

*Использование игровых упражнений  
в целях профессионального и  
личностного самоопределения.  
Бланковые и предметные игры  
профессионального и личностного  
самоопределения*

Рахманова Гули

Группа 17.1-515

***Проориентационные игры*** с классом предназначены для работы с учащимися 7-х-11-х классов. По своему содержанию и активизирующим возможностям эти методики уступают деловым играм и психотерапевтическим процедурам, но они, в отличие от названных процедур, рассчитаны на реальные условия работы в школе (ограниченность временем урока, необходимость работы с целым классом). При проведении проориентационных или психологических курсов подобные игры могут быть использованы в дополнение к диагностическим процедурам, дискуссиям, индивидуальным консультациям и лекционным формам работы. Опыт показал, что если они по времени от общего количества часов занимают примерно 25-30 %, то воспринимаются учащимися не как "развлечение", а как ***естественная форма работы.***

## ***Игровые методики:***

- 1. Ценностно-нравственные профориентационные игры: "Пришельцы", "Три ветерана" ("Три судьбы"), "Остров", "Спящий город", "Существо" (с элементами экологического воспитания).***
- 2. Пробно-ознакомительные игры: "Стажеры-инопланетяне", "Ассоциации" (профориентационный вариант), "Угадай профессию", "Вакансия", "Новичок-наставник", "Завод" ("Кооператив", "Музей").***
- 3. Игры, где отрабатываются навыки принятия решений и поведения при ответственных собеседованиях: "Профконсультация", "Приемная комиссия", "Пять шагов", "Советчик".***

***Важным условием проведения этих игр является их высокая динамика (темп), что и позволяет решать проблемы, связанные с организацией дисциплины учащихся на уроке, чего больше всего обычно боятся психологи перед выходом в школьный класс.***

## *Игра "Стажеры-инопланетяне"*

*Игра служит для знакомства учащихся 7-х- 9-х классов (а в более усложненном варианте - и для учащихся 10-х- 11-х классов) с основными структурными подразделениями различных предприятий и организаций, а также для выработки умения соотносить качества работника с требованиями профессий. По времени методика занимает около урока. Для игры требуется обычная классная доска.*



<b>Подразделения и профессии</b> <b>автомобильного завода</b>	<b>Мнения инопланетян</b>	<b>Мнения класса</b>	<b>Мнение ведущего игры</b>
Цех сборки автомобилей	+	+,+,+,-,-1	?
Испытательный полигон	+,?	+,+,+	+
Отдел технического контроля	+	+	+
Планово- экономический отдел	+	+	+
Администрация предприятия	-,?	-,-,?	?
Бухгалтерия	+	+, -	+
Охранное подразделение	+	+,+,?	+
Столовая	-,+	?,-,-,,-	-

*Определяется в целом, удачной будет "стажировка" инопланетян или нет, то есть смогут ли они попробовать свои силы по большинству профессий данного предприятия. Часто обнаруживается, что даже инопланетяне (сильно отличающиеся от обычных людей) все-таки "профпригодны" для многих земных профессий. Такая игра для кого-то из участников может оказаться "вдохновляющим" условием для выбора тех профессий, по которым у него могут быть сомнения в своей пригодности работать по данной профессии. А у кого-то такая игра поможет скорректировать представления о характере самой работы и требованиях к работнику.*

## *Игра "Три судьбы"*

*Смысл игры - помочь старшеклассникам разобраться, в чем могут быть основные смыслы трудовой жизни применительно к различным стереотипам людей. Помочь разобраться, чем принципиально различаются стереотипы труженика, лентяя, бездарности и др.*

*Игра может проводиться как с классом, так и с подгруппой. Время - около 30-45 минут.*



*Схема принципиального различия стереотипов труженика, лентяя-дурака, бездарности и др.*

Критерия различия стереотипов	Труженик	Лентяй (он же - дурак)	Бездарность	Больной	Нормальный человек (обыватель)
Возможные критерии класса:	+	?	+	?	?
- активность	+	+	+	?	?
- целеустремлённость	+	+	0	?	?
- интеллект					
- умения					
- и др.					
Критерии ведущего:	+	0	+	0	+/-
желание хорошо делать конкретное дело	+	+	0	0	+/-
способность хорошо делать данное дело					
Счастье	+	0	0	+	+

Обозначения на схеме:

- (+) - критерий соответствует стереотипу,
- (0) - не соответствует,
- (?) - неопределенная степень соответствия,
- (+/-) - немножко соответствует, немножко не соответствует ("как у обычных людей" ...).

