

ПРОФОРІЄНТАЦІЙНІ ІГРИ ТА ВПРАВИ

«ХТО Є ХТО?»

Мета: дати можливість учасникам співставити свій образ із різними професіями на основі знань учнів один про одного.

Інструкція: «Зараз я буду називати професії, кожен протягом декількох секунд повинен подивитися на своїх товаришів і визначити, кому дана професія підійде найбільше. Далі я плесну в долоні і всі за командою одночасно повинні показати рукою на вибраного учня (того, який найбільше підходить для даної професії)».

Перед початком гри ведучий може запитати учасників, які професії для них найбільш цікаві і записати їх на дошці (10 — 15 назв), називаючи в подальшому професії з цього переліку. Це виключить випадки, коли названа професія буде нікому не цікава, або навіть неприємна.

Показавши рукою на свого товариша, всі повинні на деякий час завмерти, а ведучий сам по черзі підраховує, скільки рук показує на кожного учня, тобто чий образ, на думку більшості учасників, в найбільшій мірі відповідає даній професії.

«ЗОРЯНИЙ ЧАС»

Мета: допомогти учасникам краще усвідомити головні особистісні сенси тієї чи іншої професії і співставити їх зі своїми уявленнями про щастя.

В загальному плані учасники гри намагаються виділити і обговорити різні «радощі» життя і праці, найбільш характерні для представників тих чи інших професійних і соціальних груп суспільства.

Можливі різні варіанти проведення вправи. По-перше, можна розглядати «зоряні часи» для типових професійних стереотипів (для типового вченого, типового продавця, типового таксиста...), а можна розглядати стереотипи більш широкого плану (типового «нового українця», типової «шикарної жінки», типового «супермена», типової «простої людини» і т. д.). По-друге, варіанти проведення вправи можуть бути різними за формою і процедурою.

1 варіант. Учні сідають у коло і разом визначають, який професійний стереотип вони будуть обговорювати. Далі ведучий дає учням таке завдання: «Зараз кожен з вас спробує уявити, які хвилини найприємніші у житті типового представника даної професії. Потім усі по черзі висловимо свою думку».

Учасники по черзі говорять про свої уявлення «зоряного часу» представника певної професії. Ведучий при цьому не повинен критикувати ці уявлення. Після цього проходить обговорення.

2 варіант. Учасники діляться на команди по 3 - 5 учнів. Кожній команді пропонується якийсь один професійний або соціальний стереотип, для якого необхідно виділити найбільш характерні «радощі» (заради чого представники даної професії або соціальної групи взагалі живуть, що для них найголовніше у житті...). Далі представники команд

виступають

(зачитують свої варіанти професійного щастя), і після кожного виступу організовується

обговорення: хтось задає уточнювальні запитання, хтось висловлює свою думку.

3 варіант. Учасники діляться на підгрупи. У кожній підгрупі учасники самі визначають

ть (загадують) найбільш цікавий для себе професійний або соціальний стереотип, але так,

щоб ніхто, поки що, про це не знав (випадково не почув). Завдання кожній підгрупі: «*Про*

тягом 10 хвилин сумісними зусиллями необхідно придумати, а потім коротко представити

сценку із життя (або із професійної діяльності) загаданого стереотипу, яка відображала

би найпрекрасніші моменти його існування». Далі по черзі підгрупи програють щасливі

моменти з життя стереотипів, а інші намагаються відгадати, про який стереотип іде мова.

Відгадування відбувається у невеликій дискусії відразу після програвання сценки.

4 варіант — «Хвалько». Кожному учаснику дається завдання: «*Придумати найбільш ці*

кавий для себе професійний або життєвий стереотип. На аркуші паперу написати назву

цього стереотипу та найбільш характерні щасливі моменти з його життя.

Пропонується

уявити себе на місці цього стереотипу для того, щоб в ігровій ситуації розказати комусь про те, як у Нього все чудово, тобто похвалитися, який Він молодець і як у Нього все здорово... Важливо подумати і про те, як (з допомогою яких слів і типових способів поведінки) переконливіше представити загаданий стереотип».

Далі два учасники — добровольці протягом 5-7 хвилин розігрують сценку, у якій по черзі, а, можливо, навіть заважаючи один одному (як у житті) починають хвалитися своїм чудовим життям і роботою, але називаючи не саму роботу, а найбільш характерні радощі, які з цією роботою пов'язані. У цьому своєрідному змаганні необхідно зіграти найщасливішу людину.

Після цього кожен з двох учасників намагається назвати (відгадати) той стереотип, який показував його напарник, а далі організовується загальне обговорення того, наскільки достовірно вдалося кожному зобразити свій загаданий стереотип. При цьому важливо враховувати не тільки слова і факти, які підтверджують «щастя» даного стереотипу, а й міміку, жести, інтонацію, манеру розмови.

«ЕПТАФІЯ»

Мета: підвищити в учнів готовність свідомо вибудовувати свої життєві та професійні перспективи.

Інструкція: учасники сідають в коло і ведучий розповідає притчу: «Кажуть, що десь на Кавказі є цвинтар, де на могильних плитах можна побачити надписи: «Сулейман Баба-шидзе. Народився у 1820 році, помер у 1858 році. Прожив 3 роки...», або: «Нугзар Гаташвілі. Народився у 1840 році, помер у 1865 році. Прожив 120 років...» Зміст написів у тому, що таким чином односельчани оцінюють насиченість та цінність життя даної людини».

