

VI Всероссийского педагогического конкурса  
«Моя лучшая методическая разработка»

**Программа деятельности педагога-психолога  
по профориентации старшеклассников  
«ТаланТЫ будущего»**

Перегудовой Натальи Петровны

педагога-психолога МБОУ СОШ № 29 имени Константина Фёдоровича Зайцева  
поселка Мостовского МО Мостовский район

Работа педагога по профессиональной ориентации старшеклассников направлена на формирование у обучающихся стремления к самоопределению в трудовой деятельности, планирование профессионального развития с учетом индивидуальных способностей и возможностей.

В основу программы профессиональной ориентации старших школьников легли ключевые особенности, рассмотренные Е.А. Климовым:

- создание профессионально ориентированного пространства, отвечающего запросам социума;
- доступность для каждого школьника, без предъявления требований к его особенностям;
- структурирование механизмов эффективного вовлечения профориентационных социальных партнеров;
- вариативность содержания программы профессиональной ориентации старшеклассников;
- разделение программы на компоненты: обязательный и дополнительный, что дает возможность обеспечить личностное развитие обучающихся;
- обеспечение непрерывного процесса самоопределения в профессиональной деятельности;
- преемственность профориентации от одного уровня образования к другому .

А.А. Махмудова конкретизирует условия реализации программы профессиональной ориентации старшеклассников:

1) обязательное включение в основную образовательную программу профориентационной работы в виде специально разработанного курса;

2) организация взаимодействия всех участников профориентационной деятельности: старшеклассники, родители, педагоги, социальный педагог, школа, профессиональные образовательные учреждения, социальные партнеры, общественные организации, представители работодателя, учреждения дополнительного образования.

Л.В. Градусова выделяет два компонента в программе профессиональной ориентации старшеклассников:

1. Обязательный компонент:

- информационно-просветительская деятельность: безоговорочное активное участие в занятиях профориентационного курса; тематические классные часы, экскурсии на предприятия и производства; встречи с выдающимися специалистами в своей профессиональной области; дни открытых дверей в вузах и сузах;

- обучение, основанное на практических технологиях, методах и приёмах: организация проектной деятельности в рамках основной образовательной программы учреждения; профориентационные элективные курсы; кружковая работа с использованием возможностей и ресурсов дополнительного образования;

- психолого-педагогическое сопровождение: индивидуальные и групповые консультации со старшеклассниками; социально-педагогические тренинги; онлайн марафоны по погружению в ту или иную профессию;

- организация профессиональной практики, стажировок и проб: социально ориентированные направления работы; обучение с выдачей документа (сертификат) и т.д.

2. Дополнительный компонент:

- блоки, которые направлены на личностное развитие;

- модули, ориентированные на повышение универсальных профессионально важных компетенций;

- развитие инновационных составляющих мышления школьников;

- формирование способностей в сфере финансовой грамотности.

Программа деятельности педагога по профессиональной ориентации старшеклассников составлена нами на основе методов, техник и приёмов, которые представлены в работах отечественных и зарубежных исследователей: Т.В. Бендас [2], Н.Н. Васильева [4], И.В. Вачкова [5], Н.И. Весниной [7], С.Ф. Голочаловой [9], В.И. Жирниковой [15], П.М. Митрофановой [32], А.А.

Петрусевич , Н.С. Пряжникова Ю.Г. Садовской Е.В. Ситниковой М.И.  
Цветковой , С.Н. Чистяковой

**Цель программы:** оказание социально-педагогической помощи старшеклассникам по осуществлению профессионального выбора на основе формируемого представления об актуальных особенностях социально-экономического развития, личностных возможностей и ресурсов.

**Задачи программы:**

- 1) формирование у старшеклассников потребности в профессиональном самоопределении;
- 2) конкретизация специфических особенностей жизненного и личностного развития;
- 3) знакомство участников программы с основами и этапами профессионального выбора;
- 4) осуществить первичную социально-педагогическую поддержку в процессе осуществления выбора трудовой отрасли;
- 5) детализация типа профессиональной деятельности;
- 6) изучение познавательных интересов старшеклассников;
- 7) формирование профессиональных ценностей.

**Продолжительность занятий.** Программа профессиональной ориентации включает в себя серию занятий по 1,5-2 часа. Общее количество занятий – 8. Применяемые методы можно проводить многократно, в зависимости от потребностей группы участников.

**Предполагаемые результаты:** конкретизации типа профессии, вида профессиональной деятельности, ценностных ориентаций у старшеклассников.

**Условия проведения и оборудование:** помещение, в пространстве которого можно легко перемещаться, как участникам, так и предметам мебели (стулья, доска и пр.). Для обучающихся заранее необходимо подготовить бумагу для записей, карандаши и ручки.

**Участники:** старшеклассники общеобразовательной школы.

**Методы программы.** Выбор форм и методов для программы осуществлялся на основе принципов интеграции и чередования. Так, в рамках

одного занятия может быть учтено мнение старшеклассников, и предлагаемый вид работы повторен, заменен или проведен в другой день. Универсальность используемых игр, упражнений, дискуссий в полном объеме соответствует заявленной цели и выделенным задачам программы профессиональной ориентации старшеклассников.

**Таблица 1.**

**Тематический план программы деятельности педагога по профориентации старшеклассников «ТаланТЫ будущего»**

<b>№ п/п занятия</b>	<b>Содержание занятия</b>	<b>Продолжительность занятия</b>
Занятие 1.	- Игра-дискуссия «Восьмиугольник основных факторов выбора профессии»	1 час
	- Игра «Стажеры-инопланетяне»	1 час
Занятие 2.	- Игра «Угадай профессию»	1-1,5 часа
	- Игровое упражнение «Человек-профессия»	30-40 минут
Занятие 3.	- Игровое упражнение «Профессия на букву»	15 минут
	- Игровое упражнение «Подарок»	30 минут
	- Игровое упражнение «День из жизни профессионала»	1 час
	- Игровое упражнение «Человек-профессия»(повторно)	30-40 минут
Занятие 4.	- Игровое упражнение «Кто есть кто?»	30 минут
Занятие 5.	- Игра «Профконсультация»	1,5-2 часа
Занятие 6.	- Игра «Автопортрет»	1 час
	- Игра «Советчик»	1 час
Занятие 7.	- Игра «Профконсультация»	1,5-2 часа

К показателям эффективности разработанной программы мы относим:

- повышение осведомленности старшеклассников в реальной ситуации социально-экономического развития в городе, субъекте и стране в целом;
- информированность о потребностях современного рынка труда;
- картирование получения профессионального образования;
- изучение собственных индивидуальных профессиональных способностей и осознание ограничений;

- умение анализировать и сопоставлять свои профессиональные возможности с трудовыми требованиями, реалиями и потребностями;
- формирование оптимального уровня трудовой мотивации.

Таким образом, мы разработали программу деятельности педагога «ТаланТЫ будущего» для обучающихся старших классов.

## Занятие 1.

### Игра-дискуссия «Восьмиугольник основных факторов выбора профессии»

Игра **предназначена** для знакомства учащихся с основными факторами выбора профессии, а также для формирования у них способности самостоятельно оценивать собственные ситуации самоопределения. Методику можно использовать при работе с учащимися VIII – XI классов.

