



**Муниципальное бюджетное общеобразовательное
учреждение средняя общеобразовательная школа
«ЦЕНТР ОБРАЗОВАНИЯ №1»**

**Муниципальный ресурсный центр по повышению качества
школьного климата образовательных организаций**

**Сборник тренинговых упражнений
по психолого-педагогическому сопровождению
профессионального самоопределения школьников**

**Составитель: педагог-психолог
1 квалификационной категории
Костина Е.Е.**

2023г.

Оглавление

1. Профсловарь _____	3
2. День из жизни профессионала _____	3
3. Скульптор _____	3
4. Угадай профессию _____	4
5. Лучший мотив _____	5
6. Диалог о профессиях _____	5
7. Самореклама _____	5
8. Остров профессий _____	6
9. Автопортрет _____	8
10. Временная перспектива _____	9
11. Горизонт событий _____	10
12. Забавные профессии _____	11
13. Реклама профессии _____	11
14. Стажеры-инопланетяне _____	12
15. Приемная Комиссия _____	14
16. Цепочка профессий _____	15
17. Профессия – необходимое качество _____	16
18. Почему мы ищем работу? _____	16
19. Самопрезентация _____	16
20. Барьер _____	17
21. Крокодил _____	17

«Профсловарь»

Я предлагаю вам определить, к каким профессиям относятся те группы слов, которые я вам сейчас буду зачитывать.

1. Рисунок, проект, план, город, гармония, чертеж, конструкции, строительство, здания, памятники. (Архитектор)
2. Белый халат, больной, поликлиника, диагноз. (Врач)
3. Газета, новости, современность, люди, оперативность, редакция, факты. (Журналист)
4. Земля, природа, поле, теплица, сад, сорта, растения, уход, плоды, зерно, удобрения, урожай. (Агроном)
5. Стройка, кирпич, бетон, глазомер, конструкции, свежий воздух, кельма (лопаточка с изящно изогнутой ручкой), стена, кладка. (Строитель)
6. Ремонт, трубопровод, отопление, водопровод, авария, техническая грамотность, слесарный инструмент. (Слесарь-сантехник)

7. Пюпитр, партитура, смокинг, консонанс, оркестр – МУЗЫКАНТ
8. Акупунктура, глюкометр, инъекция, фонендоскоп, рецепт – ВРАЧ
9. Шлёвка, печворк, оверлок, шлица, ателье – ПОРТНИХА
10. Софит, ампула, премьеры, антракт, аплодисменты – АКТЁР

«День из жизни профессионала»

Правила игры Ведущий предлагает участникам выбрать профессию (Кем вы планируете стать после окончания школы?) и описать в деталях один день из жизни профессионала так, как будто участник игры уже работает в этой области. Во сколько проснулся, куда пошел, насколько занят в течение дня, с кем приходится общаться, каким инструментом пользоваться, какие отношения с коллегами...

Чем полезно Помогает понять, насколько реалистично представляет себе человек свою будущую деятельность, что ему необходимо узнать о своей будущей профессии.

«Скульптор»

Работа в парах. «Скульптор» «лепит» из участника группы представителя той профессии, которая с его точки зрения, наиболее соответствует данному человеку. Затем – обмен ролями.

«Угадай профессию»

Цель данного упражнения - познакомить участников со схемой анализа профессий.

Упражнение проводится с классом или группой, а может быть использовано и в индивидуальной работе. По времени занимает около 45 минут, при этом большая часть времени отводится на подготовку, тогда как выполнение упражнения занимает около 10-15 минут. Для учащихся 9-11 классов.

Последовательность действий:

1. Ведущий просит назвать учащихся в классе (группе) профессию, хорошо для всех знакомую, например, таксист.

2. Далее ведущий обращается к классу со следующим заданием:

"Представьте, что я "свалился с луны" и ничего не знаю, хотя прекрасно понимаю, что мне говорят. Необходимо объяснить, что это за профессия такая (например - таксист, т.е. то, что ранее называли учащиеся)".

Обычно участники игры называют 8-12 характеристик профессии, которые являются далеко не исчерпывающими. Иногда учащиеся просят, чтобы им задавали наводящие вопросы. Смысл данного этапа - сформировать желание у учащихся познакомиться со схемой, которая помогла бы познакомиться с любой из профессий.

3. Ведущий излагает схему анализа профессии. Сразу же, по ходу записи таблицы ведущий показывает, как можно было бы анализировать профессию таксист, которая вызвала определенные затруднения у участников игры.

Задача ведущего - не столько проанализировать профессию, сколько показать учащимся, что схема на самом деле несложная и с ее помощью вполне можно анализировать различные виды профессиональной деятельности.