«Зараз ми разом складемо розповідь про деяку людину, яка народилась у 1996 році і прожила 75 років. Кожен по черзі повинен назвати важливу подію у житті даної людини».

Коли названо останню подію, ведучий пропонує подумати і по черзі висловити думку, що ж написали б на могилі цієї людини. Ті учасники, які назвали найменшу і найбільшу кількість років, коментують свою думку.

«НАЙ-НАЙ...»

Мета: підвищити рівень орієнтації учнів у світі професій і кращому усвідомленню особливостей професій, пов'язаних із престижем.

Інструкція: «Зараз вам буде запропоновано деякі незвичні характеристики професій, а валі необхідно буде по черзі назвати ті професії, які, на вашу думку, найбільше підходять даній характеристиці. Наприклад, характеристика: *найгрошовитіша професія. Які професії є найбільш грошовитими?*»

Важливим елементом даної ігрової вправи є обговорення. Ведучий повинен бути уважним до думок різних учасників, оскільки оцінки можуть (і повинні) бути суб'єктивними. Разом з тим, виділення деяких «най - най» професій повинно ґрунтуватись на об'єктивних знаннях про них. Наприклад, якщо називається найгрошовитішою професією депутата, то молена уточнити в школяра, чи знає він, скільки заробляють депутати (в порівнянні з іншими високооплачуваними професіями).

Ведучий повинен заздалегідь підготувати найбільш незвичайні характеристики, наприклад: «найзеленіша професія», «найсолоніша професія», «найволохатіша професія», «найсмійніша професія», «найнепрестойніша професія», «найдитячіша професія», «найсміливіша професія», «найгірша професія», «найнервовіша професія», «найчесніша професія», «найхо-лодніша професія», «найсмачніша професія».

«ПОДАРУНОК»

Мета: допомогти учасникам краще усвідомити деякі специфічні-моменти професійної діяльності.

Інструкція: «Уявіть собі, що у вас є спільний друг (далі ми уточнимо, який це друг), який запросив вас усіх на свій День народження. Протягом 30 секунд кожен повинен придумати, який він зробить подарунок своєму другу. При цьому важливо виконати три умови: 1 - подарунок повинен мати натяк на його професію (далі ми уточнимо, що це за професія); 2 — подарунок повинен бути «з родзинкою», тобто бути веселим, незвичайним (передбачається, що друг - це людина з гумором, який може навіть образитися, якщо йому подарують щось звичайне, так би мовити, «відкупляться» від нього); 3 — подарунок повинен бути

доступним вам за ціною».

Разом з групою ведучий визначає, що це за уявний друг. Визначається, чоловік це чи жінка, приблизний вік і, обов'язково, яка у нього професія. Дається час (приблизно 30 секунд), щоби кожен придумав другу подарунок. Далі по черзі учасники називають свої подарунки. При цьому ведучий (або інші учасники) іноді можуть задавати уточнювальні запитання. Наприклад, яке відношення даний подарунок має до професії друга (одна з умов гри), скільки подарунок буде коштувати і т. д. Обґрунтовуючи свої варіанти подарунків, учасник повинен співставити їх з особливостями професії, що розглядається, і, таким чином, фактично розкрити найбільш цікаві елементи даної професійної діяльності.

Можна запропонувати інший варіант проведення вправи, коли учасники діляться на невеликі команди (по 2 — 5 учнів) і вже там обговорюють, що подарувати другу.

«ПРОФЕСІЯ - СПЕЦІАЛЬНІСТЬ»

Мета: підвищення в учнів рівня усвідомлення поняття спеціалізації в рамках тієї чи іншої професії, розширення інформованості про багатогранність професійної праці.

Учасникам пояснюють, як співвідносяться поняття «професія» та «спеціальність», наприклад, професія - вчитель, спеціальність - вчитель фізкультури і т. д.

Інструкція: *«Зараз будуть називатись професії, а вам необхідно буде по черзі називати відповідні спеціальності».*

Можна ускладнити ігрову процедуру, запропонувавши учасникам називати спеціальності не по черзі, а за принципом «пінг-понгу» (учень, який щойно назвав спеціальність, сам визначає, хто повинен назвати наступну спеціальність і т. д.).

За аналогічним принципом можна побудувати інші ігрові вправи: **«Професія - навчальний заклад»** (називається професія, а учасники повинні назвати, де реально можна її набути), **«Професія - медичне протипоказання»** (для даної професії), **«Професія - необхідні якості»** (проблема професійно важливих якостей) і т. д.

Можна поділити групу (клас) на команди і влаштувати змагання між ними: хто більше назве спеціальностей (навчальних закладів, медичних протипоказань, професійно важливих якостей...), які відповідають названим професіям.

«БІЗНЕС-РИЗИК-МЕН»

Мета: в іронічній формі гра дозволяє змоделювати деякі особливості діяльності сучасних підприємців, які пов'язані з ризиком, порушенням закону, «благодійністю».

