также, какая именно вакансия предлагается для претендента, т.е. о чем пойдет речь. Желательно, чтобы заведение и вакантное место в нем был и достаточно престижным и, но в то же время реалистичными для трудоустройства. Уточнить это должен игрок, изображающий руководителя.

5. Другой игрок — претендент — сразу же уточняет, какими основными характеристиками и качествами обладает его герой, например, его возраст, образование, пол, жизненный опыт и т.п.

6. Во время проигрывания остальные участники внимательно наблюдают за действиями руководителя и претендента, отмечая для себя, насколько их действия соответствуют выписанным на их листочках правилам поведения для руководителя и претендента.

7. После первого проигрывания всем (включая главных игроков) дается задание: по 5-балльной шкале оценить успешность действий отдельно для претендента и для руководителя.

8. Первое слово предоставляется главным игрокам. Сначала они по очереди называют свои оценки (и самооценки), а потом кратко комментируют их, не забыв соотнести свои оценки с выписанными ранее правилами поведения для руководителя и для претендента. После этого могут кратко высказываться и остальные участники. Желательно завершить первое обсуждение за 5—7 минут. При наличии большего времени можно даже быстро подсчитать, сколько баллов набрали руководитель и претендент по оценкам остальных игроков.

9. Перед тем, как начать общую игру, ведущий может зачитать (для общего развития) основные правила для человека, желающего произнести хорошее впечатление и для руководителя, который не хочет ошибиться в своем выборе.

К примеру, чтобы понравиться другим людям можно ориентироваться на следующие известные правила, выделенные Д.Карпеги:

1 — искренне интересуйтесь другими людьми;

2 — улыбайтесь;

3 — помните, что имя человека — это самый сладостный и самый важный для него звук на любом языке;

4 — будьте хорошим слушателем, поощряйте других говорить о самих себе;

5 — говорите о том, что интересует Вашего собеседника;

6 — внушайте Вашему собеседнику сознание его значительности и делайте это искренне.

Для руководителей можно порекомендовать следующее 17:

1 — не поддаваться первому впечатлению от внешности претендента (важнее для работы все-таки деловые качества).

2 — не переоценивать “красноречие” претендента, которое далеко не всегда свидетельствует об организаторских способностях;

3 — не переоценивать различные дипломы “с отличием” (они достаточно могли быть “купленными” или полученными без особого труда);

4 — при первой встрече следует поменьше говорить самому руководителю (рассказывать об организации) и побольше слушать претендента;

5 — даже если претендент поначалу и не произвел впечатления, не следует ему отказывать сразу; можно вежливо предложить ему позвонить через несколько дней секретарю;

6 — руководитель должен хорошо сам понимать, какой же работник ему нужен (хотя бы примерно представлять, какими качествами и характеристиками он должен обладать, чтобы выполнять конкретную работу или обучаться по конкретной специальности).

10 После этого ведущий предлагает выйти следующему добровольцу на более сложную и интересную роль — претендента, беседующего с целой Приемной комиссией.

11. Доброволец сам определяет, в какое заведение и на какую вакансию (специальность) он собирается оформиться, а также кратко называет основные характеристики своего “героя”.

12 Роль руководителей, а точнее— членов Приемной комиссии будут играть все остальные участники, при этом, для большей остроты игры ее делятся на две команды, т.е. беседовать с претендентом будет не одна, а сразу две Приемные комиссии на конкурсной основе... Каждая комиссия располагается за отдельным столом.

13. Смысл дальнейшего задания заключается в том, что члены комиссий будут по очереди задавать претенденту различные вопросы, а он должен сразу же на них отвечать. Примерно через 5—7 минут таких вопросов-ответов члены комиссий должны будут на листочках

по 5-балльной шкале оценить, насколько готов претендент к зачислению в их организацию. После этого в каждой команде (в каждой комиссии) проводится небольшое обсуждение и быстро подсчитывается средний балл готовности претендента (по баллам, проставленным в листочках).

14. Наконец, проводится итоговое обсуждение. Если у Приемных комиссий разные мнения, то организуется небольшая дискуссия, как между командами-комиссиями, так и между отдельными игроками. Общим итогом игры могут стать совместно разработанные и уточненные правила поведения для претендента и для руководителя (члена Приемной комиссии).

Возможны и другие варианты проведения данного игрового упражнения. К примеру, после разыгрывания ситуации собеседования в паре, всем предлагается также разделиться на пары и воспроизвести эту ситуацию (или же самим определить, в какое заведение, на какую вакансию и какой по своим качествам человек собирается поступать). В других случаях можно заранее выбрать из числа играющих (а может даже, и из числа приглашенных специалистов) специальное жюри, которое и будет проставлять основные баллы и говорить свое решающее слово. Можно также после первого проигрывания в паре всем разделиться на команды, выбрать в каждой команде своего добровольца-претендента и разыграть его беседу с членами Приемных комиссий (в каждой из команд) и т.д. и т.п.

