

Психологические игры и упражнения для тренингов

Профориентационные игры

Данная публикация предназначена для людей, занимающихся профориентацией молодежи: психологов, учителей. Здесь собрана подборка игр и упражнений, которые можно применять при проведении тренингов, занятий по профориентации, профессиональному самоопределению.

Упражнение «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 разнообразии 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 совсем 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 – медицинские противопоказания (для данной профессии); профессия – требуемые качества (проблема профессионально важных качеств) и т.д.

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

Упражнение «Дом – работа»

Цель: Дать участникам возможность определить свой будущий путь.

Инструкция:

На листе А4 или тетрадном листе сделать 2 колонки, одна называется «Дом», вторая «Работа». После чего в каждой колонке напишите как можно больше стилей поведения, как вы себя ведёте в том и в другом месте.

К примеру, вариант: «я всегда дома...», «я на работе всегда...». Списки составляются индивидуально каждым участником, после чего происходит общее обсуждение всей группой.

В процессе самого обсуждения затрагиваются и анализируются отдельные моменты, такие как: одинаковые черты, противоположные черты, одни и те же качества, как можно оценить отсутствие одинаковых черт.

- Какой из списков был составлен быстрее и легче?
- Должны ли эти списки совпадать? Почему?
- Какую информацию дают эти списки для участника, приемлемо ли такое отношение к работе дому?

В заключение можно обсудить важность поведения на работе и поведения в доме. Свободная дискуссия участников позволит увидеть разные стороны и мнения, что в последующем поможет участникам при планировании профессионального становления.

Упражнение «Я – дома, я – на работе»

Цель: определение своего пути.

Инструкция:

Разделите лист пополам, озаглавьте две колонки «Я – дома», «Я – на работе». Составьте 2 списка ваших типов поведения (как можно больше) себя в том и ином проявлениях.

Как вариант можно предложить составить списки типов поведения «Дома я никогда», «На работе я никогда». Составление списков проводится индивидуально, а последующее обсуждение – в группах.

Обсуждение:

- Проанализируйте: похожие черты, противоположные черты, одинаковые качества, проявляющиеся в разных модальностях отсутствие общих черт.
- Какой список было составлять легче, какой получился объемнее?
- Каково ваше отношение к тому, что в характеристиках есть заметные различия и т.д. Почему так происходит?
- Должны ли эти списки совпадать? Почему?
- Что помогает определить такой анализ своего поведения на работе и дома?

Послесловие:

Эти упражнения позволяют участникам выйти на имеющиеся стереотипы поведения мышления, посмотреть на свои взаимоотношения с профессией как бы со стороны, первоначально определить свое отношение к сложившейся ситуации, отметить возможную проблемность, «перекосы» в распределении психической энергии. Только при учете всего этого можно определить изменения в своем дальнейшем поведении и деятельности.

Ролевая игра «Собеседование при приеме на работу»

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

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

Перед началом собеседования ведущий обсуждает с участниками игры направление вопросов и критерии отбора, выделяя параметры оценки профессионально важных деловых и личных качеств кандидата.

Каждый участник игры проходит собеседование в своей малой группе, где остальные члены группы выступают в роли работодателей. После обсуждения выдвигается один кандидат от группы, который выглядел наиболее убедительно и полностью подтвердил свои претензии на вакантную должность.

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

Возможны различные варианты собеседования, например, выбирается «совет директоров», принимающий окончательное решение о приеме на работу. Но в любом

случае все «члены коллектива» имеют возможность задавать вопросы кандидатам, и их мнение учитывается при выборе самого достойного из претендентов.

Примечание: участники игры защищают право занимать заявленную ими должность в соответствии со своими профессиональными предпочтениями. Поэтому в финале вполне могут соревноваться представители разных профессий, так как оценивается прежде всего психологическая подготовка к построению профессиональной карьеры, умение убедительно обосновать свой профессиональный выбор. В условиях игры отмечается, что «организация, принимающая сотрудников на работу, располагает вакансиями по различным профессиональным направлениям, но число этих вакансий ограничено».

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

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

Примечание: обычно обсуждение по выбору самого достойного кандидата проходит довольно бурно, поступают предложения отметить нескольких понравившихся работодателю претендентов. Поэтому целесообразно кроме одного участника, принятого на работу, выбрать еще тех, кто «принят с испытательным сроком», «приглашен на стажировку с перспективой дальнейшего трудоустройства» и т.п.

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

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

Участие в психологическом практикуме открывает перед старшеклассниками возможности осознать свои профессиональные ожидания, отношение к профессиональной карьере, развить творческие способности, навыки общения; укрепляет веру в свои силы и закладывает основы психологически грамотного практического поведения.

Игра «Супербол» (профориентационный вариант)

Первоначально эта игра предназначалась для работы со спортсменами игровых видов спорта. Ее целью являлась выработка взаимодействия между игроками в ситуации соревновательной деятельности. Была разработана психологическая модель ситуации

взаимодействия, которую мы превратили в коммуникативную игру. Так как в ней заложены черты сходства со многими спортивными играми с мячом, то и условное название техники стало похожим на название спортивных игр с мячом – «супербол» (СБ).

В момент разработки и апробирования «СБ» целью игры являлась выработка согласованных действий между партнерами, которым предстоит совместная деятельность, то есть выработка навыков взаимопонимания между членами группы. Для самих участников предлагалась цель – максимально проявить свои способности работать в команде и для команды. В дальнейшем мы увидели, что в этой игре имеется потенциал для развития умения вести переговоры, укрепления сплоченности команды, наконец, просто для иллюстрации групповых процессов. Также некоторые участники сообщали нам о своих ощущениях сильной тревожности в ситуации игры и, возможно, эта игровая процедура позволит выработать некоторую толерантность к стрессовым условиям групповой деятельности. Указанные возможности позволяют использовать эту игру и в профориентационных целях, особенно для будущих специалистов, работающих в профессиях типа «человек-человек».

Исходные идеи игры заключаются в следующем. В соревновательной ситуации в спортивной игре существует два момента: 1) разделение функций (одни игроки разыгрывают мяч, создают условия для успешной атаки, другие должны реализовать эти условия, т.е. завершить атаку точным ударом) и 2) неравенство игровой готовности спортсменов – одни игроки играют более удачно, другие – менее удачно, что, в принципе, является нормальным для спорта. Отсюда вытекают такие важные составляющие игры, как сюжет и роли ее участников.

