**Тема.** Активизирующие технологии в профессиональном самоопределении.

**ИГРА «АССОЦИАЦИЯ»**

*Цель:* выявить истинное отношение школьников к разным профессиям и по возможности подкорректировать это соотно­шение.

*Условия игры.* Количество участвующих — весь класс (учащи­еся VII — VIII классов, а также учащиеся более старших клас­сов). Время на первое проигрывание — 15 минут, последующие проигрывания по 5—7 минут. Для игры необходима классная доска.

*Процедура (этапы) игры.* Игра начинается без явно выражен­ного подготовительного этапа (вхождение в игру осуществляет­ся на первом-втором этапах).

1. Объявляется название игры и выбираются 3 главных игро­ка (ими могут быть любые учащиеся класса).

2. Объясняются условия игры (инструкция): «Сейчас 3 чело­века выйдут из класса, а класс загадает какую-нибудь профес­сию. Потом 3 человека войдут и попробуют ее отгадать с по­мощью ассоциативных вопросов, например: «Какого цвета эта профессия?», «Какой запах напоминает?», «Какая мебель ис­пользуется?» и т.д. Можно спросить у учащихся, не играли ли они в игру «Ассоциация», когда вместо профессии загадывается человек.

Опыт показывает, что не все учащиеся сразу понимают эти вопросы, поэтому целесообразно потренироваться на одном при­мере. Можно взять для разбора профессию «врач-терапевт» и показать, что цвет этой профессии скорее всего белый, запах — что-то связано со спиртом (лекарство слишком наводящий от­вет), мебель — стеклянный шкаф или кушетка.,.

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

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

5. Ведущий приглашает трех человек (отгадывающих), которые по очереди задают вопросы классу. Сам ведущий кратко записывает на доске вопросы — ответы, следит за тем, чтобы вопросы задавались конкретным учащимся, а не всему классу, и следит за динамикой игры.

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

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

*Обсуждение игры (проигрывание).* Отдельно обсуждается пра­вильность каждого ответа на ассоциативный вопрос. Если класс не согласен с ответом, можно попросить ученика, давшего та­кой ответ, дать объяснение. Нередко эти объяснения бывают разумными. Например, в одной игре была загадана профессия «милиционер» и на вопрос «Какого цвета профессия?» был дан ответ: «чёрно-белая». Оказалось, что школьник имел в виду ми­лицейский жезл.

При выявлении неудачных ответов классу предлагается тут же придумать ответы, более соответствующие загаданной про­фессии.

Участвовать в этом может и ведущий, корректируя таким образом, представления учеников о профессии.

У отгадывающих можно спросить также, какие ответы луч­ше всего помогли им, а какие, наоборот, ввели в заблуждение. После корректировки ответов можно уточнить, кто же выиграл (возможен и ничейный результат).

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

*Типичные трудности.* Бывают случаи, когда отгадывающие входят в класс с неподготовленными вопросами или не успева­ют придумать варианты ответов. Ведущий должен не помогать играющим, а, наоборот, обострять игру: «Если вы не готовы, то ваша команда проигрывает...» В этом случае школьники пой­мут, что играют с ними серьезно, и это повысит их интерес как к игре, так и к теме занятия.

*Перспективы использования игры.* В перспективе можно раз­работать специальный перечень ассоциативных вопросов, по­могающих отгадывающим лучше подготовиться, а ведущему луч­ше организовывать игру и обсуждение в ситуации меньшей не­определенности. Можно также использовать в игре не одну, а две (соревнующиеся) группы отгадывающих. Можно загадывать не только профессии, а конкретные места работы, учебные за­ведения, образ типичных представителей тех или иных профес­сий (типичных работников).

Специфика игры «Ассоциация» — в ориентации на эмоцио­нальные отношения учащихся. Развёрнутая схема анализа про­фессии предлагается в игре «Угадай профессию».