Главное для упражнений такого типа — постараться меньше фантазировать и быть ближе к реальности. Для этого требуется и самому ведущему лучше представлять, какие сложности ожидают претендентов при поступлении в те или иные учебные заведения, а также при оформлении в государственные организации и частные фирмы.

## ОГЛАВЛЕНИЕ

## **Проориентационная игра "Один день из жизни"**

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

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

Упражнение проводится в кругу. Количество играющих — от 6—8 до 15—20. Время — от 15 до 25 минут. Основные этапы методики следующие:

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

2. Общая инструкция: "Сейчас мы совместными усилиями постараемся составить рассказ о типичном трудовом дне наш его работника — фото модели. Это будет рассказ только из существительных. К примеру, рассказ о трудовом дне учителя мог бы быть таким: звонок — завтрак — звонок — урок — двоечники — вопрос — ответ — тройка — учительская — директор — скандал — урок — отличники — звонок — дом — постель. В этой игре мы посмотрим, насколько хорошо мы представляем себе работу фото модели, а также выясним, способны ли мы к коллективному творчеству, ведь в игре существует серьезная опасность каким-то неудачным штришком (неуместно названным "ради хохмы", дурацким существительным) испортить весь рассказ.

Важное условие: прежде, чем назвать новое существительное, каждый игрок обязательно должен повторить все, что было названо до него. Тогда наш рассказ будет восприниматься как целостное произведение. Чтобы лучше было запоминать названные существительные, советую внимательно смотреть на всех говорящих, как бы связывая слово с конкретным человеком".

3. Ведущий может назвать первое слово, а остальные игроки по очереди называют свои существительные, обязательно повторяя все, что называлось до них. Если игроков немало (6—8 человек), то можно пройти два круга, когда каждому придется называть по два существительных.

4. При подведении итогов игры можно спросить у участников, получился целостный рассказ или нет? не испортил ли кто-то общий

рассказ своим неудачным существованием? Если рассказ получился путанным и сумбурным, то можно попросить кого-то из игроков своими словами рассказать, о чем же был составленный рассказ, что там происходило (и происходило ли?). Можно также обсудить, насколько правдиво и типично был представлен трудовой день рассматриваемого профессионала.

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

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

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

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

## ОГЛАВЛЕНИЕ

## **Профориентационная игра "Поступь профессионала"**

**Смысл упражнения** — в веселой форме смоделировать некоторые типичные черты и особенности поведения тех или иных профессионалов, позволяющие лучше понять обобщенные образы представителей данных профессий и соотнести их с представлениями о собственном Я-образе.

Количество участников игры — от 6—8 до 15—20 человек. Время — от 20 до 30—40 минут. Процедура включает следующие этапы:

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. Общая инструкция: “Данное игровое упражнение одновременно очень необычное и очень простое. Мы попробуем изобразить те или иные профессии с помощи 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 очереди встанет со своего места, спокойно подойдет ко мне и очень тихо (шепотом) скажет мне на ухо, какого профессионала он хотел изобразить с помощью своей походки. После этого он так же тихо пройдет на свое место. Остальные должны будут внимательно наблюдать за походкой очередного игрока, а в своих листочках напротив номера этого игрока написать ту профессию, с которой у Вас ассоциировалась его походка. Известно ведь, что по походке иногда 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 игроков 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 изображаете помощью своей походки...
5. Далее игроки по очереди проделывают то же самое, но каждый раз, называя предварительно свой порядковый номер.
6. Ведущий записывает в своем листочке, какой номер какую именно профессию хотел представить своей походкой.

7. Далее ведущий быстро собирает у игроков их 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 им озорства напишет 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 взглядами 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.

## ОГЛАВЛЕНИЕ

## **Профориентационная игра "Профессия - специальность"**

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

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

1. Участникам объясняется, как соотносятся понятия профессия и специальность: профессия — группа родственных специальностей (например, профессия—учитель, специальность — учитель физкультуры и т.п.).

2. Инструкция: “Сейчас будут называться профессии, а вам нужно будет по очереди называть соответствующие специальности”. Если кто-то из игроков называет сомнительные специальности или откровенно ошибается, ему можно задавать уточняющие вопросы. Допускаются небольшие обсуждения и дискуссии. Желательно, чтобы ведущий сам ориентировался в обсуждаемых профессиях, т. е. еще перед игрой сам попытался бы назвать соответствующие специальности.

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

Откровенно говоря, данное упражнение не является очень интересным, поэтому долго проводить его не следует. Для ведущего важно не упустить момент, когда следует остановиться. Но польза от упражнения несомненна и со-всем от него отказываться профконсультанту не следует.

По аналогичному принципу можно построить другие игровые упражнения: ПРОФЕССИЯ — УЧЕБНОЕ ЗАВЕДЕНИЕ (называется профессия, а участники должны сказать, где реально можно ее приобрести); ПРОФЕССИЯ — МЕ-ДИЦИНСКИЕ ПРОТИВОПОКАЗАНИЯ (для данной профессии); ПРОФЕССИЯ—ТРЕБУЕМЫЕ КАЧЕСТВА (проблема профессионально важных качеств) и т.д.