В качестве сюжета, моделирующего реальную ситуацию, была выбрана ситуация соревнования – одна команда, проводя условный розыгрыш, «нападает», другая «защищается», стремясь помешать соперникам.

Набор ролей также диктуется указанными признаками – во-первых, есть «разыгрывающий» («игрок с мячом») и «завершающий атаку» («снайпер»), во-вторых, есть «успешный» игрок («снайпер»), «менее успешный» («игрок - не снайпер») и «неуспешный игрок» («теряющий мяч»). В отличие от реальной соревновательной ситуации в нашей игре каждый участник может получить любую роль. Это очень важный момент – мы создаем таким образом необходимость каждый раз использовать другую модель поведения, таким образом стимулируется гибкость реакции на ситуацию. Профессионально для спортсменов-игровиков необходимо проявлять «тактическую гибкость», как говорят в спорте. Но и для специалистов различных профессий это свойство является важным.

Две команды из 4-6 человек (обязательно равное число участников) располагаются за игровыми столами – каждая команда за своим столом. Для проведения игры необходимы игровые столы и набор карточек (костяшек домино). Сюжет игры повторяет сюжет спортивных состязаний – две команды в борьбе с соперниками добывают очки. Побеждает команда, которая первой наберет определенное количество очков.

В ходе игры игрокам команды, которая в данный момент «нападает», предлагается наугад («вслепую») взять карточки (костишки домино), с обозначенными на них ролями игрока с мячом, игрока-снайпера (100% попаданий), игрока-снайпера (50% попаданий), теряющего мяч игрока, игрока – не снайпера.

После того, как играющие ознакомились с карточкой, ведущий дает команду: «Внимание, жест!» По этой команде игроки показывают статичный жест, смысл которого заключается в том, чтобы товарищи по команде поняли, какую роль (карточку) имеет их партнер, при этом не разрешается произносить ни одного слова, звука, использовать пантомимику, динамичные жесты.

Затем после команде ведущего «Игра!» играющий с ролью игрока с мячом за 5 секунд должен сделать передачу – отдать свою карточку любому из игроков своей команды. Результат передачи оценивается следующим образом:

Если передача была сделана: а) снайперу (100%) команда получает 2 очка; б) снайперу (50%) команда либо получает 1 очко, либо идет на жребий, в случае успешного выпадения которого команда получает 2 очка, в случае неудачи – 0 очков; в) игроку – не снайперу право повторного розыгрыша; г) теряющему мяч игроку, команда получает 0 очков.

Перед началом розыгрыша члены команды могут договариваться между собой о том, какие жесты будут использоваться в игре, но они должны учитывать, что им противостоят защитники соперников. «Защитник» может «накрыть» любого игрока в нападающей команде. Он должен это сделать после команды «Внимание, жест!» в течение 10 секунд. «Накрытый игрок» выключается из игры, то есть снайперы уже не могут принести очки, а владеющий мячом отдавать передачу. Если защите удалось накрыть игрока с мячом – защищающаяся команда получает 1 очко, а право розыгрыша также переходит к ней.

Игра ведется до 15 очков или до двух побед подряд в одном раунде (раунд – 10 очков). Возможны варианты проведения, например, игра на определенное количество розыгрышей, на время. Вместо жеста можно использовать мимику (без жестов) и их сочетание.

В процессе игры важно тщательно следить за соблюдением правил, так как игра быстро вызывает дух соревнования, стремления обыграть соперников любыми средствами. За нарушение правил игры – использование звуков, слов, динамичных жестов, явных подсказок (особенно после команды «Игра!») могут назначаться «штрафные броски» в виде жребия (подбрасывание монетки). Удача в жребии приносит соперникам провинившейся команды 1 очко (всего 2 броска).

Важным в организации игры является введение правил. Не следует сразу заявлять о всех правилах, так как это приводит к сложностям в понимании процесса игры, вызывает утомление у участников. С другой стороны, ведущий сразу должен заявлять о тех или

иных правилах, когда возникает такая необходимость, чтобы исключить случаи достижения преимущества над соперниками способами, разрушающими игру.

Основные правила состоят в следующем. Команда не может нападать более 2 раз подряд, поэтому вторая передача к игроку – не снайперу приводит к потере мяча. Защитникам запрещается подсматривать, когда нападающие знакомятся со своими карточками-доминошками, им нельзя слишком близко подходить к нападающим, прикасаться к ним и другими способами пытаться узнать содержание карточек. За нарушения такого рода могут назначаться и штрафные броски, и право дополнительного розыгрыша. В свою очередь, нападающим также следует самим позаботиться о том, чтобы защитникам не было видно содержание их ролей (поэтому костяшки домино и предпочтительнее карточек в данной игре). Если игроки нападения допустят ошибку – сделают передачу до того, как защитники сделали накрывание, или была сделана передача накрытому – переход хода. Запрещается не использовать жест (мимику), скрывать жест, закрывать лицо руками, ложиться на стол, соприкасаться друг с другом. Жест следует держать до тех пор, пока защита не произведет накрывание.

Участникам необходимо выработать собственную систему условных жестов и запомнить ее, адекватно прореагировать в ситуации получения карточек, а также «перехитрить» «защитников». Все это создает достаточно сильную психологическую нагрузку, с которой справляются не все игроки. В обсуждении игры стоит рассмотреть причины, которые мешали или помогали успешным действиям каждого.

Ведущему следует учитывать, что игра требует определенного уровня сплоченности группы. В коллективах, для которых характерна повышенная конфликтность, участие в данной процедуре является весьма тягостным и неприятным и может стать поводом к очередному столкновению.

Как правило, сначала успеха добивается команда, игроки которой быстрее разработали и запомнили систему жестов, вводящую в заблуждение соперников и приносящую успех. Здесь очень важным оказывается поведение «игрока с мячом». От него в максимальной степени зависит результат игры, именно он несет основную нагрузку в розыгрыше и после него – ему достаются все упреки в случае проигрыша. В обсуждении также стоит подробнее остановиться на том, что чувствовали те, кому доставалась эта роль, как они справлялись с ней, что помогало им справиться с ролью, что мешало и т.п. В дальнейшем более успешной оказывалась более гибкая команда, которая могла найти несколько вариантов завершения атаки.