4. После знакомства со схемой анализа профессий все участники разбиваются на пары и ставится задача:

- каждый «загадывает» конкретную профессию, не информируя об этом своего соседа по парте и "кодирует" с помощью характеристик схемы анализа профессии в свободной колонке на своей таблице;

- учащиеся обмениваются тетрадями с «закодированными» профессиями, чтобы определить ту деятельность, которую каждый из них «загадал»;

Данное упражнение можно использовать в работе с микрогруппой (3-5 человек), когда каждый загадывает свою профессию, после чего по очереди эти профессии отгадываются всеми участниками. Работа с микрогруппой позволяет более предметно и спокойно организовывать обсуждение материала.

Упражнение можно использовать и в индивидуальной работе как элемент профконсультации. Если требуется уточнить или проверить уже сделанный выбор, то можно предложить учащемуся загадать (закодировать) по схеме уже выбранную профессию, предварительно познакомив со схемой анализа профессий, а профконсультант выступит в роли отгадывающего. Если школьник вообще не определился в своих профессиональных предпочтениях, то профконсультант знакомит его со схемой анализа профессий, затем - предлагает ему выписать наиболее привлекательные для себя

характеристики профессии и уже после этого и профконсультант, и подросток участвуют в выполнении представленного упражнения.

Упражнение "Лучший мотив"

Цель упражнения: помочь участникам на практике понять особенности осознанного выбора профессии. Инструкция: "Наша задача - выбрать наиболее правильный мотив выбора профессии, то есть ту главную причину, по которой все люди должны выбирать себе профессию. Для этого я буду зачитывать по 2 мотива. Вы путем обсуждения и, возможно, голосования должны прийти к мнению, какой мотив лучше"

Список мотивов включает 16 фраз:

1. Возможность получить известность, прославиться.
2. Возможность продолжать семейные традиции.
3. Возможность продолжать учебу со своими товарищами.
4. Возможность служить людям.
5. Заработок.
6. Значение для экономики страны, общественное и государственное значение профессии.
7. Легкость поступления на работу.
8. Перспективность работы.
9. Позволяет проявить свои способности.
10. Позволяет общаться с людьми.
11. Обогащает знаниями.
12. Разнообразная по содержанию работа.
13. Романтичность, благородство профессии.
14. Творческий характер труда, возможность делать открытия.
15. Трудная, сложная профессия.
16. Чистая, легкая, спокойная работа.

«Диалог о профессиях» - «Да, но ...».

Участники делятся на пары. В каждой паре выбирают профессию, которую хотел бы иметь в будущем один из игроков. Задача заключается в том, чтобы обосновать свой выбор. Диалог строится по принципу «да, но...»:

1-й: «Мне нравится профессия..., потому, что...»

2-й: «Да, но...»

Кто сможет аргументировано доказать, насколько данная профессия подошла бы к выбравшему ее участнику? Затем – обмен ролями. Обсуждение в круге. Впечатления о состоявшемся диалоге.

«Самореклама»

За 25-30 минут написать работодателю письмо с предложением услуг и описанием своих психологических особенностей, способностей, успехов. Автор подписывает письмо и сдает его ведущему. Ведущий собирает все письма, а затем, не называя автора, читает письма вслух. Проводится обсуждение писем в круге. Участники круга пытаются угадать автора.

«Остров профессий»

ЦЕЛЬ: способствовать формированию у обучающихся средних общеобразовательных школ качеств и умений, которые в дальнейшем помогут правильно выбрать профессию.

Целевая группа: обучающиеся 7-9 классов

Оборудование: карточки с мудрыми высказываниями, журналы, ватманы, фломастеры, клей, ножницы, «Трудовые смайлики».

Время на игру - 45 минут.

Этапы мероприятия:

1 Организационный момент (5 мин)

1.1 Определение школьниками правил групповой игры (предложенные правила записываются на доске).

Примерные правила:

- Проявляй терпение
- Дай возможность высказаться
- Будь активным
- Уважай других
- Проявляй доброжелательность

2. Основной этап.

2.1. Вступительное слово ведущего. Классу объявляется название игры - "Остров профессий".

Ведущий: Все мы знаем роман Д. Дефо «Приключения Робинзона Крузо» и восхищаемся человеком, сумевшим выжить на необитаемом острове, поборов голод, добыв огонь и построив жилище. Прочитав про мытарства Робинзона, мы остаемся уверенными в том, что с нами подобного не случится, что мы никогда не окажемся в одиночестве где-нибудь на необитаемом острове. Однако и нам не мешало, бы помнить о том, что и в 21 веке периодически терпят крушение корабли, падают самолеты, тонут лодки. Люди оказываются среди пустынных островов, в непроходимых зарослях тропиков, среди голых скал один на один с прелестями дикой природы ...

И тогда мы вынуждены будем думать, верить, трудиться, вспоминать, изобретать. Поэтому позаботимся о себе заранее и уже, сегодня зададим себе вопрос: «А что я буду делать, оказавшись на необитаемом острове, на что я способен, что я умею, как я выживу?»

