

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
"Средняя общеобразовательная школа № 6"

# Проориентационные игры и упражнения

Автор-составитель:  
Стихина Е.С.  
тьютор МБОУ СОШ №6

Верхняя Салда

## Введение

Использование игры, как активного метода обучения, способствует повышению эффективности профориентационной работы и соответственно – самоопределению.

При проведении большинства профориентационных игр и упражнений желательно соблюдать следующие условия:

1. Опыт показал, что если игры по времени занимают примерно 25-30% от общего количества часов, то игры воспринимаются учащимися не как развлечение, а как естественная форма работы.
2. Особенностью подобных игр является то, что многие из них проводятся с подгруппой в 10-15 человек. Но так как разделение на подгруппы в рамках курса профориентации не предусмотрено, мы предлагаем вам игры, которые можно использовать с целым классом.
3. Если учитель раньше не пробовал играть на уроке, то сначала, лучше планировать проведение игры на конец урока, так как игра очень возбуждает школьников, и им сложно перестроиться на другие виды деятельности. Когда игра кончается, дети какое-то время живут ею. Если преподаватель после этого будет объяснять новый материал, то, возможно, обнаружит отсутствие внимания. Потом, уже в процессе накопления опыта, можно организовывать игру на разных этапах урока.
4. Важным условием проведения профориентационных игр является их высокая динамика (темп), что позволяет не только соблюдать регламент игры, но и в том числе поддерживать дисциплину (у учащихся просто нет времени отвлекаться на посторонние вопросы).
5. Необходимо соблюдать принцип добровольности участия в игре – если кто-то захочет просто «понаблюдать» со стороны, лучше разрешить ему это, но при условии, что остальные участники группы не возражают (можно дать «наблюдателю» какое-либо задание – отслеживать правильность выполнения условий игры – следить за правилами игры).
6. Акцентировать внимание участников не на ошибках (неудачах) кого-то из игроков, а на положительных, интересных и правильных высказываниях и действиях.
7. Даже если игра простая и не занимает много времени, проигрывать ее стоит не более 3-5 раз, иначе игроки могут потерять к ней интерес.
8. Стараться поменьше высказываться самому ведущему, давая возможность проявлять себя игрокам.

## Игры и упражнения

### **Кто есть кто?**

Цель: дать возможность участникам соотнести свой образ с различными профессиями на основании знания учащихся друг о друге.

Условия: В игре могут участвовать от 6-8 до 12-15 человек. Время на первое проигрывание – 5-7 минут.

#### Процедура:

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.

*Инструкция:* «Сейчас я буду называть профессии, каждый в течение нескольких секунд должен посмотреть на своих товарищей и определить, кому эта профессия подойдет 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)».

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.

### **Поступь профессионала (походка)**

Цель: в веселой форме смоделировать некоторые типичные черты и особенности поведения тех или иных профессионалов, позволяющие лучше понять обобщенные образы представителей данных профессий и соотнести их с представлениями о собственном Я-образе.

Условия: Количество участников игры – от 6-8 до 15-20 человек. Время – от 20 до 30-40 минут.

#### Процедура:

Ведущий предлагает всем рассчитаться по порядку номеров.

Каждый достает листочек бумаги и проставляет на нем в столбик столько номеров, сколько оказалось участников игры.

*Общая инструкция:* «Данное игровое упражнение одновременно очень необычное и очень простое. Мы попробуем изобразить те или иные профессии с помощью походки, ведь можно же изображать разные вещи и явления с помощью жестов, мимики, различных поз и т.п.

Сначала каждый должен выбрать для себя профессию, которую он захочет представить с помощью своей походки.

Сейчас каждый из Вас по очереди встанет со своего места, спокойно подойдет ко мне и очень тихо (шепотом) скажет мне на ухо, какого профессионала он хотел изобразить с помощью своей походки.

После этого он так же тихо пройдет на свое место.

Остальные должны будут внимательно наблюдать за походкой очередного игрока, а в своих листочках напротив номера этого игрока написать ту профессию, с которой у Вас проассоциировалась его походка.

Известно ведь, что по походке иногда можно узнать (угадать), работает человек грузчиком или артистом балета, военным или бухгалтером и т.д.».

Будет лучше, если первым пример покажет сам ведущий, поскольку упражнение действительно очень необычное и у кого-то из игроков оно может вызвать некоторое недоумение.