Наиболее благоприятный вариант проведения игры – с двумя ведущими. В то время, как один является «судьей», другой может осуществлять наблюдение за участниками, проводить видеосъемку, вести протокол игры, наконец, он находится «вне игры», что ограждает его от нападков игроков. Кроме того, это предоставляет «судье» возможность варьировать свое поведение и даже вызвать агрессию на себя участников тренинга. Конечно, последнее целесообразнее использовать лишь в условиях специального тренинга, направленного на решение задач сплочения группы.

Очень важным также является такой фактор как психологическая устойчивость ведущего. Часто игроки самыми разными способами пытаются оказать давление на «судью», найти способы получения преимущества, связанные с нарушением правил. В этом случае ведущему следует вовремя упредить подобное поведение с помощью «штрафных бросков». Иначе может произойти полный срыв игрового процесса, причем, как и в спорте, взаимные перепалки между командами по поводу соблюдения правил заканчиваются обструкцией «судьи».

Перед ведущим игры стоят задачи, связанные не только с объяснением правил игры и поддержанием ее динамики, но и с наблюдением за отдельными участниками и командами в целом для организации на этой основе содержательного обсуждения.

Обсуждение игры дает возможность ведущему отследить групповую динамику. «Супербол» создает ситуацию раскола в тренинговой группе. Победа одной команды означает поражение другой. Обсуждение игры лучше проводить после небольшого перерыва, чтобы улеглись эмоции, в противном случае игроки либо говорят, что виноват судья, либо – случай, либо указывают виновника поражения, что ведет к взаимным обвинениям. Практически постоянно мы наблюдаем сильное выражение эмоций и у проигравших, и у победителей.

Игра «Супербол» проводилась в различных условиях (учебные занятия, внеклассные мероприятия, социально-психологический тренинг, школьный оздоровительный лагерь, сборы спортивной команды), с различными целями. Как правило, игра вызывала интерес, надолго запоминалась.

Использование данной игры в профориентационных целях имеет свою специфику. В частности, в начале игры стоит сделать акцент на важности коммуникативной составляющей будущей профессии. В обсуждении ведущий может попросить участников оценить степень своей готовности к профессиям, требующим интенсивного эмоционального контакта, а также умения вести переговоры, руководить группой, оказывать эмоциональную поддержку.

Игра позволяет проиллюстрировать динамику группового процесса, особенно в тех случаях, когда члены команд незнакомы друг с другом. В ходе игры в полной мере проявляются такие психологические феномены, как сплоченность группы, межличностные отношения, межгрупповой и внутригрупповой конфликт. Ведущему нужно быть готовым к тому, что могут начаться поиск виноватого в поражении, апелляции к действиям ведущего или заявления об отказе от игры как психологическая защита, обязательно заострив внимание участников на эти факты в анализе игры.

В целом стоит подчеркнуть, что коммуникативные игры в большей степени позволяют решать задачи профориентации в комплексе с другими методиками для иллюстрации процесса профессиональной деятельности специалиста или объективных трудностей профессии, а также для приблизительной оценки профессионально важных качеств.

Игра «Поступь профессионала»

Количество игроков: от 6-8 до 15-20 человек.

Дополнительно: бумага, ручки.

Ведущий предлагает всем рассчитаться по порядку номеров.

Каждый достает листочек бумаги и проставляет на нем в столбик столько номеров, сколько оказалось участников игры.

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 можно иногда узнать (угадать), работает человек грузчиком или артистом балета, военным или бухгалтером и т.д.». Ведущий записывает в своем листочке, какой номер какую именно профессию хотел представить своей походкой. Далее ведущий быстро собирает у игроков их листочки с записями и перемешивает их.

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. Делается это для того, чтобы сравнить задуманную игроком профессию и то, что из этого получилось. Далее он переходит ко второму номеру и т.д.

Игра «Самая – самая»

Количество игроков: от 6-8 до 10-15.

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?».

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.

Далее называется следующая характеристика и т.д. Всего таких характеристик должно быть не более 5-7.

Ведущий выписывает 3-5 наиболее «прозвучавших» вариантов, после чего организуется небольшое обсуждение и выделение «самой-самой» профессии.

Для того чтобы упражнение проходило более 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», «самая смешная профессия» и т.д.

Игра «Остров»

Цель игры: знакомство с потребностью народного хозяйства в кадрах, с проблемой непрестижных профессий и осознание учащимися своей гражданской зрелости.

Условия игры. Игра рассчитана на класс учащихся 8-9 кл. Время на игру – 40 минут. Важную роль в игре выполняет классная доска, где фиксируются высказывания школьников, отражается результат группового решения.

Процедура (этапы) игры. Игра не требует явно выраженного подготовительного этапа. Ход самой игры следующий:

1. Классу объявляется название игры – «Остров» и зачитывается общая инструкция: Представьте, что все мы «чудом» попали на заброшенный остров, где-то в южных широтах. Когда нас спасут неизвестно. Перед нами стоят 2 задачи: 1-выжить, 2-остаться при этом цивилизованными людьми. За 40 минут мы должны доказать самим себе, что способны решить эти задачи. Я, как старший из вас, буду руководителем, но я сразу хочу установить в нашем сообществе демократию. Итак ваши предложения...
2. Школьники предлагают то, что необходимо для выживания (обычно это: постройка жилья, организация питания и т.д.), а ведущий записывает все предложения на доске в столбик.
3. Далее все предложения обсуждаются, в результате чего остаются наиболее важные. Все это отражается на классной доске. Желательно 2,3 этапа (вместе) закончить в течение 5-10 минут.
4. Когда установлен перечень «работ», необходимых для выживания, следует, исходя из общего количества играющих (в том числе и ведущего) определить, сколько

человек необходимо для каждой «работы». Определяется это в ходе совместного обсуждения, а ведущий выписывает на доске против каждого вида «работ» названное количество «работников». Время на этап – 3-5 минут.