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

## ОГЛАВЛЕНИЕ

## Проориентационная игра "Самая - самая"

Методика служит повышению уровня ориентации в мире профессионального труда и лучшему осознанию особенно-стей профессий, связанных с престижностью.

Упражнение может проводиться в круге или при работе с целым классом. Для круга количество участников от 6—8 до 10—15. По времени упражнение занимает от 15 до 25—30 минут. Процедура упражнения включает следующие основные этапы:

1. Инструкция: “Сейчас вам будут предлагаться некоторые необычные характеристики профессий, а вы должны будете по очереди называть те профессии, которые, по вашему, в наибольшей степени данной характеристике подходят. К примеру, характеристика — самая денежная профессия, — какие профессии являются самыми-самыми денежными?..”.

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

3. 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 необычную характеристику, участники просто со своих мест предлагают варианты наиболее подходящих профессий. Ведущий выписывает 3—5 наиболее “прозвучавших” вариантов на доске, после чего организуется небольшое обсуждение и выделение “самой-самой” профессии.

Важным элементом данного игрового упражнения является обсуждение. Ведущий должен проявить уважение к мнениям различных участников, поскольку оценки могут (и должны) быть субъективными. Тем временем, выделение 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 более ее интересно, ведущий обязательно должен заранее отобрать наиболее необычные

характеристики профессий, которые должны заинтриговать участников. Это могут быть, например, такие характеристики: “самая зеленая профессия”, “самая сладкая профессия”, “самая волосатая профессия”, “самая неприличная профессия”, “самая детская профессия”, “са-мая смешная профессия” и т.д. В определенном смысле дан-ное упражнение близко к известной игре “ассоциации”, поскольку участники фактически должны проассоциировать профессии с необычными характеристиками.

## ОГЛАВЛЕНИЕ

## Проориентационная игра "Советчик"

Данное упражнение является не столько игрой, сколько специально организованной упрощенной процедурой группового экспертирования с элементами игры.

Целью процедуры является получение обобщенных представлений о профессиональном будущем каждого из участников на основании групповых рекомендаций, сделанных товарищами-одноклассниками.

Методика может проводиться с целым классом, но более эффективно она проходит в подгруппе из 12—15 человек. Время проведения — от 15 до 25 минут. Процедура включает следующие этапы:

1. Все участники вырывают из тетрадей чистые листочки.
2. Листочки кладутся вертикально и делятся на три равные колонки, т.е. делают бланк (см. Таблицу 2).
3. Каждый участник выписывает в своем бланке фамилии и имена всех присутствующих в классе (или в группе) под диктовку ведущего. Важно, чтобы все присутствующие были выписаны в одном и том же порядке.
4. Всем дается задание, напротив каждой фамилии (включая собственную) проставить наиболее подходящие профессии и соответствующие учебные заведения, которые можно было бы порекомендовать данному человеку. Желательно не пропускать никого. Желательно также отнестись к этому заданию как можно серьезнее и не писать глупости. На все это отводится примерно 7—10 минут.
5. Ведущий собирает листочки и начинает подведение итогов. Берется первый листочек и зачитывается первая по списку фамилия. Сразу же зачитывается рекомендуемая профессия и учебное заведение. После этого берется второй листочек, зачитывается эта же фамилия и соответствующие рекомендации и т.д. После того, как зачитывается всё по первому человеку, ведущий переходит ко второму и т.д.

Таблица 2.

Образец бланка для упражнения "Советчик"

Ф.И.О. всех уч-ся в классе (в строго определен. порядке и по номерам)	Рекомендуемая профессия	Рекомендуемое учебное заведение (или место работы) после школы
---	-------------------------	--

1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7. и т.д.		

Всем присутствующим ведущий может посоветовать, повнимательнее прислушаться к советам своих товарищей, а что-то может для себя и пометить в тетрадах. По нашему опыту, в среднем 5—7 человек в классе обычно действительно что-то для себя записывают (правда, в основном это подростки-девушки).

К сожалению, и здесь возможны глупые шутки, когда кто-то “рекомендует” своим товарищам “туалеты чистить” и т.п. Ведущий просто это не зачитывает и не обращает на это никакого внимания.

Если все же окажется, что кто-то в классе попросит не зачитывать рекомендации своих одноклассников, то ведущий должен спокойно удовлетворить эту просьбу, предложив по желанию после урока самому посмотреть на советы, которые выписали ему товарищи. Признаемся, что у нас пока таких случаев не было, но они достаточно возможны...

## ОГЛАВЛЕНИЕ

## **Проориентационная игра "Сотворение мира"**

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

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

- описать доставшуюся часть созданного мира;
- дать всему необходимые названия;
- подчеркнуть характерные особенности;
- государственный строй;
- сферы деятельности;
- предметы импорта и экспорта;
- приблизительная численность населения;
- чем население занимается, наиболее востребованные профессии;
- есть ли безработица, перспективы развития рынка труда;
- культурные традиции (гимн, флаг, сленг, мифы, легенды, нормы, правила, стандарты жизни и поведения, что нужно знать и уметь иностранцу, чтобы попасть в государство, и т.д.).