Итак, мы оказались на необитаемом острове: когда нас спасут неизвестно. 2.2.

Определение задач игры.

Ведущий: 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.

2.3. Заполнение таблицы (10 мин).

1. Школьники предлагают то, что необходимо для выживания (обычно это: постройка жилья, организация питания, ремонт корабля, и т.д.), а ведущий записывает все предложения на доске в столбик.
2. Далее все предложения обсуждаются, в результате чего остаются наиболее важные. Все это отражается на классной доске в виде таблицы.

Постройка жилья

Строители -количество

Организация питания

Повара

Ремонт корабля

Ремонтники

Медицинское обслуживание

Медики

3. Когда установлен перечень "работ", необходимых для выживания, следует, исходя из общего количества играющих (в том числе ведущего и его помощников-координаторов) определить, сколько человек необходимо для выполнения каждой "работы".

Определяется это в ходе совместного обсуждения, а ведущий выписывает на доске против каждого вида "работ" названное количество "работников".

2.4. Распределение школьников по выбранным группам (5 мин).

1. Ведущий предлагает поднять руки тем, кто хотел бы выполнять ту или иную работу (в соответствии со списком выделенных работ).

Участники игры распределяются по выбранным ими группам (за группой закрепляется координатор группы из числа студентов).

Координаторы могут иметь бейдж : «Шеф-повар», «Прораб», «Медик», «Мастер».

2.5. Оформление презентации (10-12мин).

1. Группам предлагается оформить презентацию деятельности своей группы на ватмане (используя оборудование, карточки с мудрыми высказываниями)

2.6. Защита презентаций (10-12 мин).

При защите группам необходимо продемонстрировать значимость своей деятельности на острове. Пояснить, что получалось легко, а чего в ходе деятельности не хватало.

3. Подведение итога мероприятия (5 мин).

3.1. Ведущий:

-«Удалось ли нам выжить?»

- «Остались ли мы цивилизованными людьми?»

- «А как на острове был организован досуг?»

Отвечая, школьники должны кратко обосновать свое мнение

3.2. Ведущий: Возможно, участвуя в нашей игре, открыли в себе новые качества, умения, которые в дальнейшем помогут вам правильно выбрать себе профессию, а мы будем рады видеть Вас в нашем образовательном учреждении (вручается памятка «Как выжить на необитаемом острове») Приложение 2.

4.Рефлексия

Школьникам предлагается закрепить свои «Трудовые смайлики», на плакате - презентации, который больше понравился (рекомендуется для сопоставления соответствия своего первоначального выбора трудовой деятельности в игре) Приложение

«Автопортрет»

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

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

Время – от 20 минут.

Процедура методики:

1. Все участники достают чистый с двух сторон листок бумаги.
 2. Задание: «Каждый должен нарисовать на листке самого себя (сделать автопортрет). Рисунок должен быть на всю страницу, по центру, только лицо. Желательно нарисовать его быстро, как бы "на одном дыхании". Подписывать листок не надо». Если кто-то из игроков заявит, что он не умеет рисовать, можно сказать, что рисунок любого человека, особенно ребенка или подростка – гениален (так говорят великие художники...). Если кто-то наотрез откажется рисовать себя, то насильно заставлять его не следует, но если окажется, что таких окажется много (больше двух-трех человек), то игру лучше не проводить...
 3. Ведущий быстро собирает листочки с автопортретами и демонстративно их перемешивает, как бы показывая, что ему не важно кто именно на них нарисован.
 4. Тут же ведущий раздает игрокам листочки, но уже в случайном порядке.
 5. Новое задание: «Посмотрите внимательно на изображение, постарайтесь понять, что это за человек, на что он способен, но при этом не старайтесь узнать, кто здесь нарисован. На обратной (чистой) стороне листочка с автопортретом напишите одну профессию, которая, на ваш взгляд, больше всего соответствует изображенному лицу. После этого листок передайте соседу справа, а от соседа слева возьмите новый листок и сделайте то же самое. Если Вы получите листок с собственным автопортретом, то также подберите к нему профессию... Таким образом, все листочки должны пройти круг. Профессии на одном листочке могут повторяться».
 6. Далее ведущий быстро собирает листочки, перемешивает их и начинает подведение итогов. Берется первый листочек, участникам игры показывается изображение на нем и зачитываются выписанные на обратной стороне профессии соответствующие данному автопортрету. Опыт показывает, что упражнение проходит достаточно весело, а игроки слушают ведущего достаточно заинтересованно. Ни в коем случае нельзя тут же спрашивать, чей это листок, да еще вручать его автору, т.к. обычно над изображениями смеются и далеко не каждый может чувствовать себя при этом уверенно. Листочки после упражнения просто кладутся на стол и ведущий предлагает игрокам самим найти свои автопортреты и взять их себе на память.
- Будет лучше, если ведущий сам нарисует свой автопортрет и поиграет вместе со школьниками. Это даст ему возможность при подведении итогов начать со своего собственного изображения, ведь лучше, когда начнут смеяться над рисунком и соответствующими рисунку профессиями сначала над самим психологом, даже если такой смех бывает очень добрым и дружеским. Конечно, данное игровое упражнение является скорее разминочным и в немалой степени развлекательным, но ведь известно, что во многих шутках часто заложен очень даже глубокий смысл. Например, в данной игре каждый рисунок – это своеобразная проекция участников своего представления о себе, а шуточное соотнесение рисунков с профессиями – это еще один шаг к пониманию образа профессионала