Далее игроки по очереди проделывают то же самое, но каждый раз, называя предварительно свой порядковый номер.

Ведущий записывает в своем листочке, какой номер какую именно профессию хотел представить своей походкой.

Далее ведущий быстро собирает у игроков их листочки с записями и перемешивает их.

При подведении итогов ведущий берет первый листочек и зачитывает профессию напротив первого номера, затем берет второй листочек и также зачитывает профессию напротив первого номера и т.д.

После этого он говорит, какую же профессию хотел представить своей походкой сам игрок (ведущий зачитывает это по своим записям). Делается это для того, чтобы сравнить задуманную игроком профессию и то, что из этого получилось.

Далее он переходит ко второму номеру и т.д. При этом совершенно не обязательно выяснять, кто именно под каким номером выступал (обычно, когда немало участников, чужие номера остальными игроками забываются).

Если окажется, что кто-то из озорства напишет какую-то явно неприличную (обидную) профессию, то Ведущий ее просто не зачитывает.

Опыт показывает, что обычно игра проводит оживленно и весело, хотя столь простое на первый взгляд задание – пройтись по классу под взглядами своих одноклассников – для кого-то может оказаться непростым испытанием. Поэтому, если кто-то откажется участвовать в упражнении, то нужно отнестись к нему с пониманием и предложить просто понаблюдать за своими товарищами.

### **Профессия на букву**

Цель: расширение у участников знаний о мире профессионального труда или актуализация уже имеющихся знаний о профессиях.

Условия: Упражнение можно проводить в круге (примерно с 10-15 участниками), а можно использовать и при работе с целым классом. Данная игровая методика очень компактна и занимает совсем немного времени (от 5-7 до 10-15 минут) и носит скорее разминочный характер.

Процедура (при работе в круге):

*Общая инструкция*: «Сейчас будет названа какая-то 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».

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, по рядам парт) и уже таким образом выяснить, 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.

### **Профессия – специальность**

Цель: повышение у участников уровня осознания таких понятий как «профессия», «специальность», «специализация» и на расширение информированности о многообразии профессионального труда.

Условие: Игровое упражнение может проводиться как в круге (от 6-8 до 15-20 участников), так и в работе с целым классом. По времени оно занимает от 10 до 15-20 минут.

### Процедура:

Участникам объясняется, как соотносятся понятия профессия и специальность: профессия – группа родственных специальностей (например, профессия – учитель, специальность – учитель физкультуры и т.п.).

*Инструкция:* «Сейчас будут называться профессии, а вам нужно будет по очереди называть соответствующие специальности».

Если кто-то из игроков называет сомнительные специальности или откровенно ошибается, ему можно задавать уточняющие вопросы.

Допускаются небольшие обсуждения и дискуссии.

Желательно, чтобы ведущий сам ориентировался в обсуждаемых профессиях, т. е. еще перед игрой сам попытался бы назвать соответствующие специальности.

Можно несколько усложнить игровую процедуру, предложив участникам называть специальности не по очереди, а по принципу “пинг-понга” (только что назвавший специальность игрок сам определяет, кто должен назвать следующую специальность, и т.д.).

Такое усложнение хотя и вносит в игру некоторый сумбур, но заставляет многих находиться в творческом напряжении.

По аналогичному принципу можно построить другие игровые упражнения:

**ПРОФЕССИЯ - УЧЕБНОЕ ЗАВЕДЕНИЕ** (называется профессия, а участники должны сказать, где реально можно ее приобрести);

**ПРОФЕССИЯ - МЕДИЦИНСКИЕ ПРОТИВОПОКАЗАНИЯ** (для данной профессии);

**ПРОФЕССИЯ-ТРЕБУЕМЫЕ КАЧЕСТВА** (проблема профессионально важных качеств) и т.д.

Для повышения активизирующих возможностей данного упражнения можно разбить группу (класс) на команды и устроить соревнование между ними, кто больше назовет соответствующих названной профессии специальностей (учебных заведений, медицинских противопоказаний, профессионально важных качеств...).

### **Самая-самая**

Цель: повышение уровня ориентации в мире профессионального труда и лучшее осознанию особенностей профессий, связанных с престижностью.