Время выполнения задания — 30 минут.

2. Презентация участников каждой из подгрупп происходит по следующей схеме: рассказ о своем государстве, реальные перспективы государственного развития с позиции карты востребованных профессий, готовность к сотрудничеству, реальность проникновения в страну эмигрантов и т.д.

3. По окончании презентации происходит обсуждение аспектов «совместного сотворения» и общей ответственности за существование и развитие мира, оценка динамики и перспектив дальнейшего мирового развития.

## **ОГЛАВЛЕНИЕ**

## Профориентационная игра "Спящий город"

Данное игровое упражнение (а скорее — игра) предназначена для повышения, у участников уровня осознания особенностей трудовой деятельности в наиболее престижных на данный момент сферах деятельности с учетом специфики переживаемого страной периода. Первоначально данная игра была разработана для помощи старшеклассникам в более обоснованном выборе профиля дальнейшего профессионального обучения в одном частном международном университете под названием "МУСПО".

Игра может быть проведена как с группой в 12—15 человек, так и с целым классом и рассчитана на учащихся 9—11 классов. Опыт показал, что данная игровая процедура может оказаться эффективной и при работе со взрослыми людьми и даже в работе с профессиональными психологами и профконсультантами. По времени методика занимает обычно около часа, хотя нередко участники готовы играть и полтора часа.

Игровая процедура построена по принципу традиционных деловых игр и включает следующие основные этапы:

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

соответствии с перечисленными программами, попробуем составить такие программы и посмотрим далее что у нас получится, т.е. сможем ли мы разбудить жителей города. Но при этом мы должны выполнить важное условие: если хотя бы одна из программ вообще никем не будет разрабатываться, то спящие жители даже слушать нас не захотят, не то, чтобы просыпаться”.

2. Ведущий кратко выписывает на доске названия программ (порядок, управление, экономика, счастье людей, здоровье). Далее он предлагает поднять руки тем участникам, которые хотели бы поработать над первой программой (порядок), и выписывает количество желающих на доске. После этого — желающих поработать над второй программой и т.д. 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. Далее ведущий рассаживает все команды за отдельные столы и дает следующее задание; “В течение 10—15 минут каждая группа должна на листочке определить 5 основных дел для реализации своей программы. Сначала можно выписать не 5, а больше таких дел, но потом в процессе группового обсуждения необходимо оставить только 5 самых важных направлений работы. При этом все выделенные дела (направления работы) обязательно должны быть реалистичными, т.е. необходимо учитывать реальную ситуацию (примерно такую же как в вашем городе на данный момент...). Желательно, чтобы предлагаемые программы поменьше напоминали то, что предлагают обычно так называемые экономические и политические "лидеры", т.е. постарайтесь предложить более толковые программы... После этого каждая группа должна будет определить, кто из ее участников выступит от имени данной группы (представит разработанную программу) и ответит на вопросы остальных участников игры”.

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

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

дина-мику обсуждения. Опыт проведения данной игры показал, что учащиеся проводят обсуждение достаточно серьезно и заинтересованно. К примеру, 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, но каждой группе, насколько предложенные программы были продуманными, реалистичными, интересными и насколько удалось сделать эти программы не противоречащими друг другу... Если большинство программ удовлетворяют этим условиям, то можно сказать, что жители города если и не проснутся окончательно, то хотя бы приоткроют глаза и “потянутся”...

Эффект данной игры может быть усилен, если по ходу обсуждения снимать высказывания участников на видеокамеру, а после окончания игровой процедуры просмотреть видеозапись. Но при этом игру должны будут проводить у же два человека: ведущий и оператор, а время проведения игры (вместе с просмотром записи) может увеличиться до 1,5 — 2 часов.

Использование видеоаппаратуры позволяет учащимся посмотреть на себя со стороны, оценить, насколько они хорошо осознали особенности профессиональной деятельности, но обсуждаемой программе, насколько они вообще убедительны и т.д. Нередко использование видео заставляет многих участников действовать более ответственно (под всевидящим и не забывающим “оком камеры”), хотя может оказаться и так, что кто-то, наоборот, захочет по-кривляться перед видеокамерой... При этом надо быть готовым к тому, что в первые минуты просмотра видеозаписи учащиеся немало даже “подурачатся”, ведь сам факт лицезрения себя на экране многих может удивить и поэтому ведущему следует спокойнее отнестись к бурному, эмоциональному просмотру игры в первые минуты демонстрации видеозаписи. Иногда да же рекомендуется использовать эти записи для повторного просмотра (через определенное время), когда первоначальные эмоции немало поутихнут.

## ОГЛАВЛЕНИЕ

## Проориентационная игра "Суд над безработным"

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

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

Тема дискуссионного обсуждения – Успех.