«Временная перспектива»

Целью этого упражнения является помощь клиенту в осмыслении его жизни, построении временной перспективы, планировании жизни.

Чаще всего для построения временной трансперспективы применяются процедуры «Круги времени» и «Линия жизни», описанные в работах А. Кроника и Е.Головахи.

Небольшое вступительное слово ведущего посвящено осмыслению понятий «время», «событие», связи и взаимного влияния различных событий на общий ход жизни.

После этого участников тренинга просят представить себе свою жизнь, подумать о своем понимании времени, и изобразить в виде кругов прошлое, настоящее и будущее. Никаких дополнительных инструкций не дается. Участникам предлагается самим посмотреть на свои рисунки, оценить соотношение (по площади, расположению, связности) представлений о времени и записать эти размышления в свои тетради.

После этого участникам предлагается представить всю свою жизнь, от рождения до смерти, и выделить из нее 5 самых важных событий, неважно, из прошлого, настоящего или будущего. Это обстоятельство нужно повторить несколько раз, потому что у участников часто бывают вопросы, связанные с будущим (как о нем писать, ведь оно же ещё не случилось?). Второе, что нужно подчеркнуть – необязательность соблюдения последовательности событий - как вспомнилось (представилось) - так и писать.

Записывать события нужно в столбик, одно под другим, оставляя справа около 5 см для последующего анализа. Важно еще сказать, что пишут это участники для себя никто их записей читать не будет, поэтому - можно быть предельно искренним. Если все же какое-то событие очень неприятно или стыдно для автора, то его можно зашифровать.

Через 3-5 МИНУТ ведущий говорит: «Представили? Записали? А теперь напрягитесь еще раз и представьте (вспомните) еще 5 событий и также запишите их ниже в столбик.

После 3-5-минутной работы участникам предлагается записать еще столько событий, сколько они смогут представить, и дается время для выполнения этого задания.

После этого участниками предлагается справа от событий сделать 4 узких столбца для анализа собственной жизни.

В первом столбце участникам предлагается оценить удаленность каждого события от настоящего: записать со знаком «+n» события будущего, где n – количество лет через которое это событие произойдет, и «-n» - события прошлого, где n – сколько лет назад это событие произошло. Посчитав арифметическую сумму всех событий, мы можем определить «психологический возраст» автора, ориентацию его на прошлое или на будущее.

Во втором столбце участникам предлагается оценить «качество» этих событий для себя - от +5 до -5, где +5 - это очень радостное, приятное событие, а -5 самое неприятное событие в жизни человека. Подсчитав арифметическую сумму, мы также можем определить степень оптимизма участника.

В третьем столбце участников просят буквой отметить причину или источник события: Я - это если причина события - собственные действия участника. Д- другие люди и С - случай. Так можно определить преобладающий локус контроля.

И, наконец, в последнем столбце можно проанализировать содержание событий: Р- работа, профессия, Л - личная жизнь, С – семья, О - общественные события и т.д. У одного события может быть несколько обозначений. Таким образом, можно определить, в каких именно сферах протекает основная жизнь человека.

Это упражнение позволяет участникам задуматься о своей жизни, о своей ответственности за жизнь, о необходимости её планирования.

"Горизонт событий"

Процедура для группового профориентационного тренинга. Участники учатся прогнозировать будущее.

Игра рассчитана на школьников. Участников желательно предварительно "разогреть" другими играми и упражнениями.

Качества. Профессиональное самоопределение

Содержание

Ведущий сообщает название следующего упражнения (игры) – "Горизонт событий". Вкратце объясняет, что данный термин пришел из теоретической физики, в которой обозначает некоторую линию или плоскость, разграничивающую пространство. Таким образом получается как бы две части пространства, события которых друг от друга не зависят (события в одной части пространства не зависят от событий в другой части). Типичный пример – черная дыра. Что происходит в черной дыре – никто знать не может. Равно и наоборот, тот, кто сидит в черной дыре, не может ничего знать о нас, тех, кто вне черной дыры.