**ИГРА «УГАДАЙ ПРОФЕССИЮ»**

*Цель:* знакомство школьников с научной схемой анализа про­фессий.

*Условия игры.* Игра рассчитана на работу с классом (учащие­ся VII — VIII, а также более старших классов). Время на первое проигрывание — 10—15 минут, а на последующие — 7—10. В игре активно используется классная доска, желательно иметь таблицу анализа профессий.

*Процедура (этапы) игры.* Подготовительный этап. На пред­шествующем занятии или сразу перед игрой школьники долж­ны быть ознакомлены с «формулой профессии». Желательно не только рассказать о «формуле», но и проанализировать с её по­мощью несколько профессий вместе с классом.

1. Перед классом вывешивается таблица с «формулой про­фессии» или со схемой анализа профессии.

2. По желанию выбирается группа из трёх человек.

3. Даётся общая инструкция: «Сейчас 3 человека выйдут из класса, а класс загадает профессию». После этого трое входят в класс и наблюдают, а каждый сидящий в классе в течение 3—5 минут должен проанализировать профессию по схеме ана­лиза. Через 3—5 минут каждый из отгадывающих выбирает в классе по одному человеку, которые в течение 3 минут выписы­вают на доске (места для этого требуется немного) свои вари­анты анализа профессии по «формуле». Например, профессия «учитель математики» анализируется так: предмет труда человек, знак; цели труда — гностические, преобразовательные и изобретательные; средства труда — функциональные: ус­ловия — бытовой микроклимат и т.д. После этого каждый отга­дывающий имеет по одной возможности отгадать профессию и через 1 минуту обдумывания говорит о своём варианте ответа. Если из трех вариантов хотя бы один будет правильный — ко­манда отгадывающих победила.

4. Отгадывающие выходят из класса, а класс быстро загады­вает профессию.

5. Ведущий приглашает отгадывающих, которые наблюдают за тем, как класс расписывает на листочках загаданную про­фессию по схеме анализа.

6. Каждый отгадывающий выбирает по одному человеку из класса, которые выписывают на доске свои варианты анализа загаданной профессии.

7. После этого отгадывающие оценивают все три варианта за 1 минуту и предлагают 3 своих варианта отгадки.

8. Класс оценивает, отгадали они профессию или нет, назван при этом загаданную профессию.

*Обсуждение игры (проигрывание).* По каждому пункту схе­мы анализа профессии ведущий вместе с классом определя­ет по всем трём вариантам, выписанным на доске, правиль­ные и неправильные ответы. При окончательном подведе­нии итогов игры можно определить и ввести следующий кри­терий (еще до обсуждения): если общее количество непра­вильных ответов на доске будет больше десяти, то команда загадавших профессию проигрывает. После этого окончатель­но определяется победитель.

*Диагностические возможности игры.* Игра позволяет выяснить знания учащихся о конкретной профессии, а также определить уровень овладения схемой анализа профессий.

*Типичные трудности.* Опыт показывает, что учащиеся VII — VIII классов легче отгадывают профессии в игре «Ассоциация», чем в данной игре. Кроме того, «Угадай профессию» — более сложная игра по самой организации. Поэтому если проводить много проигрываний, в которых отгадывающие не найдут отве­та, то интерес к игре может снизиться. Если игра получается плохо, больше двух проигрываний лучше не делать.

В случае, когда загадана сложная профессия и сам ведущий затрудняется ее охарактеризовать по некоторым пунктам схемы анализа, профессию следует либо заменить, либо анализиро­вать по другим пунктам.

*Перспективы совершенствования игры.* Главная линия развития данной игры состоит в поиске более оптимальной (игровой) схемы анализа профессии. Возможны также некоторые проце­дурные усовершенствования: заполнение времени на обдумы­вание стимулирующей музыкой и т.д.