Группе предлагается обсудить:

- что такое «успех»?
- что такое «успех» для человека, потерявшего работу?;
- можно ли считать успешным пройденный трудовой путь, если в настоящее время человек остался без работы?
- является ли преградой для человека на пути к успеху его состояние безработного?
- связано ли ощущение собственной неуспешности с утратой профессиональной значимости?;
- что мешает безработному человеку быть успешным в жизни?;
- и т.д.

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

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

«Обвинению» предстоит придумать как можно больше доводов, доказывающих что именно «подсудимый» виноват в том, что на

определенном этапе стал неуспешным в жизни (согласно придуманной легенде).

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

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

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

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

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

В заключении следует обсуждение в группе результатов и подведение итогов игры.

Стоит отметить, что такая групповая форма работы с безработными позволяет комплексно решать узловые проблемы, препятствующие успешному трудоустройству.

## ОГЛАВЛЕНИЕ

## Проориентационная игра "Три судьбы"

Смысл игрового упражнения — помочь участникам разобраться, в чем могут быть основные смыслы трудовой жизни, применительно к различным стереотипам людей. Если сказать ненемало проще, то помочь разобраться, чем принципиально различаются стереотипы труженика, лентяя, бездарности и др.

Игра может проводиться как с классом, так и с подгруппой. Время — около 30—45 минут. Основные процедурные этапы следующие:

1. С самого начала, еще до объявления названия игры, необходимо выбрать трех добровольцев на главные роли. (Сразу может оказаться, что желающие не объявятся, даже тогда, когда по многим признакам видно, что учащиеся хотели бы "поиграть". Есть простые приемы, позволяющие решить эту проблему. К примеру, ведущий может просто сказать, что если через 3 (через 5) секунд добровольцев не будет, то игры не получится и придется заняться чем-то другим. Обычно на последней секунде появляются даже больше желающих, чем требуется. Или другой прием: опытный педагог сразу увидит, кто хочет быть главным игроком, но еще не "созрел" окончательно, чтобы заявить об этом. Иногда достаточно легкого кивка головой такому учащемуся, чтобы тот смело вышел для участия в игре).

2. Общая инструкция: "Представьте, что дело происходит в школе будущего, где-то в середине следующего столетия. К нам на диспут о смысле жизни приглашены три уважаемых человека-ветерана, каждый из которых в 1995 году закончил среднюю школу и прожил потом интересную жизнь, "дотянув" до нашего времени. Каждому из приглашенных где-то по 70 лет. Но гости наши необычные (в школе будущего немало чего необычно): мы решили пригласить разных по своим жизненным ориентациям людей. Первый — это труженик, уверенный, что только в честном труде заключается настоящее счастье. Второй — "выдающиеся лентяй", считающий, что работать должны только дураки. Третий — "удивительная бездарность", убежденная, что высшее счастье — заниматься таким делом и сидеть на таких постах, которым ты явно не соответствуешь (и пусть перед тобой трепещут более умные и более достойные. ..), т.е. как в бизнесе — выгодно продавать себя, даже тогда, когда ты гроша ломаного не стоишь... Но вот загадка, мы не будем знать, кто из наших гостей кем является. Сейчас они выйдут в коридор, и сами решат, кто какую роль на себя возьмет (при этом они могут вообще играть одну и ту же роль...). (Возможны разные варианты использования данного правила. К примеру, ведущий может сам раздать карточки с указанием их ролей, может вообще не задавать ролей, а может в присутствии всего класса предложить игрокам сами распределить эти

три роли.) Мы за это время попробуем придумать для наших гостей интересные вопросы, чтобы лучше понять этих людей, действительно, ли, они счастливы, а потом постараемся угадать, какие роли они играли”.

3. Главные игроки примерно на 3—4 минуты отправляются в коридор, чтобы разобраться с игровыми ролями и продумать основные этапы своей жизни, а ведущий предлагает оставшимся придумать по 2—3 душещипательных вопроса, касающихся не только профессиональной деятельности, но и их личной, семейной жизни, досуга и всего, из чего складывается жизнь.

4. Когда ведущий пойдет в коридор приглашать главных игроков в класс, он должен спросить у них (еще в коридоре), какие роли (стереотипы) каждый из них собирается представлять.

5. Главные игроки приглашаются в класс, усаживаются на "почетные места" и им предлагается по очереди кратко (за 3—4 минуты) рассказать об основных этапах прожитых жизней.

6. После того, как все главные игроки кратко расскажут о своих судьбах, ведущий предлагает начать пресс-конференцию, т.е. предлагает остальным учащимся задавать краткие вопросы и получать на них краткие ответы. Чтобы обращения к гостям было более уважительным, можно каждого из них попросить представиться—обязательно по имени и отчеству. Может оказаться так, что на каком-то этапе вопросы иссякнут и тогда, чтобы поддержать интерес к игре, сам ведущий должен задать один-два интересных вопроса. Но для этого он должен под готовить такие вопросы заранее... Может оказаться, что все вопросы будут адресованы только одному (самому интересному) игроку. В этом случае ведущий также должен сам задать вопрос тому, о ком вроде бы и “позабыть успели”, переключив, таким образом, внимание класса и на других “гостей”.