Інструкція: *ведучий малює бланк (Таблиця 12) і пояснює зміст гри: за 15 ігрових ходів необхідно заробити якомога більше мільйонів, якнайменше побувати в тюрмі і найбільше пожертвувати. Угоди молено укласти на суми в 100, 300, 500 мільйонів. Оскільки в сучасному світі важко обійтись без порушень закону, то у кожного є можливість не більше 5 разів звернутись до юриста, але за кожне звернення заплатити 50% від суми укладеної угоди. Рівно 5 разів протягом, усієї гри ведучий скаже: «Ревізія». Якщо ви звертались у даному ході до юриста, то немає чого боятися. Але, якщо ви зекономили на юристі, то*

відправляється в тюрму на стільки років, на скільки укладено угоду. (Наприклад, угода на 100 мільйонів - 1 рік тюрми, на 300 мільйонів - 3 роки і т.д.). Також не більше 5 разів

можна всю суму угоди віддати на благодійність. Ведучий за всю гру повинен вимовити «Дякую» 5разів. Якщо хтось у цьому ході зробив благодійний внесок, то сума даного внеску потроюється.

Підведення підсумків: яку суму грошей заробив кожен учасник, яку суму пожертвував і скільки років був у тюрмі.

Таблиця 12

№ угоди	Сума грошей: 100млн. 300млн. 500 млн.	Юрист Ю<5 - 50%	Ревізія	Тюрма: 100млн.- 1 рік; 300млн.- 3 роки; 500млн.- 5 років	Благодійн ість Б<5 - 100%	Дякую	Всього
1.							
2.							
п							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
11.							
12.							
13.							
14.							
15.							

«МОДИ»

Мета: індивідуальне прогнозування авторитетності тих чи інших професій і видів праці.

Інструкція: у бланку вправи (Таблиця 13) учні самостійно записують 7-10 професій у графу «Професії». Зі списку професій вибирають 2 професії, які найбільше цікавлять їх у майбутньому, і навпроти цих професій зліва у колонці «Престиж у теперішньому (+/—)» ставлять знак «+». Також зі списку вибирають 2 професії, які цікавлять найменше, непрестижні професії, та позначають їх знаком «—». Далі учні самі вибирають і підкреслюють 3-4 професії, за якими вони хотіли би працювати.

Психолог знайомить учнів із загальними правилами роботи: необхідно

розглянути, як змінюється мода на різні професії з часом.

Розглядаються такі етапи:

- 1 - минуле;
- 2 - теперішній час;
- 3 — майбутнє.

Кожній професії необхідно дати оцінку престижності в кожній з виділених епох за 10-бальною шкалою.

Підсумки підводяться за формулою:

Престиж = (Минуле + Теперішнє + Майбутнє) : 3 + (Минуле — Теперішнє) + (Майбутнє - Теперішнє).

Справа у колонці «Престиж у майбутньому (+/-)» навпроти 2 професій, які набрали найбільшу кількість балів ставимо знак «+», а навпроти 2 професій з найменшою кількістю балів ставимо знак «-».

Як підсумок, молена порівняти початкові уявлення учнів про майбутню престижність професії, а також співставити ці дані з найбільш цікавими для себе професіями.

Таблиця
13

Бланк вправи «Мода» (приклад)

Престиж у теперішньому (+/-)	Професії (7-Ю професій)	Минуле	Теперішнє	Майбутнє	Обрахунки	Престиж у майбутньому (+/-)
-.	Інженер	8	2	6	$(8+2+6):3+6+4=15$	+
+	Охоронець	4	6	3	$(4+6+3):3-2-3=-1$	-
	Психолог у соціальній службі	2	7	9	$(2+7+9):3-5+2-3$	-
+	Адвокат	5	9	10	$(5+9+10):3-4+1=5$	
—	Хімік-технолог	4	2	6	$(4+2+6):3+2+4=10$	
	Дитячий лікар	9	7	9	$(9+7+9):3+2+2=12$	+
	Продавець	8	5	4	$(8+5+4):3+3-1-8$	

	Вчитель	10	8	9	$(10+8+9):3+2+1=$ 12	+
	початкових класів					

«СПІВБЕСІДА З ПРАЦЕДАВЦЕМ»

(рольова гра)

Мета: вироблення навичок ефективної самопрезентації.

Інструкція: кожен учасник випробовує себе в ролі шукача роботи. Хтось із членів групи грає роль працедавця. Ведучий тренінгу може дати установку на відмову «шукачу» або пред'явлення йому жорстких вимог. Це надасть грі більш реалістичного і творчого характеру.

Учасники, які не беруть участь у співбесіді, спостерігають за грою та після її завершення аналізують, дають зворотній зв'язок «шукачу» стосовно ефективності його самопрезентації і поведінки на співбесіді.

«П'ЯТЬ КРОКІВ»

Мета: підвищити готовність учасників виділяти пріоритети при плануванні своїх життєвих і професійних перспектив, а також готовність співставляти свої професійні цілі і можливості.

Інструкція: ведучий пропонує групі визначити будь-яку цікаву професійну мету, наприклад, вступити до навчального закладу, отримати цікаву роботу, здійснити в перспективі щось видатне на роботі. Ця мета, так, як її сформулювала група, записується на дошці.

Ведучий пропонує визначити, що за уявна людина повинна досягти цієї мети. Учасники повинні назвати її основні (уявні) характеристики за такими позиціями: стать, вік (бажано,

щоби ця людина була ровесником учасників), успішність в школі, матеріальний стан та соціальний статус батьків і близьких людей. Все це коротко записується на дошці.