5. Далее ведущий предлагает поднять руки тем, кто хотел бы выполнять ту или иную работу (в соответствии со списком выделенных работ), и, не зависимо от требуемого количества, выписать число желающих на доске. Как правило, всегда возникает некоторое несоответствие требуемого и желаемого.
6. Ведущий объявляет, что «его поразила неизвестная болезнь, и через 3 минуты он умрет». За это время необходимо срочно создать из школьников Совет, который будет организовывать дальнейшее выживание. Тут же решается вопрос о количественном составе Совета и о конкретных кандидатурах.
7. «Умирая», ведущий заявляет, что превращается в «злого духа», который абсолютно неуязвим, но может принести немало бед и трудностей для дальнейшего выживания группы. Сказав это, ведущий предлагает Совету организовывать дальнейшее выживание, решить нерешенные вопросы, а сам уходит на последние парты и некоторое время не вмешивается в игру.
8. Совет учащихся пытается организовать выживание (добиться соответствия требуемого и желаемого числа работников, организовать «работу» в конкретных рабочих группах в виде обсуждения предстоящих дел и т.д.). В зависимости от успешности работы Совета, ведущий может несколько осложнять его работу в виде следующих вмешательств:
 - с помощью тропических болезней нейтрализовать наиболее активных школьников (вызвать необходимость медицинской помощи);
 - с помощью ветров, ливней осложнять работу некоторых рабочих групп;
 - пригрозив эпидемией, подсказать необходимость сооружения санитарно гигиенических объектов (выход на не престижные профессии) и т.д.

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

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

Обсуждение игры. Если обсуждение не удастся организовать на этом уроке, можно перенести его на другое занятие. Начинается обсуждение с вопроса: «Удалось ли нам выжить?» и «Остались ли мы цивилизованными людьми?». Отвечая, школьники должны кратко обосновать свое мнение. Ведущий может также и сам ответить на эти вопросы.

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

Диагностические возможности игры. Игра позволяет дать ориентировочную оценку готовности школьников подчинить себя решению общей задачи, их понимание необходимости выполнять разные, даже непрестижные работы.

Типичные трудности. Данная игра достаточно богата по своим возможностям, поэтому есть риск увлечься каким-либо аспектом игры (обсуждение конкретных работ, увлечение географическими деталями острова, борьба с «тунеядцами» и т.д.) и потерять главную линию игры – обеспечение конкретных потребностей для выживания. Поскольку многие вопросы выживания решаются коллективно, ведущий должен следить за дисциплиной и ввести правила обсуждения: хочешь сказать – подними руку, один говорит – все молчат, время высказывания – не более 15-20 секунд. Чтобы меньше стоять спиной к классу, многочисленные записи на доске можно сделать одному из учащихся.

Перспективы использования игры. Следует заметить, что независимо от данной игры, существуют игры, построенные на аналогичном принципе: организация взаимодействия на необитаемом острове, организация создания театра, музея, предприятия... Вариациями данной игры могут быть дополнительные усложнения инструкции: «...на острове существует дикое племя, с которым необходимо поддерживать контакт», «...случайно обнаруженные на острове орудия труда и механизмы, которые нужно наиболее эффективно использовать» и т.д. При наличии большего времени, в ходе игры можно обсуждать соответствие качеств учащихся требуемым работам и даже организовывать игровые группы «подготовки кадров».

Игра «Ветеран» – «Бездельник»

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

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

Время на игру – 20-30 минут.

Для главных участников желательно заготовить инструкции.

Процедура проведения игры.

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

2 этап. Класс знакомится с общей инструкцией: Инструкция: «Представьте, что все мы находимся в 2050 году. Вы – ученики, я – ваш классный руководитель. Сейчас к нам в

гости придут два очень интересных человека, проживших длинную жизнь и много повидавших на своем веку. Один – «Ветеран труда», заслуженный человек.

Другой – выдающийся «Бездельник». В наше время мы должны знать, что существуют разные судьбы. Наша задача – научиться правильно оценивать эти судьбы. Итак, «Ветеран» и «Бездельник» сейчас продумают свою жизнь; потом каждый кратко расскажет о своей судьбе и ответит на ваши вопросы, ребята.

3 этап. «Ветеран» и «Бездельник» отправляются на 3-5 минут в коридор, чтобы продумать свой короткий рассказ и подготовиться к вопросам учащихся. Ведущий дает «Ветерану» и «Бездельнику» вспомогательные письменные инструкции. Пока они готовятся, ведущий предлагает учащимся в классе придумать для них интересные вопросы, связанные с их счастьем, личной жизнью, самыми значительными воспоминаниями, их любимыми занятиями, как именно они выбирали себе профессию, повторили бы они свою жизнь и т.д. Ведущий обращает внимание на то, что к гостям следует относиться уважительно, а все свои вопросы надо задавать вежливо, подняв руку. Как активизирующий момент можно предложить тем школьникам, которые уже придумали вопрос, поднять руку и не продолжать игру, пока большинство не придумает хотя бы по одному вопросу.

4 этап. Ведущий приглашает «Ветерана» и «Бездельника». Класс приветствует их (можно вставанием, а можно даже аплодисментами). Каждый из них кратко рассказывает о своей жизни, при этом ведущий не должен стоять перед классом, чтобы не смущать игроков, а отойти в сторону или сесть на свободное место в классе.

5 этап. Ведущий занимает свое место перед классом и предлагает школьникам задавать вопросы гостям. Если все вопросы будут обращены к одному из гостей, ведущий сам может задавать вопросы тому, кому вопросов задают мало, тем самым повысив внимание к этому игроку. Допускается, что и сами гости могут задавать друг другу вопросы.

6 этап. Заканчивая игру следует обязательно поблагодарить гостей за «откровенность».

Обсуждение игры. Нередко обсуждение фактически начинается в ходе вопросов-ответов т.е. в самой игре. Если рассказ или ответы кого-либо из «гостей» противоречивы, путаны, явно не правдоподобны, учащиеся могут в классе сказать им об этом и даже начать спорить. Более строгий порядок обсуждения предполагает опору на схему личного профессионального плана, когда выясняется, каким образом достигались разные этапы профессиональной судьбы «Ветераном» или из-за невыполнения каких позиций личного профессионального плана «Бездельником».

Можно также предложить классу оценить, чья роль лучше удалась. Ведущий должен иметь в виду, что роль «Бездельника» сложнее, т.к. трудно представить чистого «Бездельника». Можно оценить, кому удалось доказать, что он прожил счастливую жизнь. Наконец, можно попытаться определить, чем принципиально отличается человек труда от

бездельника. Один из важных критериев здесь: способность человека полноценно реализовать себя, не растрачивать свои силы впустую, не обманывать самого себя. Например, если человек выбирает из двух путей более легкий (и менее интересный), как бы экономя свои силы, он «бездельничает» по отношению к своему счастью. Не желая полноценно строить свои личные профессиональные планы человек «бездельничает» по отношению к своему будущему. Смысл безделья – мог что-то сделать, но не сделал.