## *Игра "Спящий город"*

*Данная игровая методика предназначена для повышения у участников уровня осознания особенностей трудовой деятельности в наиболее престижных на данный момент сферах деятельности с учетом специфики переживаемого страной периода.*

*Игра может быть проведена как с группой в 12-15 человек, так и с целым классом и рассчитана на учащихся 9-х-11-х классов. По времени методика занимает обычно около часа, хотя нередко участники готовы играть и полтора часа.*

## *Игра "Угадай профессию"*

*Цель данного игрового упражнения - познакомить участников со схемой анализа профессий.*

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

## ***Игра "Профконсультация"*** ***(с микрогруппой в 3-5 человек)***

*Общей целью для всех вариантов игры "Профконсультация" является специально организованная ситуация, в которой школьники помогают друг другу планировать свои профессиональные и жизненные ситуации под наблюдением и контролем со стороны психолога. Предлагаются различные варианты организации такой взаимопомощи подростков в профессиональном и личностном самоопределении. Не следует переоценивать реальную помощь в самоопределении в подробных игровых процедурах, поскольку главное предназначение данной методики - в формировании самой готовности подростков анализировать различные ситуации профессионального самоопределения и делать обоснованные выборы.*

- ✓ *Упрощенный вариант игры с микрогруппой в 3-4 человека;*
- ✓ *Вариант игры с микрогруппой в 5-6 человек ("Защита профессии перед родителями");*
- ✓ *"Профконсультация" в работе с классом.*

Вопросы (позиции анализа ситуации выбора профессии)	Я консультирую (указать, кого именно - Ф.И.О.)		Я - учащийся (указать Ф.И.О.)	
	Мои оценки ответов учащегося	Мои оценки собственных рекомендаций учащемуся	Оценки моих собственных ответов	Оценки рекомендаций консультанта
1. Выбираемая профессия	3	5	5	3
2. Дальнейшее обучение после школы	5	5	7	4
3. Кто и что может помешать достижению профессиональных целей	5	6	7	
4. Пути подготовки к поступлению и способы преодоления препятствий на пути к целям	2	4	4	
5. Резервный вариант профессионального выбора	8	8	10	

## *Игровое консультирование в работе с целым классом (упражнение "Советчик")*

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

*Методика может проводиться с целым классом, но более эффективно она проходит в подгруппе из 12-15 человек. Время проведения - от 15 до 25 минут.*

Ф.И.О. всех учащихся в классе (в строго определенном порядке и по номерам)	Рекомендуемая профессия	Рекомендуемое учебное заведение (или место работы) после школы
1.		
2.		
3.		
4.		
5... и т.д.		

## ***Игровые профориентационные упражнения***

*Игровые профориентационные упражнения и микроситуации обычно используются в работе с подгруппой (8-15 человек) или с малой группой (6-8 человек). Многие игры основаны на довольно эффективной процедурной модели, когда участники рассаживаются в круг, что внешне делает эти упражнения похожими на психотерапевтические группы.*

*Игровые профориентационные упражнения:*

***"Профессия на букву»...*** (перечисление профессий по заглавным буквам), ***"Подарок"*** (что подарить человеку данной профессии) (***"Любимое блюдо"***, ***"Маскарадный костюм"***), ***"Человек-профессия»*** (ассоциация с проф.), ***"Автопортрет"*** (профориентационный вариант), ***"Кто есть кто?"***, ***"Самая-самая»*** (отгадать по критерию), ***"Цепочка»*** (перечисление профессий по сходству), ***"А вот и Я!"***, ***"Звездный час"***, ***"День из жизни»*** (рассказ о трудовом дне только из существительных) (***"Ночь из жизни"***).