**ИГРА «ПРОФКОНСУЛЬТАЦИЯ» (для работы с группой в 3—4 человека)**

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

*Условия проведения игры.* Игра рассчитана на учащихся VII—X классов. Для игры необходима отдельная комната. Время на первое проигрывание — 30—50 минут, на последу­ющие — 15—40 минут. Общее время игры не должно превы­шать 1,5—2 часа.

*Процедура (этапы) игры.* Подготовительный этап. Ведущий кратко знакомит учащихся с основными элементами ЛПП (в более простых случаях — с «тремя китами» выбора профессии; «хочу, могу, надо»). На подготовительном этапе важно расса­дить участников игры за общим столом. Сам отбор в игровую группу осуществляется только на добровольных началах.

1. Ведущий знакомит участников с условиями игры (инст­рукцией): «Сейчас в нашей стране развивается служба профес­сиональной консультации. К специалистам-профконсультантам приходят дети с родителями, чтобы посоветоваться о выборе профессии. Цель вашей игры — научиться правильно оказы­вать помощь товарищам в выборе профессии, тем самым на­учиться лучше решать свои собственные проблемы. Давайте рас­пределим роли: «профконсультант» (лучше выбрать двоих), «уча­щийся» и его «родители». «Профконсультант» и «родители» дол­жны держаться серьёзно, как взрослые, а «учащийся» пусть бу­дет самим собой. 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. Школьники самостоятельно ведут игру, а ведущий сидит рядом 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 подсказывать, 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 помочь игрокам (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 информационную справку (какой конкурс в то или иное учебное заведение, тре­буется ли обсуждаемая профессия народному хозяйству и т.д.);

— игроки увлеклись обсуждением какого-либо частного во­проса;

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

— игроки начинают явно дурачиться.

Все вмешательства ведущего должны быть минимальными.

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

Не следует ожидать от «профконсультанта» идеального кон­сультирования и обязательного решения всех проблем, так как в игре важно осознать проблему и наметить самые общие пути ее решения.

*Обсуждение игры (проигрывание).* При обсуждении ведущий может спросить у «учащегося» и его «родителей». «Заслуживает ли «профконсультант» вашей благодарности?» После этого ве­дущий сам может назвать некоторые ошибки «профконсуль­танта», а также ошибочные высказывания «родителей» и «уча­щегося» и кратко рассказать или показать, как можно было бы действовать более правильно. При этом важно опираться на общую схему ЛПП.

После обсуждения школьники меняются ролями и организу­ется следующее проигрывание, которое проходит более дина­мично и с меньшим числом ошибок.

*Диагностические возможности игры.* Игра позволяет опреде­лить готовность учащихся работать с различными элементами ЛПП, а также со всей схемой ЛПП. Поскольку работа ведётся с небольшой группой, психолог получает ценную информацию о каждом учащемся,

*Типичные трудности.* Так как 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.

**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, И хотя называть их психотерапевтическими мы бы не стали (это скорее профориентационные группы), но некото­рые психотерапевтические эффекты там все-таки возникают. Поэто­му для проведения подобных занятий профконсультант должен об­ладать хотя бы минимальным уровнем психотерапевтической куль­туры (не навязывать своего мнения, всячески демонстрировать свою выдержку и эмпатию участникам, организовывать их реальное взаимодействие, создавать условия для самовыражения всех участни­ков группы и т.п.).

Можно назвать следующие игровые профориентационные упраж­нения: "Профессия на букву...", "Подарок", "Любимое блюдо", "Мас­карадный костюм", "Человек-профессия", "Автопортрет" (профориен-тационный вариант), "Кто есть кто?", "Саман-самая", "Цепочка", "Ло-вушки-капканчики", "Эпитафия", "А вот и Я", "Звездный час", "День из жизни" ("Ночь из жизни") и др.

Очень популярны среди школьных профконсультантов игровые микроситуации (для 3-6 человек), где моделируются различные эле­менты профессионального общения, связанные обычно с конфликтностью отношений. Например, ситуации из общения продавца с по­купателями, инспектора ГАИ с нарушителями, зубного врача с кли­ентами, продавца-ларёчника с рэкетирами, экскурсовода с иностран­ными туристами и т.п.