#### **Общий порядок работы со схемой при ее использовании с классом:**

1. Ведущий обращается к классу и спрашивает учащихся: «Что нужно учитывать, выбирая профессию?» Обычно подростки правильно выделяют различные факторы (желание, способности, состояние здоровья и т.п.). Ведущий кратко все это выписывает на доске. Но очень быстро ученики начинают повторяться или просто замолкают. Таким образом, учащиеся как бы включаются в проблему.

2. Ведущий: «Психологи выделили самые главные факторы профессионального выбора. Таких факторов восемь, и их можно представить в виде «восьмиугольника». Далее ведущий рисует такой «восьмиугольник» и кратко комментирует эти факторы. На данном этапе работы нарисованный «восьмиугольник» пока еще не совсем понятен сразу большинству, поэтому следует показать на примерах, как с его помощью можно анализировать те или иные ситуации самоопределения.

3. Ведущий зачитывает учащимся первую задачу-ситуацию.

#### **Задача-ситуация 1**

«Девятиклассник Вова Б. собирается стать юристом. Его дедушка, заслуженный юрист на пенсии, намерение внука одобряет. Сам Вовочка увлекается спортом. Ходит в секцию футбола, собирается пойти в группу восточного единоборства, дома иногда паяет, увлекается радиотехникой. В школе он учится в основном на тройки, но оправдывает себя тем, что в старших классах ему наймут репетитора и он станет отличником, и тогда после школы он спокойно поступит на юрфак МГУ. На вопрос, чем его привлекает

профессия «юрист», отвечает, что это «очень денежная и уважаемая профессия». Вова иногда любит рассказывать своим друзьям о юридических подвигах своего дедушки-юриста, но товарищи слушают его как-то молча».

4. Учащимся в классе предлагается оценить, насколько продуманно Вова выбирает свою профессию. Для этого надо разобраться, как строится личная профессиональная перспектива –ЛПП (все ли остальные факторы учитываются при построении своих планов на будущее). Если ЛПП строится с учетом какого-то фактора, то между ними проводится линия, если фактор не учитывается, то остается пустое место. Иногда возникает неоднозначная оценка относительно учета (или неучета) фактора, в этом случае ЛПП и фактор соединяются пунктирной линией.

5. В целом оценивается, удачно построена профессиональная перспектива или нет. Например, в приведенной выше ситуации с Вовой Б. ЛПП строится с учетом мнения родителей и уровня притязаний, в то время как потребности рынка в юристах и информированность Вовы Б. о выбираемой профессии вызывают некоторые сомнения, а что касается склонностей, способностей и одобрения такого выбора товарищами, то информация об этом отсутствовала.

6. Иногда для закрепления (для лучшего понимания схемы) классу можно предложить вторую, более сложную задачу-ситуацию.

### **Задача-ситуация 2**

«Лариса Т., ученица IX класса, хочет стать врачом-терапевтом. Учится она на 4 и 5. Любимые предметы –литература и история. Дома любит шить и читать иностранную литературу. Лариса считает, что профессия врача очень интересная и благородная. Лариса – тихая и спокойная девочка, с претензиями на утонченность и изысканность. В классе ее уважают, но к намерению стать врачом относятся безразлично. Ее родители (инженеры) не одобряют намерений дочери, считая, что ей лучше поступать в технический вуз. Сама Лариса надеется после XI класса сразу поступить в мединститут, а если не поступит –год поработать санитаркой и поступать снова, уже имея стаж работы и даже небольшой опыт».

В данной ситуации очевидно, что Лариса не учитывает мнений своих родителей и одноклассников, не учитывает свои истинные склонности, есть некоторые сомнения по поводу ее знаний о профессии и готовности пройти сложный конкурс в престижный мединститут, хотя с точки зрения уровня притязаний и потребностей общества выбор довольно обоснованный.

Естественно, при анализе данных задач-ситуаций ведущий сначала обращается к классу и просит самих учащихся высказываться по каждому фактору, лишь в конце обозначая свое мнение.

Когда ведущий почувствует, что «восьмиугольник» понят большинством учащихся (а это явствует из высказываний), можно даже предложить классу небольшую контрольную работу, что особенно ценно в условиях, когда в данной школе читается курс по профориентации или планированию карьеры. Для этого каждый вырывает из тетради листочек, подписывает его, быстро рисует три «восьмиугольника», лишь обозначая факторы выбора точками (подписать можно лишь фактор – ЛПП), а также нумеруя все три «восьмиугольника». Далее ведущий зачитывает поочередно две новые задачи-ситуации, а учащиеся самостоятельно оценивают их в своих листочках, соединяя ЛПП с теми факторами, которые учитываются при выборе профессии. Третий «восьмиугольник» используется для оценки собственной ситуации самоопределения, как ее представляет сам подросток.

Оценка за данную контрольную работу проставляется только по первым двум задачам. Самооценку ситуации самоопределения по третьему «восьмиугольнику» ведущий психолог может использовать для сбора и уточнения информации о данном ученике (что особенно важно, когда психолог работает с данным классом постоянно). Например, если по первым двум задачам ситуации были оценены верно, то психолог уже в большей степени может доверять и самооценке ученика, но если задачи-ситуации проанализированы неправильно, то, значит, ученик плохо освоил данную схему («восьмиугольник») и его самооценка, скорее всего, тоже неверная. Данную самооценку конкретного ученика можно использовать и в индивидуальных профконсультациях, например, социальный педагог может попросить ученика

прокомментировать его видение своей ситуации самоопределения, и этот разговор может оказаться взаимно полезным и достаточно конкретным.

Данный «восьмиугольник» вполне можно использовать в индивидуальной работе с подростком. Эта схема анализа ситуаций самоопределения сможет оказаться очень полезной также на этапе знакомства с клиентом, когда требуется уточнить его проблему и совместно наметить пути дальнейшей работы. Работа с «восьмиугольником» предполагает реальное взаимодействие социального педагога и клиента, т.е. обеспечивает настоящий диалог.

### **Игра «Стажеры-инопланетяне»**

Игра служит для знакомства учащихся с основными структурными подразделениями различных предприятий и организаций, а также для выработки умения соотносить качества работника с требованиями профессий.

#### **Условия проведения игры**

Игра проводится с целым классом. Для проведения игры требуется обычная классная доска. По времени игра занимает около часа.

#### **Процедура проведения игры**

##### **1 этап**

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

##### **2 этап**

Далее оглашается название игры и классу предлагается 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. Представьте, что два специалиста-инопланетянина, изучающие профессии, 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. Что это за предприятие, мы определим с вами немного позже».*

### **3 этап**

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

### **1 этап**

Далее участники вместе определяют, какие основные службы функционируют на данном предприятии. Ведущий может подсказать учащимся названия типичных подразделений: дирекция, планово-экономический отдел, бухгалтерия, отдел кадров, отдел маркетинга, отдел сбыта и снабжения, транспортная служба, охрана и т.п. Для удобства можно заготовить краткие игровые инструкции для руководителей подразделений, где указываются: название подразделения, основные условия труда в нем, главные требования к типичному работнику. Всего заготавливается 15-20 таких инструкций. Варианты кратких инструкций приводятся ниже.