В данной профориентационной игре под горизонтом событий понимаются те события будущего (ближайшего и отдаленного), которые могут произойти, а могут и не произойти. При этом вероятность этих событий примерно одинакова. Например, какова вероятность того, что кто-то из участников тренинга в будущем заработает своим трудом хотя бы один рубль? Очевидно, вероятность этого близка к 100%, поэтому это событие (сам факт зарабатывания) находится не за горизонтом событий, а ближе. А какова вероятность того, что тот же участник тренинга станет космонавтом? или же станет машинистом метро, в то время как сейчас собирается учиться на бухгалтера? Очевидно, вероятность такого события тоже близка к нулю. Можно сказать, что эти события находятся где-то очень далеко за горизонтом событий.

А вот какова вероятность того, что у какого-либо участника зарплата будет выше средней? ниже средней? Какова вероятность того, что кто-либо из участников хотя бы раз будет повышен на работе? получит выговор? Или же какова вероятность того, что лет через двадцать после окончания вуза или техникума придется переучиваться, потому что актуальность старой профессии (специальности) резко снизилась? С какой вероятностью в обществе лет через 20 или 50 произойдут те или иные изменения: изобретут наконец лекарство от рака или СПИД? построят полноценных роботов? правительство, например, опять вернется в Петербург? будет построена колония на Луне? Это зависит от множества факторов, и поэтому можно условно считать, что вероятность каждого такого события около 50%, то есть оно принадлежит к горизонту событий.

Далее участники тренинга должны сами придумать те или иные события, которые, по их мнению, принадлежат к горизонту событий, то есть примерно с одинаковой вероятностью они могут произойти, а могут и не произойти. Ведущий должен особо отметить, что рассматриваемый промежуток времени – десятки лет. Примерно – 50 лет, то есть тот период, который выпадет на трудоспособный возраст нынешних участников.

Во время игры ведущий всячески поддерживает атмосферу дискуссии, спора. В этом и состоит суть игры – чтобы участники в споре проигрывали разные причинно-следственные связи.

"Забавные профессии"

Участники придумывают новые, забавные профессии.

Эта игра направлена на то, чтобы приучить школьников анализировать профессии, вдумываться в характер профессиональной деятельности, а не судить о профессии лишь поверхностно.

Игра ориентирована на учащихся средних классов.

Сам ведущий должен более-менее хорошо разбираться в мире профессий – чтобы в нужном месте проконсультировать участников о характере деятельности тех или иных профессионалов.

Содержание

Каждый участник самостоятельно придумывает какую-то новую профессию. Для этого он берет две уже существующие профессии (например, "врач" и "водитель") и объединяет их в одну новую (например, "врач-водитель" или "водитель-врач").

Автор идеи представляет выдуманную профессию другим участникам, вкратце описывает характер работы "новых специалистов". Например, "врач-водитель" это может быть что-то вроде таксиста, который параллельно оказывает медицинскую помощь. Или "фотограф-строитель": он строит дома по фотографиям или строит и одновременно фотографирует.

Каждую такую вымышленную забавную профессию следует довольно хорошо проанализировать, делая упор на то, какие именно операции будет совершать "новый профессионал".

В конце проводится обсуждение:

- чья профессия вам показалась наиболее забавной?
- какая профессия может быть наиболее востребованной? наименее?
- почему таких профессий до сих пор нет?
- вы бы сами какую профессию выбрали из тех, что мы сегодня придумали?

«Реклама профессии»

Командам дается определенная профессия. Их задание – прорекламировать профессию, показать, почему эта профессия востребована, в чем ее плюсы, почему нужно работать по этой профессии.

Профессии: КАМЕНЩИК, ВОСПИТАТЕЛЬ, ПОВАР, ВОДИТЕЛЬ.

Оценка:

30 баллов – работают все, команда убедительна, приводится много четких, аргументированных доводов в пользу профессии;

20 баллов – в работе участвуют не все, приводится много доводов в пользу профессии, часть доводов мало аргументирована;

10 баллов – в работе участвуют не все, приводится недостаточно аргументированных доводов в пользу профессии;

0 баллов – в работе участвуют не все, аргументированных доводов в пользу профессии не называется.

Возможно промежуточное оценивание, в зависимости от работы команды.

«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. Общий порядок проведения методики следующий.

1. Еще до того как будет объявлено название игры, следует выбрать двух добровольцев на главные роли.

2. Далее оглашается название игры и классу предлагается примерно следующая инструкция: «Планета Земля недавно установила контакт с другой цивилизацией. Начался период интенсивного изучения друг друга: наши специалисты летают на новую планету, а оттуда летят специалисты к нам. Вот два специалиста-инопланетянина, изучающие профессиональный труд, прибывают на одно типичное земное предприятие (в организацию), чтобы не только понаблюдать за работой различных профессионалов, но, по возможности, самим попробовать некоторые земные профессии на себе, как бы «постажироваться». Посмотрим, насколько это получится у наших гостей из космоса. В роли инопланетян будут два наших добровольца, а все остальные — в роли руководителей различных служб предприятия, профиль которого мы еще определим чуть позже поточнее».