На окремому аркуші паперу кожному учаснику пропонується записати 5 основних етапів (Зкроків), які би забезпечили досягнення наміченої цілі. Далі всі учасники діляться на підгрупи по 3 - 4 учні, і в кожній підгрупі організовується обговорення: який варіант етапів досягнення мети є найбільш оптимальним та цікавим (з урахуванням особливостей зазначеної людини). В результаті обговорення кожна підгрупа на новому аркуші повинна виписати 5 найоптимальніших етапів, про які повідомляє усім учасникам представник кожної підгрупи. Інші учасники можуть задавати уточнювальні запитання.

При загальному підведенні підсумків гри можна розглянути, наскільки співпадають варіанти, запропоновані різними підгрупами (часто співпадання виявляється досить значним), наскільки враховувались особливості людини, для якої і виділялись 5 етапів досягнення професійної мети, наскільки виділені кроки реалістичні і наскільки загальна ситуація в країні дозволяє (або не дозволяє) реалізувати ті чи інші професійні та життєві мрії.

«СТВОРЕННЯ СВІТУ»

Мета: творче саморозкриття учасників, стимулювання їх до роздумів про власні перспективи особистісного і професійного самовизначення.

Необхідний матеріал: лист ватману, ножиці, клей, журнали з кольоровими зображеннями, фломастери, маркери.

Учасники діляться на 3 - 4 команди.

Інструкція: *«Зараз ви маєте можливість протягом 10 хвилин пофантазувати і створити свій світ (частинку Всесвіту, окрему планету, материк, державу тощо) на папері з допомогою вирізок з журналів, фломастерів та маркерів. Всі команди зображуватимуть свій світ на одному ватмані, попередньо домовившись про свої межі, кордони».*

Після того, як «світ створено», тренер розрізає лист ватману на кількість частин, що дорівнює кількості команд. Далі тасує і плутає розрізані частини, роздає кожній команді по одній частині «створеного світу» із наступним завданням:

- описати отриману частину «створеного світу»;
- дати необхідні назви всім зображенням;
- підкреслити характерні особливості;
- державний устрій;
- сфери діяльності;
- предмети імпорту та експорту;
- приблизна чисельність населення;
- реальність проникнення в країну емігрантів;
- готовність до співпраці з іншими державами;
- чим займається населення, професії, які користуються попитом;
- чи є безробіття, перспективи розвитку ринку праці;
- культурні традиції (гімн, прапор, сленг, міфи, легенди, норми,

правила, стандарти

життя і поведінки, що потрібно знати і вміти іноземцю, щоби потрапити в державу, і т. д.);

Час виконання завдання - 20 хвилин.

Наступний етап — презентація учасниками кожної команди отриманої частини «створеного світу», яка передбачає висвітлення усіх пунктів завдання.

Обговорення: Чи співпадали професії, які користуються попитом, у різних частинах «створеного світу»? Чому? Чи легко було продовжувати чийсь задум (описувати частину світу, створену (зображену) учасниками іншої команди)? Як ви оцінюєте продовження вашого задуму учасниками іншої команди?

«ОДИН ДЕНЬ З ЖИТТЯ»

Мета: підвищити рівень усвідомлення учасниками типового і специфічного у професійній діяльності того чи іншого спеціаліста.

Ведучий визначає разом з іншими учасниками, яку професію цікаво було би розглянути, наприклад, професію фотомоделі.

Інструкція: *«Зараз ми сумісними зусиллями спробуємо скласти розповідь про типовий робочий день нашого працівника - фотомоделі. Розповідь повинна складатися тільки з іменників. Наприклад, розповідь про робочий день учителя могла би бути такою: дзвінок - сніданок - дзвінок-урок - двійчники - запитання - відповідь - трійка - вчительська - директор - конфлікт - урок - відмінники -*

дзвінок - дім - ліжко. Важлива умова: перш ніж назвати новий іменник, кожен учасник обоє 'язково повинен повторити все, що було названо до нього. Щоб краще запам'ятати названі іменники, уважно дивіться на учасників, які говорять, — ніби пов'язуючи слово з конкретною людиною».

При підведенні підсумків гри можна запитати учасників, чи вийшла цілісна розповідь, чи ні. Можна запропонувати учасникам своїми словами розказати, про що була складена розповідь і що там відбувалося.

Аналогічно можна провести вправу «Сон із життя...» (такого-то спеціаліста). У цьому випадку можливе більш творче фантазування учасників, оскільки мова йде про незвичну, майже «містичну» ситуацію, пов'язану із загадковим світом снів.

Корисними можуть бути ігрові вправи на теми: «День із життя безробітного», «Сон із життя безробітного».

«ПОРАДНИК»

Мета: отримання узагальнених уявлень про професійне майбутнє кожного учасника на основі групових рекомендацій, зроблених товаришами-однокласниками.

Інструкція: кожен учасник записує у своєму бланку вправи (Таблиця 14) прізвища та імена всіх присутніх на занятті під диктовку ведучого. Важливо, щоби всі присутні були записані в однаковому порядку. Учасникам дається завдання: навпроти кожного прізвища (включаючи власне), написати професію, яка найбільше підходить, і яку молена було би порекомендувати даній людині. Бажано не пропускати жодного прізвища.

Ведучий збирає заповнені бланки і починає підведення підсумків. Всім присутнім можна порадити уважно прислухатися до рекомендацій своїх товаришів. Береться перший бланк і зачитується перше у списку прізвище та рекомендована професія. Далі береться другий бланк, зачитується те саме прізвище і відповідна рекомендація і т. д. Після того, як зачитано все по першій людині, ведучий переходить до другої і т. д.