Ведущему нужно учитывать интересы учащихся, их ориентацию на определенные профессии. В зависимости от профиля организации могут быть выделены: вычислительный центр, конструкторские отделы, конкретные производственные цеха и участки, а также склады, столовые, рекламные службы, административно-хозяйственные службы, пожарная охрана и даже социально-психологические подразделения.

Ведущий выписывает названия 10-15 таких подразделений на доске в таблице (пример заполненной таблицы для предприятия «Автомобильный завод» см. ниже).

Можно также отдельно представить основные структуры предприятия в виде несложной схемы, но на доске основные подразделения (и соответствующие профессии) обязательно должны быть представлены в виде

перечня. Из-за ограниченного времени выписывается лишь то, что как-то заинтересует учащихся.

После этого двум главным игрокам («инопланетянам») предлагается выйти на 2-3 минуты в коридор и подумать над своим внешним обликом. По условию игры они внешне не должны сильно отличаться от жителей нашей планеты. Рост «инопланетян» не может превышать трех метров, а вес - не более 500 кг. Придумав свой облик, игроки должны будут затем быстро нарисовать его на доске (важные параметры: форма тела, его покров, расположение конечностей и органов чувств), и кратко прокомментировать некоторые свои особенности (основные достоинства и обязательно какие-то недостатки). Среди достоинств можно указать, например, умение считать как ЭВМ, молниеносную реакцию, большую физическую силу, устойчивость к воздействию электрического тока и ядовитых химических веществ. Среди недостатков можно указать следующие: слабое зрение и слух, быстрая утомляемость и т.п.

#### **4 этап**

Пока «инопланетяне» готовятся в коридоре, ведущий с оставшимися игроками обсуждает, каким образом можно определить готовность инопланетных существ к работе на Земле. Для этого он быстро рисует на доске необычное существо и предлагает одному из учащихся представить себя на месте начальника службы нашего предприятия. Этот учащийся должен попытаться объяснить, сможет ли такое существо успешно трудиться в его службе.

#### **5 этап**

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.

#### **6 этап**

После этого игроки высказываются о пригодности стажеров-инопланетян к работе по земным профессиям.

Сначала говорят «руководители» подразделений. Порядок высказывания следующий:

- учащийся просит слова (поднимает руку, как это часто делается и на «взрослых» производственных совещаниях);
- называет свое подразделение (он выбирает его самостоятельно из перечня, записанного на доске);
- говорит, смогут ли «инопланетяне» работать по типичной для данного подразделения профессии, и обязательно объясняет, почему он так считает.

В таблице, начерченной на доске, напротив конкретных подразделений ставятся соответствующие знаки (например, если, по мнению «руководителя», «инопланетяне» не подходят для данной профессии, то ставится знак «-», а если подходят - «+», если мнение неопределенное - «?»).

Далее по этому поводу кратко могут высказаться и остальные игроки (насколько они согласны с доводами только что выступившего «руководителя»).

Только потом, в завершение, кратко высказываются и «инопланетяне»: смогут они работать в качестве стажеров по рассматриваемой профессии или нет и почему. В таблице ставятся соответствующие знаки напротив конкретных подразделений (например, если, по мнению «инопланетян», они не подходят для данной профессии, то ставится знак «-», если подходят - знак «+», а если мнение неопределенное - знак «?»).

Свое мнение может высказать и ведущий, корректируя ошибочные представления учащихся. Но если их мнения и обоснования окажутся в основном верными, то ведущему лучше промолчать. Мнение ведущего также отмечается в отдельной колонке в таблице.

## **7 этап**

Разобравшись с одной профессией, ведущий предлагает перейти к другому подразделению и просит кого-нибудь выступить в роли «руководителя» и т.д.

## **Обсуждение игры**

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.

В заключение игры участники обсуждают, явилась ли в целом удачной стажировка «инопланетян» на Земле. Часто обнаруживается, что даже «инопланетяне» (сильно отличающиеся от обычных людей) все-таки пригодны для многих земных профессий.

### **Диагностические возможности игры**

Такая игра для кого-то из участников может оказаться «вдохновляющим» условием для выбора тех профессий, в своей пригодности к которым у него были сомнения. Кому-то из ребят такая игра поможет скорректировать представления о характере самой работы и требованиях к работнику.

### **Типичные трудности**

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. Ведущий должен обязательно следить за этим.

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 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.

*Пример заполненной таблицы для предприятия «Автомобильный завод»*

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

*Примеры карточек, содержащих краткую информацию о различных подразделениях предприятия*

#### Планово-экономический отдел

Осуществляет экономический анализ хозяйственной деятельности организации, разрабатывает мероприятия по обеспечению режима экономии, повышению эффективности работ, выявлению резервов, более рациональному использованию всех видов ресурсов. Работа проходит в обычных помещениях за столом. Основной предмет труда - числа, формулы, таблицы, графики, картотеки, отчеты. В процессе работы активно используется компьютер, микрокалькулятор. Основной работник - экономист. Он должен быть

аккуратным, ответственным, уметь быстро считать, анализировать большой объем информации, знать производство. Препятствовать эффективности профессиональной деятельности экономиста будет отсутствие математических и аналитических способностей, быстрая утомляемость, импульсивность, вспыльчивость, небрежность и рассеянность.

#### Транспортный отдел

Занимается перевозкой различных грузов и людей на территории предприятия и за его пределами на грузовых автомобилях, заводских автобусах, а также на автопогрузчиках и автокарах. Основной работник - водитель. Он должен знать автотранспортную технику, правила движения, иметь развитое пространственное мышление, быструю реакцию, а главное, - быть осторожным и ответственным. Препятствовать эффективности профессиональной деятельности будет эмоциональная неустойчивость, агрессивность, быстрая психическая утомляемость, рассеянность. Особые требования предъявляются к психическому здоровью, а также к остроте зрения и слуха.

#### Опытно-конструкторское бюро (ОКБ)

Создает новые образцы продукции и совершенствует уже выпускаемые. Работать приходится за кульманом в обычных помещениях. Иногда работа проходит за столом, реже - на специальных опытных участках при сборке новых образцов. Основной работник - чертежник-конструктор. Он должен быть очень аккуратным, уметь чисто и грамотно делать чертежи, иметь развитое техническое мышление. Особые требования - к зрению, точности движения рук.

#### Отдел маркетинга

Занимается изучением спроса на продукцию предприятия среди различных групп населения, а также разработкой стратегии продвижения продукта. Ищет покупателя, определяет, во сколько оценить свой товар, какую рекламу использовать. Следит за всеми новыми разработками, а также прогнозирует тенденции на рынке. Основной работник-маркетолог. Он должен быть стрессустойчивым, уметь быстро налаживать контакты, убеждать, иметь

развитое аналитико-логическое мышление, хорошую память и внимание. Препятствовать успешной работе будут такие черты характера, как безынициативность, низкий уровень общительности.

### Занятие 2.

#### Игра «Угадай профессию»

**Цель данного упражнения** - познакомить участников со схемой анализа профессий (В качестве основы для предлагаемого варианта схемы анализа профессии использована расширенная и модифицированная «формула профессий», разработанная Е.А. Климовым - см. Климов Е.А. Как выбирать профессию. - М Просвещение, 1990.- 159 с .).