3. После этого все вместе (и руководители, и инопланетяне) уточняют, какое предприятие (или какую фирму) они хотели бы рассмотреть в нашей игре. Ведущий выписывает название этого предприятия на доске и обязательно уточняет, что именно производит это предприятие или что делает данная фирма.

Далее все вместе определяют, какие основные службы имеются на данном предприятии. Ведущий может подсказать учащимся типичные подразделения, которые, как правило, имеются на самых разных предприятиях: дирекция, планово-экономический отдел, бухгалтерия, отдел кадров, отдел сбыта и снабжения, транспортная служба, охрана и т. п.¹. В зависимости от профиля организации могут быть выделены: вычислительный центр, конструкторские отделы, конкретные производственные цехи и участки, а также склады, столовые, рекламные службы, административно-хозяйственные службы, пожарная охрана и даже социально-психологические подразделения. Ведущий выписывает 10—15 таких подразделений на доске (см. пример в табл.). Можно также отдельно представить основные структуры предприятия в виде несложной схемы, но на доске при этом основные подразделения (и соответствующие профессии) обязательно должны быть представлены в виде перечня. Следует помнить, что из-за ограниченного времени просто невозможно выписать все возможные службы, поэтому выписывается лишь то, что как-то заинтересует учащихся.

Только после этого двум главным игрокам (инопланетянам) предлагается выйти на 2—3 минуты в коридор и представить свой облик, который по условию игры должен сильно отличаться от облика жителей нашей планеты. При этом рост инопланетян не должен превышать трех метров, а вес — пятисот килограммов. Придумав свой облик, игроки должны будут затем быстро нарисовать его на доске и кратко прокомментировать некоторые свои особенности (особые достоинства и обязательно какие-то недостатки).

5. Пока инопланетяне готовятся в коридоре, ведущий с оставшимися игроками тренируется, как можно было бы определять готовность различных инопланетных существ для работы по земным профессиям. Для этого он быстро рисует на доске какое-то необычное существо и предлагает кому-то из учащихся представить себя на месте начальника одной из выписанных на доске служб нашего предприятия и сказать, сможет ли такое существо успешно трудиться в его службе или нет и попытаться объяснить, почему он так считает. Поскольку все прекрасно понимают условность игры, то более важной является именно идея необычного существа, что не требует от ведущего

- Например, при проведении игры с учащимися, ориентированными на профессии нефтегазовой отрасли, следует рассмотреть типичную организацию по добыче нефти и газа с соответствующими профессиями, если рассматривается предприятие по производству автомобилей, то соответственно рассматриваются подразделения и профессии этой организации и т. п. выступать в роли «художника», пытающегося изобразить что-то выдающееся (важна идея, пусть даже выполненная несколько неаккуратно).

6. Далее приглашаются инопланетяне, быстро рисуют свое изображение на доске, кратко комментируют то, что нельзя было отобразить на рисунке, а также отвечают на уточняющие вопросы. Ведущий должен проследить за тем, чтобы таких вопросов было немного, иначе игра превратится в сплошную «пресс-конференцию».

7. После этого учащиеся в классе начинают высказываться о пригодности таких стажеров-инопланетян к работе по земным профессиям. Порядок высказывания следующий: учащийся просит слова (поднимает руку, как это часто делается и на «взрослых» производственных совещаниях); называет своё подразделение (он выбирает его самостоятельно из перечня; выписанного на доске); говорит, смогут или не смогут инопланетяне работать по типичной для данного подразделения профессии и обязательно объясняет, почему он так считает. Высказывания инопланетян отмечаются на доске напротив конкретных подразделений (например, если, по мнению самих инопланетян, они не подходят для данной профессии, то ставится «минус», если подходят — «плюс», а если мнение неопределенное — «знак вопроса»). Далее поэтому поводу кратко могут высказываться и остальные игроки (насколько они согласны с доводами только что выступившего «руководителя»). Только потом, в завершение могут кратко высказаться и основные игроки (смогут они работать в качестве стажеров по рассматриваемой профессии или нет и почему). Высказывания школьников также отмечаются на доске в другой колонке, размещенной рядышком («плюсы», «минусы» и «вопросы»). Может высказываться и сам ведущий, корректируя ошибочные представления учащихся, но если их мнения и обоснования окажутся в основном верными, то ведущему лучше помолчать. Мнение ведущего также отмечается в отдельной колоночке на доске, напротив каждого рассматриваемого подразделения (см. пример — в табл.)

Пример заполненной таблицы для игры «Стажеры-инопланетяне».