Диагностические возможности игры. Ведущий может оценить способность учащихся использовать схему личного профессионального плана как при построении своих планов (главные игроки), так и при анализе трудовых «судеб» (учащиеся класса). Игра позволяет также определить отношение учащихся к такой ценности как труд.

Типичные трудности. Учащиеся в классе могут высказывать иронические замечания в адрес своих товарищей в непривычных для них ролях «Ветерана» и «Бездельника». Ведущий в роли «классного руководителя» может делать «строгие» замечания: «Будьте уважительнее к пожилым людям», «Посмотрим, какими вы будете в их возрасте» и т.д. Нежелательны замечания типа: «Перестаньте, ведь это же игра», т.к. тогда нарушается условность игровой ситуации. Если окажется, что «Бездельник» явно интереснее и убедительнее «Ветерана», ведущий не должен явно помогать «Ветерану». При обсуждении важно выяснить, в чем был слаб «Ветеран», а «Бездельнику» заметить, что с его способностями он за «свои» 75 лет мог бы прожить еще более интересную жизнь, будь он тружеником.

Перспективы развития игры. «Ветеран» и «Бездельник» могут использовать при подготовке своих рассказов «конкретные судьбы», заготовленных в виде более развернутых инструкций. Перед обсуждением учащимся в классе можно предложить написать краткие письма отдельно «Ветерану» и отдельно «Бездельнику», где они высказали бы свое отношение к их выступлениям. Эти письма можно было бы зачитать вслух. А «Ветерана» и «Бездельника» попросить написать, что дала им игра – это может быть хорошей обратной связью для ведущего. Данную игру можно разделить на две самостоятельные игры: «Ветеран» и «Бездельник». Эти игры проводятся по той же схеме. При этом главный игрок окажется в трудной роли (один на один с классом), что потребует от ведущего более тактичного ведения игры, а в трудных случаях и поддержки.

Приложение 1.

Игровая инструкция «Ветерану» Дело происходит в 2050 г. Вам уже более 75 лет. Как ветерана труда, старого уважаемого человека Вас пригласили к школьникам. Главная Ваша задача – показать, что счастье – в честном труде (на примере своей трудовой жизни). Кратко расскажите детям:

- с чего начинался Ваш трудовой путь;
- основные этапы Вашего пути;
- какие были радости, трудности;
- Ваши трудовые награды (за что?).

Постарайтесь, чтобы Ваш рассказ выглядел достоверно (чтобы было похоже на правду).

Очень большая просьба – говорите кратко (на весь рассказ Вам дается 3-4 минуты).

После рассказа будьте готовы ответить на любой вопрос учащихся.

Дополнительно можно попросить «ветерана» рассказать о своих реальных профессиональных планах, но настаивать на этом не следует.

Приложение 2.

Игровая инструкция «бездельнику». Дело происходит в 2050 г. Вам уже более 75 лет. Вас, как редкого (для 2050 г.), оригинального человека пригласили в школу для показа учащимся. Как человек гордый, Вы не намерены выглядеть «экспонатом» и хотите доказать всем, что прожили счастливую жизнь (не хуже других). Расскажите, пожалуйста, детям:

- как Вы учились;
- с чего началась Ваша взрослая жизнь;
- основные этапы в жизни (наиболее важные для Вас);
- главные трудности и радости;
- чего Вы достигли.

Очень большая просьба – говорите кратко (на весь рассказ дается 3-4 минуты). После рассказа будьте готовы ответить на любые вопросы школьников.

Игра «Новый город»

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

Условия проведения игры. Игра рассчитана преимущественно на старшеклассников, примерное время проведения – 45 минут.

Процедура проведения игры

Подготовительный этап. За 2 недели до проведения игры класс (группа) делится на равные по численности команды (по 2-3 или 4-5 человек), каждая из которых в игре будет представлять работников определенной отрасли (можно двух). Руководитель игры, не раскрывая заранее ее сути, рекомендует командам с помощью соответствующей литературы ознакомиться с содержанием, условиями, особенностями труда в данной отрасли, ее основными профессиями и специальностями, их требованиями к человеку,

степенью важности, значимости этой отрасли и соответствующих профессий для народного хозяйства и жителей данного региона, перспективами ее развития и т.д.

Он может порекомендовать также обратиться в городской (районный) центр по трудоустройству, переобучению и профориентации населения, территориальный центр профориентации молодежи. Для знакомства с тонкостями основных профессий и специальностей помогает встреча с работниками отрасли.

1 этап. Непосредственно перед началом игры ведущий объявляет название игры и дает учащимся следующую инструкцию. Инструкция: «Представьте, что намечено возведение нового города, района или города-спутника. Это будет город машиностроителей (химиков, нефтяников, электронщиков, текстильщиков, научный городок и пр.)»

Выбираются основные отрасли для игры еще в ходе подготовки в зависимости от местной специфики.

Определенное внимание следует уделить специализации школы, дав задание одной из команд ознакомиться с соответствующей отраслью, ее профессиями, специальностями, их ролью в народном хозяйстве города.

2 этап. Каждая команда представляет ту или иную отрасль народного хозяйства, работники которой необходимы новому городу (району). Командам предстоит за 3-5 минут доказать важность, приоритет «своей» отрасли для народного хозяйства нового города (района); значимость работников основных профессий и специальностей этой отрасли; ярко и четко описать особенности труда в ней. Время для выступления устанавливается в зависимости от количества «играющих» отраслей; ведущий может использовать секундомер, песочные часы. Необходимость уложиться в определенное время придает игре остроту и динамичность.

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

4 этап. После этого команде дается 2-3 минуты для ответов на вопросы других команд, которые стараются всячески принизить значение «играющей» отрасли и ее профессий для нового города.

Ответы на вопросы также оцениваются в баллах. Итоговую сумму подсчитывает специальная счетная комиссия (это может быть и один человек). Чтобы отыгравшая команда не теряла интерес к игре, за лучшие вопросы также могут присуждаться баллы. Первой в игру вступает команда «строителей» (город надо прежде всего построить;

следует только отметить вначале, что проектно-изыскательские работы для его возведения уже проведены). Одна из задач этой команды – обосновать важность своего труда, не только во время строительства города, но и на протяжении всего его существования. Следующей может быть любая команда – «машиностроителей», «химиков», «металлургов». Важно лишь обосновать необходимость или даже приоритет «своей» отрасли на данном этапе развития города. Если в очередном туре хотят играть несколько команд, играющих определяет жребий. Ведущий в ходе предварительной подготовки к игре одной-двум командам может дать задание ознакомиться с отраслями, в которых заведомо нет необходимости в данном городе(районе). Например, добывающая промышленность в Москве.