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

#### **Процедура включает следующие основные этапы:**

1. Ведущий просит назвать учащихся в классе (группе) профессию, которую все хорошо знают. К примеру, профессия - таксист.

2. Далее ведущий обращается к классу со следующим заданием: «Представьте, что я «свалился с луны» и ничего не знаю о земных профессиях, хотя по-русски все понимаю.., попробуйте объяснить мне, 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 и сами признаются, что вроде бы и знают, о чем рассказывать, но забыли. Иногда учащиеся просят, чтобы им задавали наводящие вопросы. Смысл данного этапа - сформировать желание у учащихся познакомиться со схемой, которая позволила бы им, не путаясь, рассказать о любой профессии.

3. Ведущий предлагает учащимся записать в свои тетради схему анализа профессии. Сразу же, по ходу записи таблицы ведущий показывает, как можно было бы анализировать только что обсуждавшийся профессию (например, таксист), которая вызвала определенные затруднения у участников игры. Задача данного этапа - не столько проанализировать профессию (таксист, например), сколько показать учащимся; что схема на самом деле несложная и с

ее помощью достаточно можно анализировать различные виды трудовой деятельности. Поэтому не следует на данном этапе немало спорить и лучше закончить его как можно побыстрее, чтобы у участников было ощущение легкости использования данной схемы.

4. После первого знакомства со схемой анализа профессий все участники разбиваются на пары (в обычном классе многие и так уже сидят парами) и игрокам предлагается следующее: 1 - сначала каждый загадывает конкретную профессию и так, чтобы не видел напарник, выписывает ее где-нибудь; 2 - каждый игрок «кодирует» загаданную профессию с помощью характеристик схемы анализа профессии в свободной колонке на своей таблице; 3 - игроки обмениваются тетрадями с за кодированным и профессиями; 4 - каждый игрок по тетради своего напарника пытается отгадать загаданную (закодированную) профессию примерно в течение 5-10 минут и предлагает 3 варианта отгадки (если хотя бы один вариант будет правильным или близким к правильному ответу, то считается, что профессия отгадана).

Если профессия не отгадана и в ходе обсуждения игроки в паре выяснят, что значительная часть характеристик профессии названа (закодирована) была неверно, то виноватым оказывается тот, кто не смог правильно закодировать профессию.

Данное упражнение можно использовать в работе с микро группой (3-5 человек), когда каждый загадывает свою профессию, после чего по очереди эти профессии отгадываются всеми участниками. К примеру, игрок, загадавший профессию сам зачитывает ее характеристики, а каждый из остальных участников называет по очереди свои варианты отгадки. Работа с микрогруппой позволяет более предметно и спокойно организовывать обсуждение загаданных профессий.

Упражнение можно использовать и в индивидуальной работе как элемент профконсультации. Если школьник обратился к психологу с просьбой уточнить ил и проверить уже сделанный выбор, то можно предложить ему загадать (закодировать) по схеме уже выбранную профессию, предварительно познакомя учащегося с самой схемой анализа профессий. И тогда

профконсультант выступит в роли отгадывающего. Важным в такой работе может оказаться обсуждение профессий, соответствующим характеристикам, которые выписал сам подросток и которые, скорее всего и привлекают его больше всего в будущей работе. Такое обсуждение можно использовать для коррекции представлений учащегося о наиболее привлекательной для него профессии.

Если школьник вообще не знает, чего хочет, то профконсультант сначала опять же знакомит его со схемой анализа профессий, затем предлагает ему выписать наиболее привлекательные для себя характеристики профессии и уже после этого и профконсультант, и подросток на отдельных листочках пытаются написать по 3-5 профессий, соответствующих этим привлекательным характеристикам. т.е. как бы пытаются отгадать закодированную профессию.

*Схема анализа профессий (перечень основных характеристик профессий)*

Характеристика профессий	Место для первого примера профессии «таксист»	Место для кодирования загаданной профессии
<p>Предмет труда:</p> <p>1 – животные, растения (природа)</p> <p>2 – материалы</p> <p>3 – люди (дети, взрослые)</p> <p>4 – техника, транспорт</p> <p>5 – знаковые системы (тексты, информация в компьютерах...)</p> <p>6 – художественный образ</p>	<p>люди</p> <p>техника, транспорт</p>	
<p>Цели труда:</p> <p>1 – контроль, оценка, диагноз</p> <p>2 - преобразовательная</p> <p>3 – изобретательная</p> <p>4 – транспортирование</p>	<p>транспортирование</p> <p>обслуживание</p>	

<p>5 – обслуживание 6 – собственное развитие</p>		
<p>Средства труда: 1 – ручные и простые приспособления 2 – механические 3 – автоматические 4 – функциональные (речь, мимика, зрение, слух...) 5 – теоретические (знания, способы мышления) 6 – переносные или стационарные средства</p>	<p>механические функциональные</p>	
<p>Условия труда: 1 – бытовой микроклимат 2 – большие помещения с людьми 3 – обычный производственный цех 4 – необычные производственные условия (особый режим влажности, температуры, стерильность) 5 – экстремальные условия (риск для жизни и здоровья) 6 – работа на открытом воздухе 7 – работа сидя, стоя, в движении 8 – домашний кабинет</p>	<p>экстремальные сидя</p>	
<p>Характер общения в труде: 1 – минимальное общение (индивидуальный труд) 2 – клиенты, посетители 3 – обычный коллектив (одни и те</p>	<p>клиенты</p>	

<p>же лица...)</p> <p>4 – работа с аудиториями</p> <p>5 – выраженная дисциплина, субординация в труде</p>		
<p>Ответственность в труде:</p> <p>1 – материальная</p> <p>2 – моральная</p> <p>3 – за жизнь здоровье людей</p> <p>4 – невыраженная ответственность</p>	<p>жизнь и здоровье</p>	
<p>Особенности труда:</p> <p>1 – большая зарплата</p> <p>2 – льготы</p> <p>3 – «соблазны» (возможность брать взятки, воровать...)</p> <p>4 - изысканные отношения, встречи со знаменитостями</p> <p>5 – частые командировки</p> <p>6 – законченный результат труда (можно полюбоваться)</p>	<p>соблазны</p> <p>встречи со</p> <p>знаменит.</p>	
<p>Типичные трудности:</p> <p>1 – нервное напряжение</p> <p>2 – профзаболевания</p> <p>3 – распространены мат и сквернословие</p> <p>4 – возможность оказаться за решеткой (в тюрьме)</p> <p>5 – невысокой престиж работы</p>	<p>нервн. напряжение</p> <p>профзаболевания</p> <p>мат и</p> <p>сквернословие</p>	
<p>Минимальные уровень образования для работы:</p> <p>1 – без специального образования</p>	<p>начальное</p> <p>профессиональное</p>	

(после школы)		
2 – начальное профессиональное образование (СПТУ)		
3 – среднее профессиональное образование (техникум)		
4 – высшее профессиональное образование (вуз)		
5 – учена степень (аспирантура, академия...)		

### **Игровое упражнение «Человек-профессия»**

**Цель игры** - на ассоциативном, образном уровне научиться соотносить человека (в том числе, самого себя) с профессиями и, таким образом, повысить готовность школьников различать, профессиональные стереотипы.