Обозначения: «плюсы» — инопланетяне подходят для данной работы, «минусы» — не подходят, «вопросы» — неопределенное мнение

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

8. Разобравшись с одной профессией, ведущий предлагает перейти к другому подразделению и также просит кого-нибудь выступить в роли «руководителя» и т. д. Обычно за урок удается рассмотреть около 7—10 профессий, что не так уж и мало, ведь в игре преследуется цель не только познакомить учащихся с подразделениями предприятия и типичными профессиями, но и научить их самостоятельно соотносить возможности работника с этими профессиями. Необычная игровая инструкция, а

главное, использование необычных «возможностей» привносят в занятие дополнительный интерес и интригу. Поэтому, если в ходе игры будут возникать шутки и смех, следует отнестись к ним с пониманием, ведь сама игра провоцирует воображение. Спокойнее надо относиться и к ситуации, когда главные игроки (инопланетяне), «хохмы ради» изобразят на доске несколько нелепое существо, поскольку вполне может оказаться, что и для него подойдут некоторые профессии. Естественно, все эти шутки должны касаться представленных образов инопланетян и существующих земных профессий, но не должны быть направлены на личности самих главных участников, а ведущий должен обязательно следить за этим.

- *Поскольку мнения могут быть разные, то обозначаются все оценки тех, кто высказывает свое мнение при обсуждении готовности инопланетян работать в данном подразделении.*

Одним из сложных моментов игры может оказаться ситуация, когда учащиеся проявят некоторую пассивность и не будут стремиться выступать в роли «руководителей» подразделений. Ведущий может использовать для предотвращения этого примерно следующие приемы. Уважительно обращаться к конкретным учащимся по именам и отчествам, например, «а что нам скажет Иван Иванович, начальник транспортного цеха?». Не «застрывать» на каком-то подразделении, если оно не вызывает интереса у учащихся. Если ведущий все-таки считает, что данное подразделение обязательно надо обсудить, то он сам может выступить в роли «временного руководителя (ВРИО)» и т. п.

Наконец, 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.

«Приемная комиссия»

Ведущий знакомит участников с инструкцией: «Все вы скоро будете куда-то поступать – в училище, лицей, техникум, колледж, вуз, оформляться на работу. Давайте пофантазируем и представим, что для поступления не нужно сдавать никаких экзаменов, а достаточно пройти собеседование с приемной комиссией, которая решит, зачислять вас или не зачислять. Приемная комиссия будет состоять из 5 человек. Остальные будут пытаться пройти собеседование. Посмотрим, многим ли удастся поступить? Поступающий называет учебное заведение или предприятие, в котором он собирается учиться (работать). На подготовку отводится 5-10 минут. На попытку пройти собеседование – от 5 до 15 минут.» Обсуждается поведение и беседа поступающего с комиссией, а также действия (игра) членов «Приемной комиссии»

«Цепочка профессий»

Цель: 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 “защелкиваясь” на одной-двух профессиях с этими характеристиками), но ведь такие же характеристики могут встречаться во многих профессиях.

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

1. Инструкция: “Сейчас мы по кругу выстроим “цепочку профессий”. Я назову первую профессию, например, металлург, следующий назовет профессию, в чем-то близкую металлургу, например, повар. Следующий называет профессию, близкую к повару и т.д. Важно, чтобы каждый сумел объяснить, в чем сходство названных профессий, например, и металлург, и повар имеют дело с огнем, с высокими температурами, с печами.

Определяя сходство между разными профессиями, можно вспомнить схему анализа профессии, например, сходство по условиям труда, по средствам и т.д.

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

3. При обсуждении игры важно обратить внимание участников, что между самыми разными профессиями иногда могут обнаруживаться интереснейшие общие линии сходства. К примеру, 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 свидетельствуют о том, что не следует ограничиваться только одним профессиональным выбором, ведь очень часто то, что Вы ищите в одной (только в одной!?) профессии, может оказаться в других, более доступных профессиях...

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

Иногда сходство между профессиями носит почти юмористический характер, например что, может быть общего между профессиями водитель троллейбуса и профессор в вузе?

Оказывается и у того, и у другого есть возможность выступать перед аудиториями, да еще у водителя троллейбуса аудитории бывают пообширнее (сколько людей только в часы пик через салон троллейбуса проходит?..). Если школьники указывают на подобные, или даже на еще более веселые линии сходства между профессиями, то ни в коем случае нельзя их осуждать за такое творчество — это один из показателей того, что игра получается.

«Профессия – необходимое качество»

Ведущий предлагает участниками самостоятельно заполнить таблицу:

Профессия	Необходимое качество

Ребята разбиваются на группы. Ведущий называет профессию (бухгалтер, преподаватель, специалист по аэрокосмической технике, эколог, программист, врач-рентгенолог, дизайнер, сантехник, инженер-кораблестроитель, брэндменеджер, юрист, журналист, ювелир, пожарник, полицейский, военнослужащий, водитель, геолог и т.д.). Участникам предлагается назвать необходимые качества, которыми должен обладать представитель данной профессии. Результаты обсуждаются вместе с ведущим.