«ЛЮДИНА - ПРОФЕСІЯ»

Мета: на асоціативному, образному рівні навчитися співвідносити людину (в тому числі і себе) з професіями і, таким чином, підвищити готовність школярів розрізняти професійні стереотипи.

Інструкція: вибирається учасник, якому доведеться відгадати іншого загаданого гравця. Він виходить у коридор, а інші швидко і пошепки вибирають будь-кого із присутніх (вибрати можуть навіть того, хто зголосився відгадувати). Далі той, хто відгадує, повертається в кімнату і всім присутнім задає одне і те ж саме запитання: «З якою **професією** асоціюється учасник, якого загадали?». Кожен повинен швидко відповісти, яку-професію найбільше нагадує зовнішність загаданого учасника. При цьому різні учасники можуть називати одну і ту ж саму професію. Після того, як всі дали свої варіанти асоціацій, той, хто відгадує, називає тих, хто, на його думку, в найбільшій мірі відповідає названим професіям. На це йому дається три спроби.

У процесі обговорення можна запитати тих, кого відгадували: «Наскільки

відповідає ваше уявлення про себе тим професіям, з якими вас асоціюють?», і тих, хто відгадував: «Чий відповіді допомагали, а чий заважали відгадувати?».

«НАЙКРАЩИЙ МОТИВ»

Мета: допомогти учасникам на практиці зрозуміти особливості усвідомленого вибору професії.

Інструкція: «Наше завдання — вибрати найкращий мотив вибору професії, тобто ту найголовнішу причину, з якої всі люди, на вашу думку, вибирають собі професію. Для цього я буду зачитувати по два мотиви. Ви шляхом обговорення і, можливо, голосування, повинні прийти до спільної думки, який мотив найкращий».

Мотиви вибору професії:

1. Можливість отримати популярність, прославитися.
2. Можливість продовжити сімейні традиції.
3. Можливість продовжити навчання зі своїми товаришами.
4. Можливість служити людям,
5. Можливість добре заробляти.
6. Значення для економіки країни, суспільне і державне значення професії.
7. Легко отримати роботу.
8. Перспективність роботи.
9. Дозволяє проявити свої здібності.
10. Дозволяє спілкуватися з людьми.
11. Збагачує знаннями.
12. Різноманітна за змістом роботи.
13. Романтичність, благородність професії.
14. Творчий характер праці, можливість робити відкриття.
15. Важка і складна професія.
16. Чиста, легка і спокійна робота.

Ведучий зачитує 1-й і 2-й мотиви, 3-й і 4-й, ... 15-й і 16-й. Після обговорення та виборів учнів у нього залишається список із 8 мотивів, з якого він знову зачитує 1-й і 2-й мотиви, 3-й і 4-й і т. д.

Можливий **інший варіант проведення вправи**, коли кожному учаснику пропонують самостійно вибирати мотиви (з кожної пари по одному, записуючи свій вибір на аркуші паперу), а далі назвати мотив, який, на думку учасника, виявився найкращим. Кожному учаснику пропонується також обґрунтувати свій вибір.

«ПРОФЕСІЯ НА БУКВУ»

Мета: розширення знань учнів про світ професій.

Інструкція: «Зараз буде названо якусь букву. Наше завдання — показати, що ми знаємо багато професій, які починаються цією буквою, тобто показати, наскільки ми знаємо світ професій. Кожен по колу буде називати по одній професії на дану букву».

Під час проведення цієї ігрової методики необхідно починати з простих букв, за якими легко назвати професії (букви: М, Н, О...), поступово пропонуючи

учасникам більш складні букви (Ч, Ц, Я...). Бажано більше 5-7 букв не пропонувати, щоби гра не надокучила учням.

Проводячи методику з цілим класом, можна розділити учнів на 2, - 3 команди (наприклад, за рядами парт) і таким чином з'ясувати, яка команда є найбільш ерудованою. При цьому ведучий повинен фіксувати успішність дій кожної команди на дошці (наприклад, вдала відповідь помічається плюсом, невдала - мінусом), тоді гра стане більш наочною та цікавою.

«ЛАНЦЮЖОК ПРОФЕСІЙ»

Мета: розвиток вміння виділяти спільне в різних видах трудової діяльності.

Інструкція: «Зараз ми по колу вибудуємо «ланцюжок професій». Я назву першу професію, наприклад, металург, наступний назве професію, чимось близьку металургу, наприклад, кухар. Наступний називає професію, близьку до кухаря і т. д. Важливо, щоби кожен зумів пояснити, у чому схожість названих професій, наприклад, і металург, і кухар мають справу з вогнем, з високими температурами, з печами. Схожість може бути за умовами праці, за засобами і т. д.».

При обговоренні гри важливо звернути увагу учасників на те, що між різними професіями іноді можуть виявлятися цікаві загальні лінії схожості. Наприклад, якщо на початку ланцюжка називаються професії, пов'язані з металообробкою, в середині - з автотранспортом, а в кінці - з балетом (для підтвердження сказаного наводимо приклад подібного ланцюжка: металург - кухар - м'ясник - слюсар (також рубає, але метал) - автослюсар - таксист - естрадний сатирик (також «зуби заговорює») - артист драмтеатру - артист балету й т.д.). Такі несподівані зв'язки між різними професіями свідчать про те, що не варто обмежуватись тільки одним професійним вибором, адже часто те, що ви шукаєте в одній (тільки в одній!?) професії, може виявитися в інших, більш доступних професіях.