7. Примерно за 15—20 минут до конца занятия пресс-конференция прекращается, гостей благодарят и им предлагается занять свои места в классе, чтобы участвовать в общем, обсуждении.

8. Обсуждение организуется следующим образом. Сначала ведущий может спросить у всех присутствующих, кто из “гостей” показался более счастливым и почему. При этом мнения могут быть очень разными. Далее можно поинтересоваться, у кого какие роли (стереотипы) получились, и соотнести их с теми ролями, которые планировались самими игроками (еще в коридоре).

Опыт показывает, что до данного этапа игра проводится без особых затруднений, а все сложности начинаются именно на этапе обсуждения. Главная трудность, — что же считать настоящим тружеником, лентяем и бездарностью. При всей внешней легкости и очевидности их различения на “интуитивном” уровне, сказать об этом внятно, понятно и просто получается далеко не у всех, даже у взрослых...

9. Чтобы разобраться, кому, какие роли удалось (или не удалось) сыграть на самом деле, ведущий может задать классу вопрос: “А чем вообще принципиально различаются труженик, лентяй и бездарность (безотносительно к нашей игре: в чем их различие вообще)? Если мы вообще сможем их различить, то это поможет нам разобраться и с нашими игроками”.

10. На доске ведущий выписывает критерии различения этих стереотипов, предлагаемые школьниками (см. Таблицу 3), но сам пока никак их не комментирует и свои критерии не называет. Единственное, о чем должен напомнить ведущий игрокам — это о том, что критерий различения не должен быть применим ко всем рассматриваемым стереотипам, например, если какое-то качество есть у труженика, то либо у лентяя, либо у бездарности его быть не должно, иначе все одинаковыми оказываются, без различия... При этом сами учащиеся могут высказывать сомнения в том, что выписанные на доске критерии действительно позволяют различать труженика, лентяя и бездарность. Очень часто в таких спорах участники игры сильно запутываются и в группе наступает некоторая растерянность (это особенно ощущается, когда игра проводится не в спешке, а при наличии резервного времени).

11. Когда группа явно растеряется, ведущий может предложить свои критерии различения труженика, лентяя и Бездарности. Для этого он использует уже нарисованную на доске таблицу (см. Таблица 3, нижняя часть).

Прокомментировать таблицу 3 можно следующим образом. Выделяется только два основных критерия: 1) желание хорошо делать конкретное дело; 2) способность хорошо его делать (чем меньше таких критериев, тем понятнее, о чем идет речь). Труженик (настоящий, а не карикатурный) — это человек, который умеет, и мечтает, и реализовывать свои мечты. Лентяй (по определению) — это тот, кто не хочет, не способен по-настоящему мечтать, хотя способности у него могут и быть. В этом смысле, лентяй близок к дураку: мог сделать что-то значительное, но не захотел (лучший пример — алкоголики, любимая тема разговоров у которых — “вот какой я был — молодец, герой, супермен —раньше”, “вот если бы я раньше захотел”...).

Бездарность — это тот, кто может и очень даже хочет, но совершенно не способен... (бездарность при этом может быть большим начальником и даже президентом). Бездарность способна пробраться на престижную работу, но саму работу она делать не умеет, потому и — Бездарность.

Для логической полноты можно выделить и такой стереотип, который и мечтать о значительном не способен (разрушенная мотивационная сфера) и делать толком ничего не умеет (разрушенная операциональная сфера) — это, скорее всего больной человек, над которым просто грешно смеяться. И, наконец, такой стереотип, который мечтает скромно и, главное, способен осуществлять свои скромные мечты, но не более того: он “свое место знает”—это обычный, нормальный человек, у которого все как у людей (потому и норма...).

Таблица 3.

Схема принципиального различия стереотипов труженика, лентяя, бездарности и др.

Где: (+) — Критерий соответствует стереотипу, (0) — не соответствует, (?) — неопределенная степень соответствия, (+/-) — немножко соответствует, немножко не соответствует (“как у людей”...).

Критерии различия стереотипов	Труженик	Лентяй	Бездарность	Больной	Нормальный человек (обыватель)
Критерии класса:	+	?	+	?	?
- активность	+	+	+	?	?
- целеустремленность	+	+	0	?	?
- интеллект	+	+	0	?	?
- умения					
Критерии ведущего:	+	0	+	0	+/-
1) желание хорошо делать конкретное дело					
2) способность хорошо делать данное дело	+	+	0	0	+/-
Счастье	+	0	0	+	+

Кто же по-настоящему счастлив из выделенных стереотипов? Если за критерий счастья взять степень соответствия того, что человек

способен хотеть и того, что он способен достичь, то счастливым должен быть труженик, как это ни удивительно — больной человек, если его хотя бы не обижать, ведь очень немало го ему не надо (вероятно, из зависти к их простому счастью, больных очень любят обижать недалекие люди...), а также счастливым должен быть нормальный человек, т.к. “звезд с неба” он не хватает, да и не нужны ему эти “звезды” (для нормального предел мечтаний — это машина, дача, семьи, вещи и, конечно же, поездка в Америку...). А вот несчастными должны быть лентяи (к своему несчастью, они часто бывают неглупыми и рано или поздно осознают, что прожили жизнь, пустую), а также бездарности (даже па высоких, постах бездарность чувствует, что ничего у нее не получается, если конечно такая бездарность еще не вошла в полный маразм или не превратилась в откровенно больную личность, но это уже другой случай...).