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

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

Обсуждение игры. Победившей считается команда, набравшая наибольшее количество баллов. Для большей заинтересованности ребят в игре победителям можно вручить какой-либо нехитрый приз. На игру рекомендуется пригласить представителей ведущих отраслей города (работников кадровых служб предприятий, организаций, учебных заведений), которые могут приготовить свой приз команде, представившей «их» отрасль, а также отметить ошибки, неточности играющих в характеристике отраслей, профессий.

Для игры можно изготовить красочные таблички с цифрами баллов, а также подобрать инструменты, орудия труда, даже какие-либо детали одежды соответствующих профессий и специальностей, что также оценивается в баллах. На обычном уроке игру можно провести и без атрибутики.

Игра «Ассоциация»

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

Условия проведения игры. Участвует весь класс (учащиеся 9-11 классов). Время на первое проигрывание – 15 минут, последующие проигрывания – по 5-7 минут. Для игры необходима классная доска.

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

1 этап. Объявляется название игры и по желанию выбираются 3 главных игрока.

2 этап. Объявляются условия игры:

Инструкция: Сейчас 3 человека выйдут из класса, а класс загадает какую-либо профессию. Потом 3 человека войдут и попробуют угадать ее с помощью ассоциативных вопросов. Например: «Какого цвета эта профессия?», «На какую мебель похожа?» и т.д.

Целесообразно потренироваться на одном примере. Взять для разбора профессию «врач-терапевт» и показать, что цвет этой профессии скорее всего белый, запах – что-то связанное со спиртом, мебель – стеклянный шкаф или кушетка.

3 этап. Далее ведущий дает инструкцию отгадывающим: «Каждый из вас может задать только по 2 таких вопроса. Сейчас вы выйдете в коридор и в течение 2-3 минут продумаете свои вопросы. Когда будете задавать вопросы, конкретно указывайте, кому именно вы их задаете. После этого каждый из вас будет иметь по одной попытке угадать профессию».

4 этап. 2-3 человека выходят из класса. Класс быстро загадывает профессию, а ведущий предупреждает всех, что спросить могут каждого, поэтому надо быть готовым к правильным, но не наводящим ответам.

5 этап. Ведущий приглашает отгадывающих, которые по очереди задают вопросы классу. Сам ведущий кратко записывает на доске вопросы – ответы, следит за тем, чтобы вопросы задавались конкретным учащимся, а не всему классу, следит за динамикой игры.

6 этап. Когда все вопросы и ответы произнесены (и записаны на доске) ведущий предлагает в течение одной минуты обдумать трем отгадывающим свои ответы. В этот момент ведущий предлагает классу посмотреть на доску и молча подумать, чьи ответы на ассоциативные вопросы были не очень удачными.

7 этап. Отгадывающие называют свои варианты ответов. Эти ответы могут не совсем совпадать с угаданной профессией, например, загадана профессия «военный летчик», а ответы такие: «космонавт», «милиционер», «автогонщик». Как видно, «военный летчик» и «космонавт» довольно близки. Право определить, отгадали школьники профессию или нет, должно быть предоставлено классу. Однако окончательно этот вопрос решается после обсуждения. Загаданная профессия, естественно, называется.

Обсуждение игры. Отдельно обсуждается правильность каждого ответа на ассоциативный вопрос. Если класс не согласен с ответом, можно попросить ученика, давшего такой ответ, дать объяснение: нередко эти объяснения бывают разумными. Например, в одной игре была загадана профессия «милиционер», на вопрос «какого цвета профессия?» был дан ответ: «черно-белая». Оказалось, что школьник имел в виду милицкий жезл. При выявлении неудачных ответов классу предлагается тут же придумать ответы, более соответствующие загаданной профессии; участвовать в этом может и ведущий, корректируя таким образом представления учеников о профессии. У отгадывающих можно спросить также, какие ответы лучше всего помогли им, а какие,

наоборот, ввели в заблуждение. После корректировки ответов можно уточнить, кто же выиграл.

Диагностические возможности игры. Игра позволяет выявить эмоциональное отношение к разным профессиям, и, поскольку роль этого отношения сильно влияет на выбор профессии, ведущий получает довольно важную информацию о классе в целом и об отдельных учащихся, так как за один урок в игре могут принять активное участие многие школьники.

Вариант - Профориентационная игра «Ассоциации» (без записей на доске)

1. Выбираются 2-3 главных игрока (любые желающие).

2. Зачитывается инструкция: «Сейчас 3 человека выйдут из комнаты, а оставшиеся загадают какую-либо профессию. После этого, главные игроки войдут в помещение и попробуют отгадать профессию с помощью ассоциативных вопросов. Каждый из отгадывающих может задать по два вопроса какому-то конкретному игроку. Отвечающий должен дать ответ, соответствующий действительности, но не слишком наводящий».

3.Примеры ассоциативных вопросов, которые могут задать главные игроки:

- Какого цвета эта профессия?
- Какой запах напоминает?
- Какая мебель используется?
- Какие чувства преобладают в этой профессии?
- Какое у нее настроение?
- С чем или с кем приходится взаимодействовать представителю данной профессии?
- Что он держит в руках, выполняя эту работу?
- Какие качества необходимо иметь для того, чтобы успешно с ней справиться?

Главным игрокам дается время на размышление (около 1 минуты), после чего они должны назвать свои варианты.

Затем идет обсуждение и вынесение решения о правильности названных вариантов (они могут быть близки к истине и иметь неоднозначное решение в соответствии с полученными ответами).

Упражнение «В детстве я хотел быть...»

Цель: Формирование в группе доверительных отношений, пробуждение интереса к теме профессионального самоопределения.

Время проведения: 15-30 мин.

Ход упражнения: Каждому участнику предлагается в течение трех минут написать на анонимной карточке, кем он хотел быть в детстве и почему. Затем карточки сдаются ведущему, который их перемешивает и раздает участникам в случайном порядке. Каждый должен «вжиться» в образ неизвестного автора, зачитать написанное, предположить, изменилось ли это желание сейчас, когда человек повзрослел, и если изменилось, то почему? Остальные участники внимательно слушают, задают вопросы.