Тема "ФЕРМЕР"

Мета. Поглиблювати знання дітей про професію фермера. Ознайомлювати їх із сучасними та стародавніми знаряддями праці. Вчити групувати рослини за місцем вирощування (сад, город, поле, квітник). Ознайомлювати з народними прикметами про погоду. Формувати в дітей екологічне ставлення до довкілля. Виховувати любов до рідної землі, повагу до професії фермера, гордість за вітчизняні досягнення в сільському господарстві.

Обладнання: предметні та сюжетні малюнки стародавніх і сучасних знарядь праці, сільськогосподарської техніки; картки до дидактичної гри "Чудо-квітка"; картки із зображенням рослин (сільськогосподарських культур), коробочки з насінням; картки з літерами, аркуші паперу, кольорові олівці.

Профорієнтаційна гра для підлітків «Острів»

Ця гра знайомить школярів з «не престижними» професіями. Але цілити-орієнтувати хлопців на непривабливі професії - не ставиться прямо. Гра розрахована на роботу з класом (учнями 8-9-х класів, хоча вона може викликати інтерес і в десяти -, одинадцятикласників). Тривалість гри - приблизно один урок. Але якщо вона проводиться після уроків, то час може бути збільшена і тоді

гра проходить цікавіше.

На класній дошці фіксуються основні ідеї учасників і відбиваються результати рішень групи.

Хід гри:

Класу з'являється назва гри - «Острів» і зачитується загальна інструкція.

Інструкція: Уявіть, що ми всі чудом виявилися на закинутому в океані острові, деє у південних тропічних широтах. У нас залишилося деяке особисте майно: те, що було в кишенях, сумках. Коли нас врятують, невідомо. Як мінімум два місяці ми повинні прожити на даному острові.

Перед нами коштують дві основні задачі. Перша - вижити. Друга - залишитися при цьому цивілізованими людьми.

За 40 хвилин ми повинні довести самим собі, що можна вирішити ці задачі.

Отже, ми сидимо на березі й обговорюємо, що нам робити далі. Я поки буду виконувати роль старшого. Але потім ви зможете собі вибрати іншого керівника.

Якщо ми зуміємо домовитися про основні шляхи рішення наших задач, а також про розподіл обов'язків, то зможемо вижити і зберегти своє достоїнство.

Далі ведучий зображує на дошці загальний план острова. Важливо відзначити, що тут є джерело чистої прісної води, а також сказати, що на острові водяться дрібні звірки і птахи, у побережних водах є риба, ростуть якісь їстівні рослини.

Але за умовою гри на острові немає печери, придатної для проживання. Немає також інших людей, інакше вся гра перетвориться в з'ясування відносин з ними.

Далі школярі пропонують, що їм необхідно зробити для виживання. Звичайно це - будівля житла, організація харчування, керівництво групою, полювання і рибальство, чергування, підтримка вогню і т.п. Усе це ведучий записує на дошці у виді переліку в першому стовпчику таблиці (див. додаток).

Усі ці пропозиції обговорюються, і в результаті на дошці залишаються найбільш важливі напрямки роботи.

Після того як написаний перелік робіт, необхідних для виживання, загальними зусиллями визначається, скільки чоловік потрібно для кожної роботи. Ці підрахунки ведуться з урахуванням загальної кількості учасників гри разом з ведучим.

На дошці, напроти кожного напрямку робіт, записується необхідна кількість працівників. При цьому хто-небудь з учасників може сказати, що ті самі люди здатні одночасно виконувати різні роботи. Ведучий зауважує, що в особливих випадках це, природно, допускається, але важливо за конкретним гравцем закріпити визначений вид діяльності, щоб було видно, хто за що відповідає.

Багато не затягувати перші етапи гри: проводити їхній динамічно. При цьому по ходу гри ведучий постійно нагадує учасникам, що вони повинні укластися в 40 хвилин (закінчити гру до чи дзвоника якогось установленого часу), інакше буде вважатися, що група не змогла вирішити поставлені задачі, а витратила всі сили на з'ясування відносин.

Далі ведучий пропонує підняти руки тим, хто хотів би виконувати ті чи інші види робіт. По черзі розглядається кожен вид. При цьому гравець може брати участь тільки в одному виді робіт.

На дошці поруч з необхідною кількістю працівників записується кількість бажаючих цю роботу виконувати. Як правило, тут виникає деяка невідповідність. Якраз воно і стає предметом для обговорення. Ведучий може зайняти визначену позицію: «Раз ви не в силах забезпечити необхідне число працівників по кожному напрямку робіт, те швидше за все, не зможете і вижити в умовах острова».

Після цього ведучий задає подальший порядок гри. По кожному виді робіт утвориться група, що сідає за окремий стіл.

Протягом 3-5 хвилин обговорюється, яким образом виконати свою роботу, виходячи з реальних можливостей. Нагадаємо, що за умовою гри школярі виявилися на острові з усім своїм майном (у кишенях, у сумках і т.п.).