**Время проведения – 10-15 минут.**

#### **Основные этапы**

(Упражнение проводится в круге.)

#### **Инструкция**

Сейчас мы выберем водящего. Он постарается отгадать, о ком из участников игры идет речь. Отгадывать водящий будет с помощью только одной подсказки: все участники назовут профессию, с которой «загаданный» человек ассоциируется. Профессии могут повторяться.

1. По желанию выбирается доброволец-водящий и отправляется на некоторое время в коридор, а остальные быстро и тихо (!) выбирают любого из присутствующих. При этом «загаданным» может быть и сам отгадывающий, ведь вернувшись из коридора, он также будет сидеть во время игры в круге.

2. Приглашается водящий, садится в круг. Каждый участник (по кругу) должен быстро назвать профессию.

3. После того как все дали свои варианты ассоциаций, водящий называет тех, кто по его мнению, в наибольшей степени соответствует названным

профессиям. Если игроков немного (6-8 человек), то водящий может обратиться к участникам за помощью повторно, т.е. как бы пройти второй круг.

#### Обсуждение

Если кого-то назвали по ошибке, то можно спросить у него, насколько соответствует его представление о себе названным профессиям, т.е. сильно ли ошибся отгадывающий. У того человека, кого на самом деле «загадали», можно спросить, согласен ли он с названными профессиями (насколько они соответствуют его собственному представлению о себе, о своем образе). У водящего можно поинтересоваться (когда он уже будет знать, кого на самом деле «загадывали»), чьи ответы-профессии помогали, а чьи мешали ему отгадывать.

### Занятие 3.

#### Игровое упражнение «Профессия на букву»

**Смысл данного упражнения** - расширение у участников знаний о мире профессионального труда или актуализация уже имеющихся знаний о профессиях.

Упражнение проводится в круге (примерно с 10-15 участниками). Можно использовать и при работе с целым классом. Данная игровая методика компактна и занимает совсем немного времени (от 5-7 до 10-15 минут) и носит скорее разминочный характер.

**Процедура упражнения** следующая (при работе в круге):

1. Общая инструкция: «Сейчас будет названа некоторая буква. Наша задача - показать, что мы знаем немало профессий, начинающихся с этой буквы, т.е. показать, насколько мы знаем мир профессий. Каждый по кругу будет называть по одной профессии на данную букву».

2. Ведущий называет первую букву, а участники по очереди называют профессии. Если называется совершенно непонятная профессия, ведущий просит пояснить, о чем идет речь. Если игрок не может это объяснить, то считается, что профессия не названа и ход передается следующему по очереди игроку (по более жестким правилам, тот, кто не смог назвать профессию, выбывает из игры и выходит на время из круга). При этом совсем не обязательно требовать от участников официальных (безукоризненно «правильных») названий профессий, поскольку на данный момент ни один справочник не является исчерпывающим. Важно хотя бы приблизительно обозначить ту или иную профессиональную деятельность и суметь ответить на уточняющие вопросы.

Желательно больше 5-7 букв не предлагать, иначе игра перестанет казаться увлекательной. При проведении данной игровой методики начинать следует с простых букв, по которым легко называть профессии (буквы: м, н, о...), постепенно предлагая участникам более сложные буквы (ч, ц, я...).

При работе с целым классом можно разбиться на 2-3 команды (например, но рядам парт) и уже таким образом выясните, какая команда является более эрудированной. При этом ведущий должен фиксировать успешность действий каждой команды на доске (например, каждый удачный ответ помечается плюсом, а неудачный - минусом), тогда игра станет более наглядной и интересной.

Опыт показывает, что у ведущего в данном упражнении имеются довольно большие возможности для ненавязчивой коррекции представлений учащихся о тех или иных профессиях. Несмотря на всю простоту и кажущуюся примитивность, упражнение проходит обычно достаточно интересно. Даже старшеклассники, благодаря эффекту состязательности, охотно участвуют в работе.

### **Игровое упражнение «Подарок»**

Ведущий спрашивает у участников, с какой целью люди дарят подарки. Затем он просит участников подарить подарок соседу, сидящему слева, без слов, изобразив подарок так, чтобы принимающий понял, что ему дарят. Когда «подарки» получены, ведущий просит участников поделиться впечатлениями: было ли им приятно получить такой «подарок», если нет, то почему; какие подарки любят девочки, а какие - мальчики. В заключении ведущий обращает внимание на то, что подарки могут быть не только материальные (доброе слово, дружелюбную улыбку не купишь даже за большие деньги), что дарить подарки нужно чаще и уметь их принимать.

### **Игровое упражнение «День из жизни профессионала»**

Данное упражнение является модификацией известной игры «Рассказ из существительных», которая была адаптирована нами к проблематике профессионального самоопределения.

**Смысл игрового упражнения**- повысить уровень осознания участниками типического и специфического в профессиональной деятельности того или иного специалиста.

Упражнение проводится в кругу. Количество играющих - от 6-8 до 15-20. Время - от 15 до 25. минут. **Основные этапы методики** следующие:

1. Ведущий определяет вместе с остальными игроками, какую профессию интересно было бы рассмотреть. Например, группа захотела рассмотреть профессию «фотомодель».

2. Общая инструкция: «Сейчас мы совместными усилиями постараемся составить рассказ о типичном трудовом дне наш его работника - фотомодели. Это будет рассказ только из существительных. К примеру, рассказ о трудовом дне учителя мог бы быть таким: звонок - завтрак - звонок - урок - двоечники - вопрос - ответ - тройка - учительская - директор - скандал - урок - отличники - звонок - дом - постель. В этой игре мы посмотрим, насколько хорошо мы представляем себе работу фотомодели, а также выясним, способны ли мы к коллективному творчеству, ведь в игре существует серьезная опасность каким-то неудачным штришком (неуместно названным «ради хохмы», дурацким существительным) испортить весь рассказ.

Важное условие: прежде, чем назвать новое существительное, каждый игрок обязательно должен повторить все, что было названо до него. Тогда наш рассказ будет восприниматься как целостное произведение. Чтобы лучше было запоминать названные существительные, советую внимательно смотреть на всех говорящих, как бы связывая слово с конкретным человеком».

3. Ведущий может назвать первое слово, а остальные игроки по очереди называют свои существительные, обязательно повторяя все, что называлось до них. Если игроков немало (6-8 человек), то можно пройти два круга, когда каждому придется называть по два существительных.

4. При подведении итогов игры можно спросить у участников, получился целостный рассказ или нет? не испортил ли кто-то общий рассказ своим неудачным существительным? Если рассказ получился путанным и сумбурным, то можно попросить кого-то из игроков своими словами рассказать, о чем же был составленный рассказ, что там происходило (и происходило ли?). Можно также обсудить, насколько правдиво и типично был представлен трудовой день рассматриваемого профессионала.

Опыт показывает, что игра обычно проходит достаточно интересно. Участники нередко находятся в творческом напряжении и могут даже немалого уставать, поэтому больше двух раз проводить данное игровое упражнение не следует.

Не менее интересно может быть проведено аналогичное упражнение, но уже на тему «СОН ИЗ ЖИЗНИ...» такого-то специалиста. В этом случае возможно более творческое и бурное фантазирование участников, поскольку речь идет о необычной, почти, «мистической» ситуации, связанной с загадочным миром снов...