Игра «Приемная комиссия»

Цель игры – знакомство с требованиями при приеме в учебные заведения или на работу.

Условия проведения игры

Игра рассчитана на учащихся 8-10 классов, а также на абитуриентов.

В игре могут участвовать от 3 до 10 человек. Для игры необходимо иметь конкретную справочную литературу («Справочник для поступающих в Вузы, ССУЗы, ПУ и ПЛ»), а ведущий должен знать особенности поступления (учебы или работы) в конкретное учебное заведение или на предприятие.

Процедура проведения игры

1 этап. Ведущий знакомит участников с общей инструкцией.

Инструкция: «Все вы скоро будете куда-то поступать: в училища, техникумы, Вузы, оформляться на работу. Давайте пофантазируем и представим, что для поступления не нужно сдавать никаких экзаменов, а нужно пройти собеседование с членами приемной комиссии, которая и решит, зачислять Вас или не зачислять.

В нашей игре будет приемная комиссия и поступающие. Посмотрим, многим ли удастся поступить?».

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

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

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

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

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

5 этап. Обсуждение игры.

Оценивается правильность действия членов приемной комиссии.

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

Диагностические возможности игры

Выявляются знания об условиях поступления, обучения, возможностях работы после окончания того или иного учебного заведения или при устройстве на работу.

Типичные трудности

Учащимся гораздо интереснее попробовать «поступить» в престижный ВУЗ, чем в профессиональное училище. Желательно дать школьникам возможность попробовать свои силы на разных учебных заведениях, но при этом ведущий должен следить за строгостью отбора в трудное и престижное учебное заведение.

Игра «Защити свой выбор»

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

Упражнение хоть и профориентационное, но оно дает намного больше - очень практичное в плане обретения навыков. Подросток высказывает свою точку зрения и учится отстаивать свое мнение, приводя аргументы.

Условия проведения игры: Игра рассчитана на учащихся 8-10 классов. В игре участвует группа из 2-3 человек. Время на игру 15-20 минут.

Процедура проведения игры:

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

2 этап. Ведущий зачитывает инструкцию.

Инструкция: «Представьте, что учащийся приходит домой и заявляет о своих профессиональных намерениях (если профессия еще не выбрана, учащийся может заявить, что ему все равно и думать об этом вообще он не собирается).

Родители не согласны с позицией учащегося и пытаются его отговорить.

Разыгрывается домашний конфликт, при этом выигрывает тот, чьи аргументы убедительнее. Старайтесь не прибегать к насилию, т.к. насилие – признак слабости аргументов».

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

Диагностические возможности игры

Поскольку школьники могут проецировать поведение своих родителей в аналогичных ситуациях, игра может дать предварительную информацию о позициях реальных родителей данных учеников. Однако относиться к этой информации следует с определенной осторожностью, т.к. школьники могут имитировать и чужих родителей.

Типичные трудности

Учащиеся могут увлечься эмоциональным обыгрыванием своих ролей и забыть о главной цели игры. В крайнем случае, ведущий может взять себе роль «прадедушки» и через эту роль вернуть игру в деловое русло, а если учащемуся будет слишком трудно, стать его союзником, но не решать за него все проблемы.

Игра «Профконсультация»

Цель игры: познакомить учащихся с процедурой правильного построения личных профессиональных планов, а также научить школьников оказывать некоторую профориентационную помощь своим товарищам.

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

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

Процедура проведения игры

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

1 этап. Ведущий знакомит участников с условиями.

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

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

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

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

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

а) На первых порах учащиеся, как правило, осваивают непривычные для них роли и серьезные вопросы почти не обсуждают. Ведущий не должен им мешать.

б) При попытках «с ходу» решить возникшие проблемы школьники могут обнаружить свою неготовность к решению. Ведущий также не должен сразу давать подсказку, а предложить учащимся подумать. При этом после бурного начала игры, может возникнуть молчаливая пауза. Нередко школьники после такого обдумывания сами дают готовые решения, высказывают интересные предложения.

в) Если конструктивных предложений у учащихся нет и возникает опасность прекращения игры, ведущий может в очень кратком виде дать игрокам подсказку (четче сформулировать профориентационную проблему, уточнить интересы, возможности

«учащегося», его представления о будущей работе, о путях приобретения профессии и т.д.)

г) Ведущий должен вмешиваться в следующих случаях:

- игровой конфликт перерастает в межличностный;
- кто-либо из участников (особенно «профконсультант») уверенно говорит совершенно неправильные вещи, а другие игроки с ним соглашаются;
- игроки сами просят ведущего дать им чисто информационную справку (какой конкурс в то или иное учебное заведение; требуется ли обсуждаемая профессия на рынке труда и т.д.);
- игроки увлеклись обсуждением какого-то частного вопроса;
- одни игроки ведут себя слишком активно, а другим не удастся вставить даже слово;
- игроки начинают явно дурачиться.

Все вмешательства должны быть минимальными.

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

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

3 этап. Обсуждение игры (проигрывание).

При обсуждении ведущий может спросить у «учащегося» и его «родителей»:

- «Заслуживают ли профконсультанты вашей благодарности?» или
- «Помогла ли вам консультация и в чем именно?».

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

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

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

Типичные трудности

Поскольку школьники совершают в игре немало ошибок, психологу постоянно хочется подсказывать, вмешиваться в игру, тем самым снижая ее активизирующий эффект. Данная игра имеет высокую содержательную насыщенность и нередко бывает трудно сохранить логику игры, не дать ей возможность развиваться стихийно. Особенно часто это проявляется при первом проигрывании. В игре могут возникать вопросы, с которыми не знаком и сам ведущий, поэтому желательно иметь под рукой различную справочную литературу.

Перспективы развития игры

Игра может стать совершеннее при введении в нее дополнительных активизирующих приемов, при использовании компактных справочников, при более продуманном подборе игровых групп. Перспективным представляется использование специальных игровых протоколов для фиксации хода игры.

Профориентационная игра «Выпускник»

Цель: создание позитивного привлекательного образа выпускника школы.

Для проведения игры создаются 4 команды по 5 - 6 человек. Для каждой команды выделен отдельный стол, вокруг которого и располагаются ее члены. Игра состоит из нескольких этапов. Игру проводит психолог со своими помощниками.