Представники групи коротко розповідають усьому класу про те, як вони збираються будувати житло, готувати їжу, полювати, ловити рибу і т.п. Клас задає питання і потім вирішує, чи здатна дана група виконати свою роботу. Наприклад, у групи «організація харчування» можна поцікавитися, у чому вони збираються готувати їжу, у групи «бажання-рибальство - чим вони збираються ловити рибу і т.п. Усе це ведучий відзначає на дошці (напроти кожного виду робіт оцінюється готовність кожної групи в балах).

Далі (для ускладнення гри) ведучий може заявити, що його вразила невідома тропічна хвороба і він уже не може керувати групою. Тому терміново потрібно вибрати нове керівництво. Також визначається, скільки чоловік для цього потрібно. Учасники висувують кандидатів. Іноді група вибирає одного керівника з одним-двома помічниками (особливо якщо клас поступово стає некерованим). Обрані керівники займають місце ведучого, а ведучий сідає за останню парту. Етап зміни керівника повинний зайняти 2-3 хвилини.

Далі ведучий може заявити, що він у результаті хвороби поступово перетворився в «злого духу», що буде лагодити групі всякі перешкоди. Наприклад, зненацька напустити хвороба на окремих (найбільш активних) учасників, за допомогою урагану зруйнувати деякі будівлі, робити різноманітні «злі чудеса» (скажемо, оголосити, що деякі риби мають душу і розумом, тому вживати їх у їжу - злочин) і т.п.

У якийсь момент ведучий натякає учасникам, що на острові може виникнути епідемія, тому що тропічна їжа незвична для європейців і весь острів уже покритий відходами, що просто нікуди подіти і які стають вогнищами серйозних інфекцій. Іншими словами, він спонукує учасників до будівництва туалету, про який вони часто забувають. Також можна натякнути групі на необхідність будівництва вигрібної ями для харчових відходів.

Якщо група вирішує спорудити такий важливий для цивілізованого життя об'єкт, то зробити це необхідно в стислий термін і за всіма правилами, тобто визначити, скільки потрібно для цього працівників і хто саме буде цим займатися. Важливо визначити, хто буде постійно підтримувати порядок у туалеті і взагалі розбиратися зі сміттям на території острова... Нерідко багато підлітків соромляться виконувати таку роботу, прагнучи займатися більш престижними справами, тому є ризик, що епідемія вразить більшість гравців.

Саме звертання до теми «туалету», «нечистот», «сміття» - це спроба пороздумувати про шляхетність, про аристократизм, про справжню елітарність у найвищому змісті цих слів. У книзі О. С. Муравйовой «Як виховували російського дворянина» є цікава історія на цю тему. Наприкінці 1940-х років на одній з постійних баз геологів очікували чергову експедицію, у якій працював нащадок древнього князівського роду. На базі це знали і чекали молодого

дворянина, смакуючи його реакцію на огидно брудний туалет: «Мийте, добре, потерпимо, - жартували геологи, - але що буде робити Його світлість?!». Його світлість, приїхавши, зробив те, що багатьох збентежило. Він спокійно взяв цебро з водою, швабру й акуратно вимив запаскуджену вбиральню... Це і був поступок щирого аристократа, що твердо знає, що забирати бруд не соромно, соромно жити в бруді (цит. по книзі Вульфова Б.З., Іванова В.Д. Основи педагогіки в лекціях, ситуаціях, першоджерелах. М.:Вид-во урао, 1997, с.271). Буває так, що група із самого початку грає невдало (школярі багато сперечаються один з одним, мало добровольців на відповідальні роботи і т.п.). У цих випадках утручання ведучого в ролі «злого духу» може взагалі деморалізувати учасників, тому кількість і «якість» труднощів повинне бути розумним.

Нарешті, за 3-5 хвилин до кінця заняття ведучий заявляє про припинення гри й організує її обговорення.

Обговорення гри:

Ведучий задає учасникам питання: « чи вдалося нам вижити?». Школярі повинні коротко обґрунтувати свої висновки. Ведучий може також висловити своя думка по цьому питанню.

Потім він ставить запитання: « чи вдалося остров'янам зберегти людське обличчя у важких умовах?». При відповіді учнів на це питання ведучий може звернути їхню увагу на такі моменти: чи виявлялася медична допомога захворілим, чи було організоване дозвілля, чи учасники були стурбовані тільки «виживанням», ніяк не піклуючись про свою душу, чи виникали скандальні ситуації між учасниками.

Учасники разом з ведучим можуть захопитися якимсь одним аспектом гри, наприклад, занадто докладно обговорювати конкретні види робіт. Тоді на всю гру може просто не вистачити часу.

Інші типові труднощі - виникнення хаосу, коли учасники по незначних питаннях починають занадто жваво сперечатися, перебивати. Часто виникають труднощі при оцінці класом своєї готовності побудувати туалет. Хтось навіть може заявити, що «тільки в північних країнах, в умовах холоду, що консервує, зараза зберігається надовго, а в тропіках без туалету можна обійтися». Ведучий може помітити, що навіть багато тварин на рівні інстинктивних рефлексів прагнуть закапувати свої випорожнення (можна згадати собак, що активно працюють задніми лапками).

Досвід проведення гри показує, що не завжди учасники готові визнати, що їхні ігрові дії виявилися невдалими. Іноді хтось говорить, що в реальних умовах він би поведився «набагато активніше і шляхетніше». Тоді ведучий повинний пояснити, що гра - це теж модель реальності.