### **Игровое упражнение «Человек-профессия»(повторно)**

### Занятие 4.

#### Игровое упражнение «Кто есть кто?»

**Смысл игрового упражнения** - дать возможность участникам соотнести свой образ с различными профессиями на основании знания учащихся друг о друге.

Игра проводится в кругу, но возможен вариант проведения ее в классе, в игре могут участвовать от 6-8 до 12-15 человек. Время на первое проигрывание – 5-7 минут.

**Процедура игрового упражнения** следующая;

1. Инструкция: «Сейчас я буду называть профессии, каждый в течение нескольких секунд должен посмотреть на своих товарищей и определить, кому эта профессия подойдет, дет в наибольшей степени. Далее я хлопну в ладоши и все по команде одновременно должны показать рукой (или ручкой) на выбранного человека (наиболее подходящего для названной профессии)».

Еще перед началом самой игры ведущий может спросить у участников группы, какие профессии для них наиболее интересны и выписать эти профессии (примерно 10-15 штук) на доске, называя впоследствии профессии из этого перечня. Это исключит случаи, когда названная профессия будет никому не интересна, а может даже и неприятна.

Если игроков немало (6-8 человек), то показывать можно, то не одной рукой, а двумя (одной рукой - на одного человека, другой - на другого. Для большего количества участников лучше все это проделывать одной рукой, иначе будет путаница.

2. Показав рукой на своего товарища, все должны на время замереть, а ведущий сам по очереди подсчитывает, сколько рук показывает на каждого человека, т.е. чей образ, по мнению большинства игроков, в наибольшей степени соответствует данной профессии (Следует заметить, что в свое время проводились эксперименты (В.Н.Шубкин и др.), показывающие, что прогнозы школьников относительно профессионального будущего своих одноклассников нередко оказываются более точными, чем прогнозы их учителей и родителей.

Это означает, что доверять мнению одноклассников о профессиональных перспективах своих товарищей все-таки можно и нужно). Конечно, и сами игроки могут сосчитать, сколько рук на них указывают, но по опыту проведения игры, часто оказывается, что без помощи ведущего многие сбиваются.

Если упражнение проводится в классе и учащиеся сидят на своих местах за партами, то все основные правила сохраняются, а ведущий должен быть готов к несколько большим эмоциям игроков. Однако, при таком варианте игры, школьникам проще сосчитать самим, сколько товарищей на них показывают, ведь в отличие от игры в круге, где все сидят плотно друг с другом, в классе больше простора и меньше ошибок с показыванием и обращением друг к другу.

В целом, данное игровое упражнение достаточно простое и с интересом воспринимается участниками.

**Занятие 5.**

**Игра «Профконсультация» (первый вариант)**

**Целью** игры «профконсультация» является специально организованная помощь школьников друг другу при выборе профессии под наблюдением и контролем психолога. Игра имеет разные варианты, которые имеют отдельные описания. В некоторых вариантах игра включает в себя игровые ситуации, которые могут выступить как самостоятельные игры.

**I. ИГРА «ПРОФКОНСУЛЬТАЦИЯ»**

**Цель данного варианта игры-** познакомить учащихся с процедурой правильного построения личных профессиональных планов, а также научить школьников оказывать некоторую профориентационную помощь своим товарищам. Игру целесообразно использовать после знакомства учащихся с основными положениями курса «Человек. Труд. Профессия». Игра может быть использована на занятиях в школе и в учебно-производственном комбинате, что позволяет строить личный профессиональный план учащихся с учетом потребностей данного района /или данного региона/.

**Условия проведения игры.**

Игра рассчитана на учащихся 7-10 классов. В игре участвует группа школьников /3-4 человека/. Для игры необходимо отдельное помещение. Время на первое проигрывание - 30-50 минут, на последующие - от 15 до 40 минут. Общее время игры не должно превышать 1,5-2 часов.

**Процедура проведения игры.**

*Подготовительный этап.* Ведущий кратко знакомит учащихся с основными элементами личного профессионального плана (в более простых вариантах - с «тремя китами» выбора профессии: «хочу», «могу», «надо»). На подготовительном этапе важно удобно рассадить участников игры за общим столом. Сам отбор в игровую группу осуществляется только на добровольных началах.

*2 этап.* Ведущий знакомит участников с условиями.

*Инструкция:* »Большое значение имеет правильный выбор профессии и построение профессиональной карьеры. В этом могут Вам помочь специалисты службы профориентации. К специалистам-профконсультантам приходят школьники с родителями, чтобы посоветоваться о выборе профессии. Цель нашего занятия - научиться правильно оказывать помощь товарищам в выборе профессии и тем самым научиться лучше решать и свои собственные проблемы. Давайте распределим роли: «профконсультанта»(лучше двух), «учащегося» и его «родителей».Профконсультанты и родители должны держаться серьезно, как взрослые, а учащийся пусть будет самим собой. Вам предстоит разыграть сценку, в которой профконсультант оказывает помощь школьнику и его родителям. Старайтесь, чтобы в игре каждый сказал свое слово. Если нет вопросов, можете начинать игру. Я постараюсь не вмешиваться (при этом ведущий немного отсаживается от играющих)».

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

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

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

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

г/ Ведущий должен вмешиваться в следующих случаях:

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

Все вмешательства должны быть минимальными.

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

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

*3 этап. Обсуждение игры (проигрывание).*

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

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

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

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

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

*Диагностические возможности игры.*

Игра позволяет определить готовность учащихся работать с различными элементами личного профессионального плана, а также со всей схемой личного профессионального плана. Поскольку работа ведется с небольшой группой, психолог получает ценную информацию о каждом участнике.

#### *Типичные трудности.*

Поскольку школьники совершают в игре немало ошибок, психологу постоянно хочется подсказывать, вмешиваться в игру, тем самым снижая ее активизирующий эффект. Данная игра имеет высокую содержательную насыщенность и нередко бывает трудно сохранить логику игры, не дать ей возможность развиваться стихийно. Особенно часто это проявляется при первом проигрывании. В игре могут возникать вопросы, с которыми не знаком и сам ведущий, поэтому желательно иметь под рукой различную справочную литературу.

#### *Перспективы развития игры.*

Игра может стать совершеннее при введении в нее дополнительных активизирующих приемов, при использовании компактных справочников, при более продуманном подборе игровых групп. Перспективным представляется использование специальных игровых протоколов для фиксации хода игры.

### Занятие 6.

#### Игра «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 шутовское соотнесение рисунков с профессиями – это еще один шаг к пониманию образа профессионала

### **Игра «Советчик»**

Данное упражнение является не столько игрой, сколько специально организованной упрощенной процедурой группового экспертирования с элементами игры.