*Бланковые игры с классом организуются таким образом, чтобы психолог имел возможность играть с каждым в отдельности и со всеми одновременно. При этом у всех игроков имеются свои игровые бланки, в которых они отражают все свои ходы и результаты. Поскольку в данных методиках моделируются довольно сложные объекты, а сама процедура проводится в явно нестандартизированных условиях, то эти результаты также не должны рассматриваться как традиционная психодиагностика.*

## *«Бизнес-риск-мен»*

*В шутливой, ироничной форме игра позволяет смоделировать некоторые особенности деятельности современных российских предпринимателей, связанной с риском, неизбежными нарушениями закона, возможностью оказаться за решеткой, а также с так называемой «благотворительностью», как ее понимают большинство бизнесменов... Все это важно для разговора с подростками о профессиональном и личностном самоопределении, ведь не секрет, что сейчас многие просто мечтают о том, чтобы стать бизнесменом и поскорее начать разъезжать в «мерседесе», забывая, что за все приходится расплачиваться...*

*Игра проводится сразу со всем классом (группой), и с каждым человеком в отдельности. Ведущий-психолог активно использует доску, а остальные участники играют с ведущим на своих бланках. Вся игра занимает около 20—30 минут.*

№ ходов	Σ сделок:	Ю - 5	Р = 5	Т - за:	Б - 5	С = 5	Итог:
	100 млн 300 млн 500 млн	Юрист-50 %	Ревизия	100 - 1 300 - 3 500 - 5	Благотв. -100 % за данный ход	Спасибо - сумма взноса × 3	
	300	150	-	-	150	С	450
	100	-	Р	Т	-	-	-
	300	-	Р	Т	-	-	-
	-	-	-	Т	-	-	-
	-	-	-	Т	-	-	-
	500	250	-	-	-	С	250
	300	-	-	-	300	С	900
	300	150	Р	-	150	-	-
	100	-	-	-	100	-	-
	300	-	-	-	-	С	300
	100	-	Р	Т	-	-	-
	300	-	-	-	-	С	300
	500	250	-	-	-	-	250
	500	250	Р	-	-	-	250
	500	-	-	-	-	-	500
<b>Итог всей игры</b>				5Т	700		3300

## *«Торг»*

*Данная бланковая игра позволяет моделировать некоторые элементы действий, связанных с достижением различных жизненных ценностей. В частности, моделируется «плата» (а иногда — и «расплата») за те или иные жизненные радости.*

*Игра проводится с целым классом (группой), где все разбиты на пары, но возможен и вариант игры, где участвуют микрокоманды по три и даже по четыре человека. Время на игру — примерно 40—50 минут*

Достижения-ценности	да/нет	Расплата	+/-	Здоровье, нервы	Совесть	Друзья	Творчество	Личная жизнь	Красота-молодость
0. 20 баллов				5	6	4	2	5	3
1. Кругосветное путешествие	Да	4	+		5		6	2	
2. Выгодное дельце	Нет	2	-	4	6		5		
3. Спокойная жизнь	Да	4	+	3	8		4	3	2
4. Маленькое унижение	Нет	3	-	2		3	3	4	
5. Работа для души	Да	5	+	4	6	7		2	5
6. Вилла с бассейном	Да	3	+	2	9		2		
7. Измена другу	Да	1	+	4	8		4		
8. Престижная работа	Да	3	+		5			5	
9. Своя фирма	Да	4	-	2			2		
10. Благородный поступок	Нет	2	-		4	4		4	
11. Любовное приключение	Да	3	-			5		2	4
12. Богатое наследство	Нет	1	+		6	4	4		
13. Успешное ограбление	Нет	1	-		7	3			
14. Семейное счастье	Да	2	+	4	10		2		
15. Встреча с добрым волшебником	Нет	2	+	5	8	5	4		
16. Настоящая любовь		2	-			6	2		
17. Известность и уважение		1	-					3	3
ИТОГИ:			+9	0	2	-2	0	-2	0

Достижения-ценности	Поощрительный (за «плюс»)	Утешительный (за «минус»)
1. Кругосветное путешествие	4	-
2. Выгодное дельце (сделка)	3	1
3. Спокойная жизнь	3	-
4. Маленькое унижение	4	1
5. Работа для души	5	-
6. Вилла с бассейном	3	1
7. Измена другу (с «выгодой»)	4	3
8. Престижная работа	3	-
9. Своя фирма	3	—
10. Благородный поступок	5	2
11. Любовное приключение	3	1
12. Богатое наследство	4	1
13. Успешное ограбление (большая взятка) — без суда...	3	1
14. Семейное счастье	5	1
15. Встреча с добрым волшебником	5	2
16. Настоящая любовь	5	1
17. Известность и уважение	4	1

**Спасибо за внимание 😊**