**Психогимнастическое упражнение "Знакомство"**

Знакомство может происходить и в форме психогимнастичес­кого упражнения, цепью которого является активизация и "пере­ключение" участников на решение поставленных перед ними задач. Руководитель заня­тия предлагает участникам представиться и кратко сообщить о себе по схеме:

* Имя.
* Увлечения.
* Что привело меня на данную встречу?
* Выбрал ли для себя будущую профессию?
* Если "да", то какую, почему?

(Перечень позиций, по которым должен быть составлен рассказ о себе, может быть изменен).

Данное упражнение можно изменитьследующим образом. Пре­подаватель разделяет участников на пары и затем предлагает каждой паре в течение нескольких минут поговорить друг с другом, познако­миться. После того, как вся группа вновь объединяется, каждый дол­жен рассказать группе о своем "напарнике" по схеме, предложенной в 1-м варианте знакомства.

Такое объединение по парам - начало со­здания чувства общности, принадлежности к группе. Оно также сти­мулирует свободное общение участников друг с другом.

**Деловые игры** — педагогический метод моделиро­вания различных управленческих и производственных ситуаций, *имеющий целью* обучения отдельных лично­стей и их групп принятию решения.

**Деловая игра «Телефонный звонок работодателю»**

Проведение деловой игры повышает компетентность участников в решении следующих задач:

• широта представлений участников о вариантах поиска работы;

• освоение практических навыков ведения телефонных переговоров;

• нейтрализация возможного негативного опыта ведения телефонных переговоров в прошлом;

• формирование психологической готовности к активному поиску работы.

Для участия в игре приглашаются двое: "работодатель" и "кандидат на вакан­тную должность". Действия "работодателя" задаются "Диалоговыми карточка­ми-заданиями" (см. ниже), определяющими условия телефонного разговора. "Кандидат" располагает одним из резюме (текст, красиво напечатанный на листе бумаги формата А4 и доводящий до сведения работодателя, почему из всех возможных претендентов на вакантную должность он должен выбрать именно Вас: Ф.И.О., телефон, факс, адрес, дата рождения, Цель поиска работы, образование, опыт работы, првышение квалификации, профессиональные умения и навыки, специальные знания, профессиональные достижения, дополнительные сведения, личные качества, рекомендации – по возможности) и кратким информацион­ным сообщением о себе. В идеале, участники телефонного разговора обеспече­ны телефонными аппаратами и не имеют возможности видеть друг друга. Если эта возможность отсутствует, то игра проводится в имитационной форме (важно лишь обеспечить невозможность для собеседников видеть друг друга). Время телефонного разговора ограничено двумя минутами. Цель "кандидата": добиться приглашения на личную встречу. Задача работодателя определяется "Диалого­вой карточкой-заданием". Итоги каждого телефонного звонка обсуждаются груп­пой. Руководители корректируют ход обсуждения с целью поддержания конст­руктивной позиции группы и сохранения положительной мотивации игроков на дальнейшую работу.

В процессе обсуждения вырабатываются общие реко­мендации для следующих пар игроков.

Желательно, чтобы каждый член группы получил возможность выступить хотя бы в одной роли "работодателя" и "кандидата" и осознать специфику обще­ния по телефону в каждой роли.

После окончания активной фазы игры руководитель организует групповое обсуждение следующих вопросов:

1. Что было самым трудным при ведении телефонного разговора?

2. Как Вы с этим справились?

3. Какие проблемы телефонного общения Вы не сумели решить в ходе тренинга?

**Диалоговые карты-задания**

1. Работодатель: "Вакансия занята".

2. Работодатель: "Направьте резюме по факсу".

3. Работодатель: "Сообщите сведения о себе, мы Вам позвоним".

4. Работодатель: "Расскажите о себе".