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

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

**Процедура включает следующие этапы:**

1. Все участники вырывают из тетрадей чистые листочки.
2. Листочки кладутся вертикально и делятся на три равные колонки, т.е. делают бланк (см. Таблицу).
3. Каждый участник выписывает в своем бланке фамилии и имена всех присутствующих в классе (или в группе) под диктовку ведущего. Важно, чтобы все присутствующие были выписаны в одном и том же порядке.
4. Всем дается задание, напротив каждой фамилии (включая собственную) проставить наиболее подходящие профессии и соответствующие учебные заведения, которые можно было бы порекомендовать данному человеку. Желательно не пропускать никого. Желательно также отнестись к этому заданию как можно серьезнее и не писать глупости. На все это отводится примерно 7-10 минут.
5. Ведущий собирает листочки и начинает подведение итогов. Берется первый листочек и зачитывается первая по списку фамилия. Сразу же зачитывается рекомендуемая профессия и учебное заведение. После этого берется второй листочек, зачитывается эта же фамилия и соответствующие рекомендации и т.д. После того, как зачитывается всё по первому человеку, ведущий переходит ко второму и т.д.

*Таблица. Образец бланка для упражнения «Советчик»*

Ф.И.О. всех уч-ся в классе (в строго определен.порядке и по номерам)	Рекомендуема профессия	Рекомендуемое учебное заведение (или место работы) после школы
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7. и т.д.		

Всем присутствующим ведущий может посоветовать, повнимательнее прислушаться к советам своих товарищей, а что-то может для себя и пометить в тетрадях. По нашему опыту, в среднем 5-7 человек в классе обычно действительно что-то для себя записывают (правда, в основном это подростки-девушки).

К сожалению, и здесь возможны глупые шутки, когда кто-то «рекомендует» своим товарищам «туалеты чистить» и т.п. Ведущий просто это не зачитывает и не обращает на это никакого внимания.

Если все же окажется, что кто-то в классе попросит не зачитывать рекомендации своих одноклассников, то ведущий должен спокойно удовлетворить эту просьбу, предложив по желанию после урока самому посмотреть на советы, которые выписали ему товарищи. Признаемся, что у нас пока таких случаев не было, но они достаточно возможны...

**Занятие 7.**

**Игра «Профконсультация» (второй вариант)**

Игра предназначена для старшеклассников.

**1 этап**

Ведущий знакомит класс с условиями игры: *«Сейчас мы будем учиться помогать друг другу выбирать профессию. Разбейтесь на пары (в классе все обычно уже сидят парами). Один из вас будет «специалистом-профконсультантом» (взрослая роль), а другой будет играть самого себя - «учащегося». Когда пройдет половина урока, вы поменяетесь ролями».*

**2 этап**

Ведущий предлагает всем учащимся достать листочки, подписать их и подготовить игровые протоколы. В каждой игре возможен свой тип протоколов:

**А. Первый тип игрового протокола**

Я консультирую(указать Ф.И.О. консультируемого)	Я - учащийся
Проблема учащегося	Моя профориентационная проблема
Мои рекомендации	Мое отношение к рекомендациям профконсультанта
Отношение учащегося к моим рекомендациям	

Подготовив такой протокол, каждый, независимо от того, в какой он роли, формулирует свою профориентационную проблему и делает запись в колонке «Я - учащийся». Далее начинается игра: профконсультант делает записи на своем листочке в колонке «Я консультирую», а учащийся - в колонке «Я - учащийся». Записи желательно делать в конце беседы и не показывать их друг другу.

**Б. Второй тип игрового протокола**

Профориентационные проблемы	Я консультирую(указать Ф.И.О консультируемого)	Я - учащийся
Дальняя профессиональная цель		
Ближняя профессиональная цель		

Знание себя		
Знание путей подготовки к профессии		
Реальная подготовка к профессии		
Запасной вариант		

Каждый участник игры в колонке «Я - учащийся» оценивает все шесть элементов своего личного профессионального плана по 5 балльной шкале, проставляя оценки в левой части колонки (для этого как раз и необходим подготовительный этап с разбором письменных работ «Мой личный профессиональный план»).

Далее начинается сама игра, в которой профконсультант работает на своем листочке в колонке «Я консультирую», сначала оценивая в левой части колонки ситуацию до беседы, а потом проставляя оценки после беседы (что изменилось). Учащийся то же самое делает в колонке «Я - учащийся».

В ходе игры ведущий подходит к каждой паре, выясняя, как идет игра, все ли понятно, не возникает ли трудностей. В конце игры все протоколы сдаются ведущему, который может сопоставить их с данными обследования, наблюдения, с результатами индивидуальных бесед.

### **Обсуждение игры**

Выраженного этапа обсуждения в данной игре нет, зато игра обладает определенными диагностическими возможностями, т.к. в ней сами школьники дают количественную оценку по различным элементам личного профессионального плана не только себе, но и своим товарищам.

### **Типичные трудности**

Некоторая сложность (непривычность) игровых протоколов поначалу не вызывает у школьников особого энтузиазма, однако потом многие втягиваются в игру. Ведущий может либо заранее заготовить (отпечатать, распечатать) игровые протоколы для класса, либо подготовить их с классом на предыдущих уроках.

Иногда некоторые школьники слишком быстро заканчивают игру и остаются без дела. Ведущий может предложить им какое-нибудь занятие, но так, чтобы это не воспринималось как наказание, а сам проверить правильность

оформления игровых протоколов (нередко учащиеся забывают что-либо сделать, например, оценивают личный профессиональный план только в начале беседы).

Если в классе нечетное количество учащихся и один человек оказался без пары, можно предложить ему стать в какой-либо паре вторым «профконсультантом».

Проводить данную игру сложнее, чем предыдущий вариант игры «Профконсультация», и, естественно, ее результаты будут скромнее.

### **Перспективы развития игры**

Совершенствование игровых протоколов. Консультирование не по общим проблемам выбора профессии, а по более конкретным вопросам профессионального самоопределения. Важно также продумать вопрос об организации обратной связи со школьниками, обсуждении их протоколов. Частично это может быть решено в последующих индивидуальных беседах с учащимися или в беседах с игровыми парами.

### Полученные результаты:

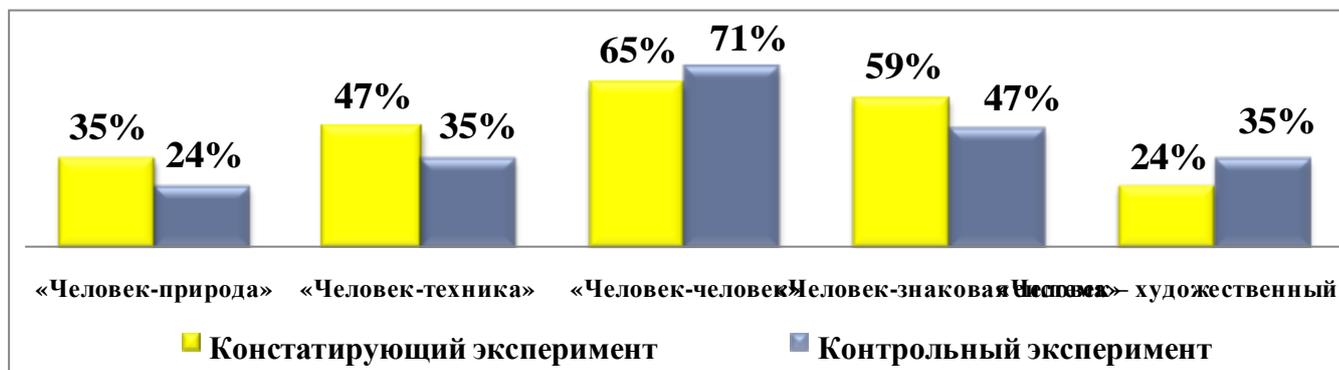
Эмпирической базой исследования явилось МБОУ Средняя общеобразовательная школа №29 им. К.Ф. Зайцева поселка Мостовского Краснодарского края. В качестве респондентов выступили 17 обучающихся 10 класса.