Вправа «Ланцюжок професій»

Вправа використовується для розвитку вміння виділяти ять загальне в різних видах трудової діяльності. Дане вміння може виявитися корисним у випадках, коли людина, орієнтуючись на конкретні характеристики праці, сильно обмежує себе у виборі (як би "зациклюючись" на одній-двох професіях з цими характеристиками), але ж такі ж характеристики можуть зустрічатися в багатьох професіях. Проводити вправу краще в колі. Кількість учасників від 6-8 до 15-20. Час проведення від 7-10 до 15 хвилин.

Основні етапи наступні:

1. Інструкція. Зараз ми по колу вибудуємо " ланцюжок професій ". Я назву

першу професію, наприклад, металург, наступний назве професію, у чомусь близьку металургів, наприклад, кухар. Наступний називає професію, близьку до кухаря і т.д. Важливо, щоб кожен зумів пояснити, в чому схожість названих професій, наприклад, і металург, і кухар мають справу з вогнем, з високими температурами, з печами. Визначаючи подібність між різними професіями, можна згадати схему аналізу професії, наприклад, подібність за умовами праці, за коштами і т.д.

2. У ході гри ведучий іноді ставить уточнюючі питання, типу: "У чому ж схожість вашої професії з щойно названою?". Остаточне рішення про те, вдало названа професія чи ні, приймає група.

3. При обговоренні гри важливо звернути увагу учасників, що між самими різними професіями іноді можуть виявлятися цікаві загальні лінії подібності. Приміром, якщо на початку ланцюжка називаються професії, пов'язані з металообробкою (як у нашому прикладі), в середині - з автотранспортом, а в кінці - з балетом (для підтвердження сказаного наводимо приклад подібної ланцюжка: металург-кухар - м'ясник - слюсар (теж - рубає, але метал) - автослюсар - таксист - сатирик естрадний (теж "зуби заговорює") - артист драмтеатру - артист балету і т.д.). Такі несподівані зв'язки між самими різними професіями свідчать про те, що не слід обмежуватися тільки одним професійним вибором, адже дуже часто те, що Ви шукаєте в одній (тільки в одній!?) Професії, може виявитися в інших, більш доступних професіях ...

Досвід свідчить, що зазвичай більше двох разів проводити гру не слід, тому що вона може набриднути гравцям. Іноді схожість між професіями носить майже гумористичний характер, наприклад, може бути спільного між професіями водій тролейбуса і професор у вузі? Виявляється і у того, і в іншого є можливість виступати перед аудиторіями, та ще у водія тролейбуса аудиторії бувають більші (скільки людей тільки в години пік через салон тролейбуса проходить? ..). Якщо учні вказують на подібні, або навіть на ще більш веселі лінії подібності між професіями, то ні в якому разі не можна їх засуджувати за таке творчість - це один з показників того, що гра виходить.

Профорієнтаційна гра "Людина - професія"

Мета: на асоціативному, образному рівні навчитися співвідносити людини (в тому числі, самого себе) з професіями і, таким чином, підвищити готовність школярів розрізняти професійні стереотипи.

Гра проводиться в колі, розрахована на кількість гравців від 6-8 до 15-20. Час одного програвання - від 7-10 до 15 хвилин.

Основні етапи:

1. Загальна інструкція: "Зараз ми загадаємо будь-якого з тих, що сидять в колі, а хтось намагатиметься відгадати цю людину. Але відгадувати він буде за допомогою одного єдиного питання: з якою професією ця людина (задуманий) асоціюється, тобто загальний вигляд людини яку професію найбільше нагадує? Кожен по колу повинен буде називати найбільш підходящу для загаданого професію. Професії можуть повторюватися. Після цього у відгадують буде можливість подумати (приблизно 30-40 секунд) і називати свої варіанти відгадки. Цікаво, який за рахунком варіант буде правильним? "

2. За бажанням вибирається доброволець - відгадують і відправляється на деякий час в коридор, а інші швидко і тихо (!) вибирають будь-якого з присутніх. При цьому загадані може бути і сам відгадують, адже повернувшись з

коридору, він також буде сидіти під час гри в колі.

3. Учасник, що відгадує, сідає в коло і починає всім, але черги задавати питання: "З якою професією асоціюється ця людина?". Кожен повинен швидко дати відповідь (вона повинна бути правильною, але це має бути відверта підказка).

4. Після того, як усі дали свої варіанти асоціацій, відгадувач думає й починає називати тих, хто на його думку, найбільшою мірою відповідає названим професіями. Якщо гравців небагато (6-8 чоловік), то відгадують може звернутися до учасників з цим же питанням повторно, тобто як би пройти друге коло.

5. Обговорення організовується наступним чином. Якщо когось назвали помилково, то можна запитати в нього, наскільки відповідає його уявлення про себе названим професій, тобто чи так вже сильно помилився відгадують? У ту людину, кого насправді загадали, можна запитати, чи згоден він з названими професіями (наскільки вони відповідають його власному уявленню про себе, про свій спосіб ...). У відгадують можна поцікавитися (коли він вже буде знати, кого насправді загадували), чиї відповіді-професії допомагали, а чиї заважали йому відгадувати.

Малювання на тему "Реклама вітчизняної сільськогосподарської продукції"

Дітям пропонується намалювати якусь продукцію фермерського господарства та придумати до малюнка рекламний пост.