**Профориентационные игры для учащихся 12-14 лет**

Подготовила Раевская О.В. педагог - психолог

1. **Цепочка профессий**

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

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

***1.*** Инструкция: «Сейчас мы по кругу выстроим "цепочку профессий". Я назову первую профессию, например, ме­таллург, следующий назовет профессию, в чем-то близкую металлургу, например повар. Следующий называет про­фессию, близкую к повару и т.д. Важно, чтобы каждый сумел объяснить, в чем сходство названных про­фессий, на­пример, и металлург, и повар имеют дело с огнем, с высо­кими температу­рами, с печами. Определяя сходство между разными профессиями, можно вспомнить схему анализа профессии, например, сходство по условиям тру да, по сред­ствам и т.д. (см. раздел 6. Угадай профессию, где представ­лена схема анализа профессий)».

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

***3.*** При обсуждении игры важно обратить внимание уча­стников, что между са­мыми разными профессиями иногда могут обнаруживаться интереснейшие общие ли­нии сход­ства. Например, если в начале цепочки называются профес­сии, связанные с металлообработкой (как в нашем примере), в середине - с автотранпортом а в конце - с паоеом. Такие неожиданные связи между самыми разными профессиями свидетельствуют о том, что не следует ограничиваться только одним профессиональ­ным выбором, ведь очень часто то, что Вы ищите в одной (только в одной!?) профес­сии, может оказаться в других, более доступных про­фессиях...

Опыт показывает, что обычно больше двух раз проводить игру не следует, т.к. она может наскучить игрокам.

Иногда сходство между профессиями носит почти юмо­ристический характер, на­пример, что может быть общего между профессиями водитель троллейбуса и профес­сор в вузе? Оказывается и у того, и у другого есть возможность выступать перед ауди­ториями, да еще у водителя троллей­буса аудитории бывают пообширнее (сколько лю­дей только в часы пик через салон троллейбуса проходит?..). Если школьники указы­вают на подобные, или даже на еще более веселые линии сходства между профес­сиями, то ни в коем случае нельзяих осуждать за такое творчество — это один из по­казателей того, что игра получается.

Для подтверждения сказанного приводим пример подобной цепочки:

металлург – повар – мясник – слесарь (тоже рубит, но металл) - автослесарь – таксист – сатирик эстрадный (тоже «зубы заговаривает) – артист драмтеатра – ар­тист балета…

1. **Автопортрет или портрет представителя профессии**

Цель игры - в шутливой форме повысить у игроков спо­собность соотносить внеш­ние характеристики и образы лю­дей с различными профессиями.

Игровое упражнение проводится в круге (число участ­ников от 7 - 10 до 15 чело­век). Время - от 20 до 40 минут. *Процедура методики следующая:*

***1.*** Все участники достают чистыйс 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 вслучайном 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».

***6.*** 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, 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.

Следующий этический момент связан с тем, что иногда игроки (особенно подро­стки) из озорства могут выписывать на обратной стороне листочков неприличные виды труда (например, проститутка, старший помощник младшего дворника и т.п.). Ведущему надо быть внимательнее при зачитывании профессий, а неприличные за­писи просто ос­тавлять без внимания, как будто ничего и не было. А тот, кто сделал «ради хохмы» дурацкую запись сам почувствует себя «дурачком», поскольку его «творческую находку» даже не заметят...

Наконец, еще один совет. 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. Психо­логу это даст дополнительный козырь в установлении со школьниками доверительных отно­шений, а школьников со­хранит от риска быть первыми при очень даже веселом под­ведении итогов.

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 шутливое соотнесение рисунков с профессиями - это еще один шаг к пониманию образа про­фессионала... Как отмечают многие участники, игра все-таки заставила их о чем-то задуматься.

1. **Кто есть кто?**

Смысл игрового 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 об­раз, по мнению большинства игроков, в наибольшей степе­ни соответствует данной про­фессии. Конечно, и сами игроки могут сосчитать, сколько рук на них указывают, но по опыту проведения игры, часто оказывается, что без по­мощи ведущего многие сби­ваются.

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.

1. **Походка (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 проассоциировалась его по­ходка. Известно ведь, что по по­ходке иногда можно узнать (угадать), работает человек грузчиком или артистом балета, военным или бухгалтером и т.д.».

***4.*** Будет лучше, если первым пример покажет сам веду­щий, поскольку упражнение действительно очень необыч­ное и у кого-то из 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 изображает с помощью своей походки...

***5.*** Далее игроки по очереди проделывают то же самое,нокаждый 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 много участников, чужие номера остальны­ми игроками забываются).

Если окажется, что кто-то из 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.

1. **Пять 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 круге (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 по следующим 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. Например, 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 предварительной индивидуальной работы) составить общий вариант программы дос­тижения намеченной цели (выписать пять шагов-этапов) для данно­го человека.

1. **Ловушки – капканчики**

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

Данное игровое упражнение проводится в 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; оформлениена 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 преодоления данной труд­ности оказался наиболее оптимальным. Победителю (главному игроку или представи­телю группы) будет проставлен приз - знак "плюс". Если к концу игры у главного игрока окажется больше плюсов, то значит, он сумел преодолеть основные трудности (ловушки - капканчики) на пути к своей цели».

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

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

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

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

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

***9.*** Наконец, подводится 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.