#### Результаты по методике «Дифференциально-диагностический опросник» (ДДО) (Е.А. Климов)

По итогам проведения программы деятельности педагога по профессиональной ориентации старшеклассников «ТаланТЫ будущего» была выявлена положительная динамика конкретизации профессиональных сфер, интересов.

№ п/п	Профессиональные сферы	Констатирующий эксперимент		Контрольный эксперимент	
		Абс.	%	Абс.	%
1.	«Человек-природа»	6	35	4	24
2.	«Человек-техника»	8	47	6	35
3.	«Человек-человек»	11	65	12	71
4.	«Человек-знаковая система»	10	59	8	47
5.	«Человек – художественный образ»	4	24	6	35

Для наглядной демонстрации конкретизации интересов в рамках выбора профессиональных сфер старшеклассников в ходе эксперимента результаты по методике мы свели в гистограмму (Рис.1).



Для более детального исследования профессиональных интересов старшеклассников мы применили методику «Карта интересов» (А.Е. Голомшток в модификации Г.В. Резапкиной).

Констатирующий этап эксперимента показал, что старшеклассники недостаточно дифференцируют у себя познавательные интересы. У каждого испытуемого преобладает в среднем по 6-7 профессиональных областей.

В рамках внедрения программы «ТаланТЫ будущего» удалось оказать влияние на развитие познавательных интересов у старшеклассников для осуществления профессионального выбора. Обучающиеся максимально ответственно отнеслись к повторной оценке, что логичным образом нашло отражение в итогах контрольного эксперимента: Аналогичным образом на электронном ресурсе был выполнен расчет достоверности экспериментальных данных.

#### **Результаты по методике «Карта интересов» (А.Е. Голомшток в модификации Г.В. Резапкиной)**

№ п/п	Познавательные интересы	Констатирующий эксперимент		Контрольный эксперимент	
		Абс.	%	Абс.	%
1.	Физика и математика	8	47	6	35
2.	Химия и биология	6	35	4	24
3.	Радиотехника и электроника	8	47	6	35
4.	Механика и конструирование	8	47	6	35
5.	География и геология	6	35	4	24
6.	Литература и искусство	4	24	6	35
7.	История и политика	10	59	12	71
8.	Педагогика и медицина	11	65	13	76
9.	Предпринимательство и домоводство	9	53	10	59
10.	Спорт и военное дело	12	71	12	71

С целью диагностики степени выраженности социально значимых и психологических установок, оказывающих влияние на особенности формирования мотивационно-потребностной сферы обучающихся старших

классов, мы применили «Методику диагностики социально-психологических установок личности в мотивационно-потребностной сфере» (О.Ф. Потемкина).

**Результаты исследования по «Методике диагностики социально-психологических установок личности в мотивационно-потребностной сфере» (О.Ф. Потемкина)**

№ п/п	Ценности	Констатирующий эксперимент		Контрольный эксперимент	
		Абс.	%	Абс.	%
1.	Процесс	4	24	7	41
2.	Результат	3	18	6	35
3.	Альтруизм	1	6	4	24
4.	Эгоизм	3	18	3	18
5.	Труд	5	29	8	47
6.	Свобода	9	53	9	53
7.	Власть	8	47	12	71
8.	Деньги	10	59	11	65
<b>Уровень сформированности социально-психологических установок личности в мотивационно-потребностной сфере</b>					
1.	Высокий уровень	5	29	9	53
2.	Низкий уровень	5	29	4	24
3.	Дисгармоничный уровень	7	41	4	24

По итогам внедрения разработанной нами программы мы можем говорить о существенных изменениях в уровне сформированности социально-психологических установок старшеклассников в мотивационно-потребностной сфере, в основе которого лежат профессиональные ценности, оказывающие влияние на выбор трудовой области. Дисгармоничный уровень снизился с 41% до 24%; низкий сократился с 29% до 24%, что повлекло за собой повышение высокого уровня с 29% до 53%.

Также на электронном ресурсе был выполнен расчет достоверности полученных экспериментальных данных.

Следовательно, мы можем сделать вывод о том, что у старшеклассников нет конкретизации характерной для них профессиональной области/сферы («человек-природа», «человек-техника», «человек-человек», «человек-знаковая система», «человек – художественный образ»), они не способны дифференцировать собственные познавательные интересы, их количество

представлено широким спектром (по 6-7 у каждого). Диагностика профессиональных ценностей показала преобладание дисгармоничного уровня их развития. Полученные данные подтверждают актуальность внедрения разработанной нами программы, которая была апробирована на обучающихся старших классов (10 класс общеобразовательной школы). Анализ контрольного эксперимента подтвердил наличие положительной динамики среди испытуемых. Старшеклассники достоверно определились с будущей профессиональной сферой, познавательными интересами и ценностями трудовой деятельности.

## Список использованной литературы

1. Бендас, Т.В., Гендерная психология: учебное пособие / Т.В. Бендас. - СПб.: Питер, 2017. - 430 с.
2. Васильев, Н.Н. Технология профессионального общения / Н.Н. Васильев. - Ярославль: Ресурс, 2017.- 356 с.
3. Вачков, И.В. Основы технологии группового тренинга / И.В. Вачков. - М.: Ось-89, 2019. - 224 с.
4. Веснина, Н.И. Классный час «Образование и формирование жизненных планов» / Н.И. Веснина // Классный руководитель. - 2018. - № 7. - С. 3-15.
5. Голочалова, С.Ф. Курс по профориентации «Выбор профессии» для 8-9 классов / С.Ф. Голочалова //Электрон. дан. - Режим доступа .- URL: [http://valbut2.narod.ru/tem\\_plan.doc](http://valbut2.narod.ru/tem_plan.doc) (дата обращения: 19.11.2020).
6. Думайте сами, решайте сами: методические материалы в помощь выбору профессии / сост. В.И Жирникова. - Красноярск, 2017. - 40 с.
7. Квашина, А.В.Программа по профориентации / А.В. Квашина //Электрон. дан. - Режим доступа. - URL: <http://festival.1september.ru/articles/622494/> (дата обращения: 07.02.2020).
8. Кирилина, Н.И. Программа «Профориентация» / Н.И. Кирилина //Электрон. дан. - Режим доступа. - URL: <http://nsportal.ru/shkola/psikhologiya/library/2014/01/03/programma-proforientatsiya> (дата обращения: 05.10.2020).
9. Митрофанова, П.М.«Портфолио» как мотивирующий фактор профессионального выбора школьника / П.М. Митрофанова // Молодежь Сибири – науке России: сборник материалов межвузовской научно-практической конференции. - Красноярск: СИБУП, 2015. – 413с.
10. Пряжников, Н.С. Лекции, игры, упражнения и другие способы заинтересовать школьников профессиональным самоопределением / Н.С. Пряжников// Директор школы. - 2018. - № 6. - С. 84-90.