

## 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:

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...

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.

Далее все предложения обсуждаются, в результате чего остаются наиболее важные. Все это отражается на классной доске. Желательно 2,3 этапы (вместе) закончить в течение 5-10 минут.

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.

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.

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.

«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.

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. 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 «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, профессиограммы основных профессий, заранее подготовленных ведущим) и вырабатывают главные критерии отбора, например:

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

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

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

5 этап. Обсуждение игры.

Оценивается правильность действия членов приемной комиссии.

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

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

Цель: выработка навыков эффективной самопрезентации.

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

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

В течение 5 минут каждый должен составить объявление о своих услугах (репетиторство, гувернерство, консультирование, развивающая работа, обучение и т.д.), которое бы отражало профессиональную уникальность и включало нечто такое, чего не может предложить другой специалист.

Затем в течение одной минуты объявление зачитывается перед всеми. Группа может задавать любые вопросы по содержанию объявления, дабы удостовериться, действительно ли стоит воспользоваться услугами данного специалиста.

### **Упражнение «Звездный час»**

Количество игроков: любое.

Участники рассаживаются в круг и совместно определяют, какой профессиональный стереотип (или социальный стереотип) они будут обсуждать. К примеру, все сошлись на профессиональном стереотипе типичного «бармена».

Далее ведущий даст участникам следующее задание: «сейчас каждый из нас попробует представить, какие самые приятные, радостные минуты в жизни типичного бармена (у каждого может быть свое собственное представление об этом). Далее все мы по очереди кратко выскажем свои предположения, после чего обсудим, чьи же представления оказались наиболее реалистичны, т.е. в наибольшей степени соответствуют счастью большинства барменов...»

Участники по очереди говорят о своих представлениях, о «звездном часе» бармена. Ведущий при этом не должен как-то критиковать эти представления.

Далее организуется обсуждение, чьи же представления о самом большом счастье для бармена оказались наиболее характерными и правдивыми.

## 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.

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.

«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».

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.

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.

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.

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.

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?).

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).

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.

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.

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.

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 «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 «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 помощью походки, ведь можно же изображать разные вещи и явления с помощью жестов, мимики, различных поз и т.п. Сначала каждый должен выбрать для себя профессию, которую он захочет представить с помощью своей походки. Сейчас каждый из Вас по 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 «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 самим собой. Вам предстоит разыграть сценку, в которой профконсультант оказывает помощь школьнику и его родителям. Старайтесь, чтобы в игре каждый сказал свое слово. Если нет вопросов, можете начинать игру. Я постараюсь не вмешиваться (при этом ведущий немного отсаживается от играющих)».

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

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

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

в) Если конструктивных предложений у учащихся нет и возникает опасность прекращения игры, ведущий может в очень кратком виде дать игрокам подсказку (четче сформулировать профориентационную проблему, уточнить интересы, возможности «учащегося», его представления о будущей работе, о путях приобретения профессии и т.д.)

г) Ведущий должен вмешиваться в следующих случаях:  
игровой конфликт перерастает в межличностный;

кто-либо из участников (особенно «профконсультант») уверенно говорит совершенно неправильные вещи, а другие игроки с ним соглашаются;

игроки сами просят ведущего дать им чисто информационную справку (какой конкурс в то или иное учебное заведение; требуется ли обсуждаемая профессия на рынке труда и т.д.);

игроки увлеклись обсуждением какого-то частного вопроса;

одни игроки ведут себя слишком активно, а другим не удается вставить даже слово;

игроки начинают явно дурачиться.

Все вмешательства должны быть минимальными.

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

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

3 этап. Обсуждение игры (проигрывание).

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

- «Заслуживают ли профконсультанты вашей благодарности?» или

- «Помогла ли вам консультация и в чем именно?».

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

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

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

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.

### **Игра «Круг»**

Цель: изучение учащимися своих склонностей, выявление предпочтений к определенным видам деятельности, формирование мотивов сознательного выбора профиля деятельности.

Ведущий. Станьте в круг. Вам необходимо по очереди называть лучшее качество человека, стоящего от вас слева. Первый называет качество; затем второй, повторяет это качество, а также называет качество третьего; третий за первым и вторым повторяет и называет качество четвертого и т.д. по принципу «снежного кома».

### **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.

### **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 распродаются 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.

можно использовать 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

### **Игра «Защити свой выбор»**

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

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 самим собой. Вам предстоит разыграть сценку, в которой профконсультант оказывает помощь школьнику и его родителям. Старайтесь, чтобы в игре каждый сказал свое слово. Если нет вопросов, можете начинать игру. Я постараюсь не вмешиваться (при этом ведущий немного отсаживается от играющих)».

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

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

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

в) Если конструктивных предложений у учащихся нет и возникает опасность прекращения игры, ведущий может в очень кратком виде дать игрокам подсказку (четче сформулировать профориентационную проблему, уточнить интересы, возможности «учащегося», его представления о будущей работе, о путях приобретения профессии и т.д.)

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

Все вмешательства должны быть минимальными.

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

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

3 этап. Обсуждение игры (проигрывание).

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

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

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

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

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

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.

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

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 автотранспортом, а в конце – с балетом (Для подтверждения сказанного приводим пример подобной цепочки: металлург – повар – мясник – слесарь (тоже рубит, но металл) – автослесарь – таксист – сатирик эстрадный (тоже зубы заговаривает) – артист драмтеатра – артист балета и т.д.. Такие неожиданные связи между самыми разными профессиями свидетельствует о том, что не следует ограничиваться только одним профессиональным выбором, ведь очень часто то, что Вы ищите в одной профессии, может оказаться в других, более доступных профессиях.

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 нельзя их осуждать за такое творчество – это один из показателей того, что игра получается.

В конце игры ведущий благодарит всех участников.

### **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.