12. Быстро сделав такие небольшие комментарии к таблице, ведущий может под конец игры обратиться к главным игрокам, чтобы каждый из них сам сказал, какой стереотип он пытался изобразить, насколько у него это получилось. Не оказалось ли так, что играя лентяя, игрок на самом деле, сам того не поняв во время игры, представил настоящего труженика (или наоборот)?..

Нередко, после знакомства с таблицей, участники игры признаются, что им не удалось по настоящему представить первоначально избранные роли-стереотипы. Опыт показывает, что трудно сыграть настоящего лентяя, чуть легче сыграть бездарность и труженика. Очень часто по настоящему хорошей убедительно удастся сыграть обычного (нормального) человека.

Может оказаться и так, что кто-то из участников игры захочет поспорить со схемой (с преподавателем). Конечно, это хорошо, что игроки проявляют такую активность, но поскольку вопросы эти достаточно непростые и ведущий не всегда может сразу ответить на замечании игроков, то лучше перенести такую дискуссию либо на перемену, либо после уроков (для желающих), а может даже получше подготовиться и провести эту дискуссию во время другой встречи с данными школьниками.

Если педагог или психолог не понял смысла данной игровой процедуры, если он что-то понял, но не согласен с некоторыми идеями этой непростой игры, то лучше пока се не проводить. А если психолог все-таки решит (решится) провести эту методику, то особое внимание следует уделить именно этапу обсуждения и комментариям к схеме.

## ОГЛАВЛЕНИЕ

## **Профориентационная игра "Угадай профессию"**

Цель упражнения — познакомить участников со схемой анализа профессий

(В качестве основы для предлагаемого варианта схемы анализа профессии использована расширенная и модифицированная "формула профессий", разработанная Е.А. Климовым — см. Климов Е.А. Как выбирать профессию. — М Просвещение, 1990.— 159 с.).

Упражнение проводится с классом или группой, а может быть использовано и в индивидуальной работе. По времени оно занимает около часа. При этом на подготовку к игре уходит около 30—40 минут, а на саму игру — 10—15 минут.

### **Процедура включает следующие основные этапы:**

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

2. Далее ведущий обращается к классу со следующим заданием: "Представьте, что я "свалился с луны" и ничего не знаю о земных профессиях, хотя по-русски все понимаю., попробуйте объяснить мне, что это за профессия такая (например, — таксист, т.е. то, что ранее называли учащиеся)".

Обычно участники игры называют 8—12 характеристик профессии, которые являются далеко не исчерпывающими и сами признаются, что вроде бы и знают, о чем рассказывать, но забыли. Иногда учащиеся просят, чтобы им задавали наводящие вопросы. Смысл данного этапа — сформировать желание у учащихся познакомиться со схемой, которая позволила бы им, не путаясь, рассказать о любой профессии.

3. Ведущий предлагает учащимся записать в свои тетради схему анализа профессии (см. Таблицу 1).

Сразу же, по ходу записи таблицы ведущий показывает, как можно было бы анализировать только что обсуждавшийся профессию (например, таксист), которая вызвала определенные затруднения у участников игры. Задача данного этапа — не столько проанализировать профессию (таксист, например), сколько показать учащимся; что схема на самом деле несложная и с ее помощью достаточно можно анализировать различные виды трудовой деятельности. Поэтому не следует на данном этапе немало спорить и лучше закончить его как можно

побыстрее, чтобы у участников было ощущение легкости использования данной схемы.

4. После первого знакомства со схемой анализа профессий все участники разбиваются на пары (в обычном классе многие и так уже сидят парами) и игрокам предлагается следующее:

1 — сначала каждый загадывает конкретную профессию и так, чтобы не видел напарник, выписывает ее где-нибудь;

2 — каждый игрок “кодирует” загаданную профессию с помощью характеристик схемы анализа профессии в свободной колонке на своей таблице;

3 — игроки обмениваются тетрадями с за кодированным и профессиями;

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

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

Данное упражнение можно использовать в работе с микро группой (3—5 человек), когда каждый загадывает свою профессию, после чего по очереди эти профессии отгадываются всеми участниками. К примеру, игрок, загадавший профессию сам зачитывает ее характеристики, а каждый из остальных участников называет по очереди свои варианты отгадки. Работа с микрогруппой позволяет более предметно и спокойно организовывать обсуждение загаданных профессий.