«Почему мы ищем работу?»

Материалы: карточки (приложение 8), ручки.

Участники делятся на мини-группы и проводят мозговой штурм по заполнению карточек (приложение 8) на каждый вопрос.

Ведущий: «Записывайте все варианты ответов. Начните с первого вопроса, последовательно переходя к следующей колонке».

Вопросы для обсуждения:

- Какие факторы (личностные, социальные, профессиональной самореализации) могут послужить приоритетами при выборе места работы?
- Можем ли мы выделить три основных причины поиска работы?
- Для чего мы выполняли упражнение?
- Какие мысли возникают, когда мы видим ответы на поставленные вопросы?

«Самопрезентация»

Ведущий: «При поиске работы важно использовать разнообразные средства для достижения своей цели. Одно из таких средств – написать объявление в соцсетях, самому заявить о себе, тем самым, увеличивая свои шансы на трудоустройство. Поэтому необходимо научиться писать о своих достоинствах так, чтобы заинтересовать работодателя или клиента через объявление. Это тоже возможность получения работы».

Участникам предлагается самостоятельно написать объявление «Ищу работу», представив в этом объявлении свои профессиональные качества в максимально положительном свете. После того, как все объявления будут написаны, предложить участникам вывесить объявления на доске, предварительно зачитав их. Можно попросить участников стать на время работодателями подойти к доске объявлений и выбрать, отметив галочкой наиболее заинтересовавшее объявление. Ведущий подсчитывает количество голосов и подводит итоги.

«Барьер»

Инструкция участникам: «Каждый из участников представляет то, что является барьером (препятствием) на пути достижения ближайшей профессиональной цели. Этот барьер представляется в виде членов группы, которые, сжав в кольцо участника, мешают выбраться ему из круга. Каждый из членов группы является одним из препятствий: ленью, отсутствием времени, низким уровнем знаний и т.п. «Препятствия» могут не соглашаться, требовать гарантий, переубеждать (Например, лень может сказать: «Не понимаю, зачем тебе со мной расставаться. Твоя жизнь станет сплошным круговоротом, полным напряжения. Нам так хорошо вместе. Я вообще тебе необходима, я охраняю тебя от излишней и ненужной активности...» и т.п.). Прорыв означает преодоление препятствия. Участник может выйти из круга, уговорив, убедив хотя бы одного из препятствующих».

Вопросы для обсуждения:

1. Удалось ли вам вырваться из круга?
2. Какое именно препятствие оказалось наиболее легким для преодоления?
3. Какие действия вам пришлось совершить чтобы преодолеть препятствия? Как полученный нами опыт соотносится с реальной жизнью?

«Дорожная карта»

Цель: осознание промежуточных этапов и возможных путей достижения своей профессиональной цели.

Инструкция участникам: Участникам раздаются готовые бланки «Дорожной карты»

Выполните следующие действия:

1. Посмотрите на свои бланки «Дорожной карты».
2. Сформулируйте свою профессиональную цель. Например:
 - окончание учебного заведения и получение специальности;
 - устройство на конкретное место работы;
 - конкретное профессиональное достижение, включая построение карьеры и получение наград, премий и прочего.
3. Запишите сверху на листе свою профессиональную цель (конечную остановку вашего пути).
4. Продумайте и запишите в свою «Дорожную карту» промежуточные остановки.
5. Разделитесь на пары и расскажите партнеру о своем пути к профессиональной цели. Попробуйте совместно разработать альтернативный (другой) путь к той же самой цели. Отразите этот другой путь на своей карте

«Крокодил»

За 1 минуту представитель команды должен невербально изобразить профессию, а остальные должны ее угадать. За каждую угаданную профессию начисляется 1 балл. Если участник «проговорится», то команда получает штрафное очко.

Список профессий для игры «Крокодил»

1. Врач.
2. Плотник.
3. Водитель автомобиля.
4. Учитель.
5. Воспитатель.
6. Инженер.
8. Парикмахер.
9. Маникюрша.
10. Электрик.
11. Дирижер.
12. Программист.
13. Бурильщик.
14. Маляр.
15. Следователь.
16. Бухгалтер.
17. Продавец.
18. Официант.
19. Машинист крана.
20. Швея.
21. Уборщик помещений.
22. Кондуктор.
23. Пожарный.

24. Массажист.
25. Гардеробщик.
26. Почтальон.
27. Плотник.
28. Строитель.
29. Сварщик.
30. Слесарь-сантехник.
31. Медицинская сестра.
32. Юрист.
33. Библиотекарь.
34. Грузчик.
35. Тренер.
36. Охранник.
37. Тракторист.
38. Бармен.
39. Кинолог.
40. Учитель физкультуры.
41. Летчик.
42. Директор.
43. Диспетчер-телефонист.
44. Переводчик.
45. Телеведущий.