1. Введение. Участникам наминается легенда о Пигмалионе, скульпторе, который создал статую, в которую влюбился, от чего она ожила. Предложив воспринимать легенду как метафору, школьников просят создать такой образ выпускника школы, который был бы столь привлекательным, что в него можно было бы влюбиться, и тогда мы без сомнения получим таких выпускников в реальности.
2. «Волшебный магазин». «Представьте, что в вашу школу приехал волшебник со своим волшебным магазином. В этом магазине есть все человеческие качества, которые только можно представить. Каждому участнику игры можно приобрести по одному качеству, которое команда сможет использовать для того, чтобы "вылепить" свой образ выпускника».
3. Команды некоторое время обсуждают, какими качествами должен обладать выпускник, чтобы достичь успеха в жизни, чтобы реализовать свои способности. А затем каждый участник «покупает» у волшебника необходимое качество. Ведущий пишет название качества на цветном картоне (у каждой команды свой цвет). Когда все участники игры «купили» для своей команды качество, каждая команда составляет характеристику выпускника, используя имеющиеся у нее качества. Получившаяся характеристика оглашается.
4. Команды обмениваются мнениями о получившихся образах выпускника у других команд, о достоинствах и недостатках таких выпускников. Команда оценивает работу других команд, распределяя оценки 1, 2, 3 – чем больше нравится образ

- выпускника, тем меньше оценка (как места в соревнованиях). Для распределения мест можно выдавать жетоны с соответствующими цифрами.
5. Каждую команду просят проранжировать (расположить в порядке убывания значимости) «купленные» ею качества и написать ранг (1, 2, 3, 4, 5, 6) на обратной стороне соответствующей картонной карточки.
 6. Каждая команда делегирует одного из своих членов для работы над общим для всех образе – характеристике выпускника школы. Четыре представителя от команд берут с собой карточки с качествами и их рангами и располагаются за отдельным столом. Их задача из всех качеств выбрать 8 или 12 (в 2 или в 3 раза больше чем число команд) для составления характеристики идеального выпускника.
 7. Оставшиеся члены команды рисуют символы для качеств, которые были «куплены» их командой. Если игра проходит со зрителями, то во время работы команд можно попросить некоторых зрителей высказать свое мнение о представленных образах (работа какой команды больше понравилась, почему, что можно было бы сделать иначе?).
 8. Группа представителей от команд оглашает получившуюся у них характеристику. Называют необходимые качества и чего можно достичь, обладая такими качествами. Картонные таблички с выбранными качествами вывешиваются для всеобщего обозрения. Там, скорее всего, окажутся таблички разного цвета (разных команд) и разного ранга (цифра на обороте).
 9. Каждая команда предлагает способы воспитания у себя таких качеств, что надо делать, чтобы стать таким выпускником. Команды выбирают для этого «свои» качества, качества, написанные на табличках командного цвета.
 10. Рядом с выставленными табличками – качествами располагают рисунки-символы, соответствующие этим качествам и объявляется конкурс на лучшую эмблему (герб) выпускников нашей школы. В эмблеме рекомендуется использовать созданные символы.
 11. Каждый участник игры на отдельном листочке пишет свои личные впечатления об игре, о том, какие качества лично он считает важными для выпускника школы, нравится ли ему получившийся образ выпускника.
 12. Подводятся итоги игры. Возможно формальное выявление команды – победительницы. Для этого надо сложить рейтинги на карточках одного цвета. А к ним прибавить места, полученные на этапе 4. Команда, цвет которой получил наименьшую сумму, может быть объявлена победительницей.

Упражнение «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.

Игра «20 000 дней»

Цель игры: осознание своего жизненного плана, 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), когда участник может составить эпилог к пройденному игровому пути, а также написанием «Послания к своему потомку». Ведущий может усилить компонент обратной связи в игре, попросив участников составить пожелания партнерам по игре. Также в игру можно включить элемент психодрамы, попросив участников изобразить разговор «заслуженных пенсионеров», беседующих друг с другом о прожитой жизни на основе игровых достижений.

Профориентационную направленность игры можно усилить, включив в список ценностей наиболее значимые профессиональные достижения, а также изменив правила, приблизив их к реалиям профессии (например, время выхода на пенсию для лиц отдельных профессий).

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.

Игра «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.

В качестве списка ценностей можно использовать стимульный материал методики Рокича или список ценностей из теста Шварца:

1. Равенство
2. Внутренняя гармония
3. Власть
4. Удовольствие
5. Свобода
6. Духовная жизнь
7. Чувство общности
8. Стабильность общества
9. Интересная жизнь
10. Смысл жизни
11. Вежливость
12. Богатство
13. Безопасность нации
14. Чувство собственного достоинства
15. Взаимность в отношениях с людьми
16. Творчество
17. Мир во всем мире
18. Уважение традиций
19. Зрелая любовь
20. Самоограничение
21. Равнодушие к мирским заботам
22. Безопасность семьи и близких людей
23. Общественное признание
24. Единение с природой
25. Новизна
26. Мудрость
27. Авторитет
28. Настоящая дружба
29. Мир красоты
30. Социальная справедливость

Упражнение «Выбор»

Ведущий. Представьте себе, что вы находитесь в незнакомом городе без друзей, родителей, родственников. У вас нет жилья, работы, но есть деньги, совсем немного, на первое время... Вам необходимо выработать алгоритм действий, сделать выбор, для того чтобы выжить. Я дам подсказку. Вам нужны деньги, и вы их можете получить за работу, но у вас нет образования...

Необходимо письменно ответить на вопросы:

- В каком городе или даже стране вы находитесь?
- Какое у вас время года?
- Что вы будете делать? Каковы ваши действия?
- Что вы умеете делать? (Составьте список видов работ.)
- Что будет потом?

В общем, устройте свою жизнь. Время работы 30 минут.

Ведущий. Время истекло. Пожалуйста, давайте обсудим ваши действия. Происходит обсуждение. Делается вывод о том, что подсобные работы – это временный заработок, а в целом необходимо учиться. Для того чтобы учиться какому-либо делу, необходимо для начала все-таки определиться в выборе, а для этого узнать свои возможности, способности, выявить профессиональные интересы.

Учащиеся, моделируя ситуации, учатся и приобретают навыки рефлексии. Это упражнение ориентирует на осознание необходимости получения участниками профессионального образования. Занятие настраивает на самопознание. От ведущего требуется максимум собранности. Участники задают много вопросов.