Упражнение можно использовать и в индивидуальной работе как элемент профконсультации. Если школьник обратился к психологу с просьбой уточнить и проверить уже сделанный выбор, то можно предложить ему загадать (закодировать) по схеме уже выбранную профессию, предварительно познакомив учащегося с самой схемой анализа профессий. И тогда профконсультант выступит в роли отгадывающего. Важным в такой работе может оказаться обсуждение профессий, соответствующим характеристикам, которые выписал сам подросток и которые, скорее всего и привлекают его больше всего в будущей работе. Такое обсуждение можно использовать для коррекции представлений учащегося о наиболее привлекательной для него профессии.

Если школьник вообще не знает, чего хочет, то профконсультант сначала опять же знакомит его со схемой анализа профессий, затем—предлагает ему выписать наиболее привлекательные для себя характеристики профессии и уже после этого и профконсультант, и подросток на отдельных листочках пытаются написать по 3—5 профессий, со-ответствующих этим привлекательным характеристикам. т.е. как бы пытаются отгадать закодированную профессию.

Таблица 1.

**Схема анализа профессий (перечень основных характеристик профессий)**

<b>Характеристика профессий</b>	<b>Место для первого примера профессии “таксист”</b>	<b>Место для кодирования загаданной профессии</b>
<p><b><u>Предмет труда:</u></b>            1 – животные, растения (природа)            2 – материалы            3 – люди (дети, взрослые)            4 – техника, транспорт            5 – знаковые системы (тексты, информация в компьютерах...)            6 – художественный образ</p>	<p>люди техника, транспорт</p>	
<p><b><u>Цели труда:</u></b>            1 – контроль, оценка, диагноз            2 - преобразовательная            3 – изобретательная            4 – транспортирование            5 – обслуживание            6 – собственное развитие</p>	<p>транспортирование обслуживание</p>	
<p><b><u>Средства труда:</u></b>            1 – ручные и простые приспособления            2 – механические            3 – автоматические            4 – функциональные (речь, мимика, зрение, слух...)            5 – теоретические (знания, способы мышления)</p>	<p>механические функциональные</p>	

6 – переносные или стационарные средства		
<p><b><u>Условия труда:</u></b>  1 – бытовой микроклимат  2 – большие помещения с людьми  3 – обычный производственный цех  4 – необычные производственные условия (особый режим влажности, температуры, стерильность)  5 – экстремальные условия (риск для жизни и здоровья)  6 – работа на открытом воздухе  7 – работа сидя, стоя, в движении  8 – домашний кабинет</p>	экстремальные сидя	
<p><b><u>Характер общения в труде:</u></b>  1 – минимальное общение (индивидуальный труд)  2 – клиенты, посетители  3 – обычный коллектив (одни и те же лица...)  4 – работа с аудиториями  5 – выраженная дисциплина, субординация в труде</p>	клиенты	
<p><b><u>Ответственность в труде:</u></b>  1 – материальная  2 – моральная  3 – за жизнь здоровье людей  4 – невыраженная ответственность</p>	жизнь и здоровье	
<p><b><u>Особенности труда:</u></b>  1 – большая зарплата  2 – льготы  3 – “соблазны” (возможность брать взятки, воровать...)</p>	соблазны встречи со знаменитостями	

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

## ОГЛАВЛЕНИЕ

## **Профориентационная игра "Человек - профессия"**

**Цель игры** — на ассоциативном, образном уровне научиться соотносить человека (в том числе, самого себя) с профессиями и, таким образом, повысить готовность школьников различать профессиональные стереотипы.

Игра проводится в круге, рассчитана на количество игроков от 6—8 до 15—20. Время одного проигрывания — от 7—10 до 15 минут.

### **Процедура предполагает следующие основные этапы:**

1. Общая инструкция: “Сейчас мы загадаем любого из сидящих в круге, а кто-то постарается отгадать этого человека. Но отгадывать он будет с помощью одного единственного вопроса: с какой профессией этот человек (загаданный) ассоциируется, т.е. общий облик человека какую профессию больше всего напоминает? Каждый по кругу должен будет называть наиболее подходящую для загаданного профессию. Профессии могут повторяться. После этого у отгадывающего будет возможность подумать ненамного (примерно 30—40 секунд) и называть свои варианты отгадки. Интересно, какой по счету вариант будет правильным?”

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

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

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

5. Обсуждение организуется следующим образом. Если кого-то назвали по ошибке, то можно спросить у него, насколько соответствует его представление о себе названным профессиям, т.е. так ли уж сильно ошибся отгадывающий? У того человека, кого на

самом деле загадали, можно спросить, согласен ли он с названными профессиями (насколько они соответствуют его собственному представлению о себе, о своем образе...). У отгадывающего можно поинтересоваться (когда он уже будет знать, кого на самом деле загадывали), чьи ответы-профессии помогали, а чьи мешали ему отгадывать.

## ОГЛАВЛЕНИЕ