Условия: Упражнение может проводиться в круге или при работе с целым классом.

Для круга количество участников от 6-8 до 10-15. По времени упражнение занимает от 15 до 25-30 минут.

### Процедура:

*Инструкция:* «Сейчас вам будут предлагаться некоторые необычные характеристики профессий, а вы должны будете по очереди называть те профессии, которые, по вашему, в наибольшей степени данной характеристике подходят. К примеру, характеристика – самая денежная профессия, - какие профессии являются самыми-самыми денежными?..».

Ведущий называет первую характеристику, а участники сразу же по очереди (по кругу) предлагают свои варианты. Если у кого-то возникают сомнения, что названа самая-самая (или близкая к самой-самой), то можно задавать уточняющие вопросы.

Далее называется следующая характеристика и т.д.

Всего таких характеристик должно быть не более 5-7.

Если упражнение проводится с классом то после того, как ведущий назовет первую необычную характеристику, участники просто со своих мест предлагают варианты наиболее подходящих профессий.

Ведущий выписывает 3-5 наиболее “прозвучавших” вариантов на доске, после чего организуется небольшое обсуждение и выделение “самой-самой” профессии.

Важным элементом данного игрового упражнения является обсуждение.

Ведущий должен проявить уважение к мнениям различных участников, поскольку оценки могут (и должны) быть субъективными.

Тем временем, выделение некоторых “самых-самых” профессий должно опираться на объективные знания о них.

К примеру, если называется самая денежная профессия – депутат, то можно уточнить у школьника, а знает ли он, сколько зарабатывают депутаты (по сравнению с другими высокооплачиваемыми профессиями)?

Можно в ходе обсуждения совместными усилиями определить, какую профессию вообще можно считать денежной и т.п.

Для того, чтобы упражнение проходило более ее интересно, ведущий обязательно должен заранее отобрать наиболее необычные характеристики профессий, которые должны заинтриговать участников.

Это могут быть, например, такие характеристики: “самая зеленая профессия”, “самая сладкая профессия”, “самая волосатая профессия”, “самая неприличная профессия”, “самая детская профессия”, “самая смешная профессия” и т.д.

### **Цепочка профессий**

Цель: развитие умения выделять общее в различных видах трудовой деятельности.

Данное умение может оказаться полезным в случаях, когда человек, ориентируясь на конкретные характеристики труда, сильно ограничивает себя в выборе (как бы “зацикливаясь” на одной-двух профессиях с этими характеристиками), но ведь такие же характеристики могут встречаться во многих профессиях.

Условия: Число у участников от 6-8 до 15-20. Время проведения от 7-10 до 15 минут.

Процедура:

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

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

При обсуждении игры важно обратить внимание участников, что между самыми разными профессиями иногда могут обнаруживаться интереснейшие общие линии сходства.

К примеру, если в начале цепочки называются профессии, связанные с металлообработкой (как в нашем примере), в середине – с автотранспортом, а в конце – с балетом (для подтверждения сказанного приводим пример подобной цепочки: металлург-повар-мясник-слесарь (тоже – рубит, но металл) – автослесарь – таксист – сатирик эстрадный (тоже "зубы заговаривает") – артист драмтеатра – артист балета и т.д.).

Такие неожиданные связи между самыми разными профессиями свидетельствуют о том, что не следует ограничиваться только одним профессиональным выбором, ведь очень часто то, что Вы ищите в одной (только в одной!?) профессии, может оказаться в других, более доступных профессиях...

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

Иногда сходство между профессиями носит почти юмористический характер. Если школьники указывают на подобные, веселые линии сходства между профессиями, то ни в коем случае нельзя их осуждать за такое творчество - это один из показателей того, что игра получается.

### **Ассоциация**

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

Условия: Участвует весь класс. Время на первое проигрывание – 15 минут, последующие проигрывания – по 5-7 минут. Для игры необходима классная доска.

### Процедура:

Объявляется название игры и по желанию выбираются 3 главных игрока.

*Инструкция*: Сейчас 3 человека выйдут из класса, а класс загадает какую-либо профессию. Потом 3 человека войдут и попробуют угадать ее с помощью ассоциативных вопросов. Например: «Какого цвета эта профессия?», «На какую мебель похожа?» и т.д.

Целесообразно потренироваться на одном примере. Взять для разбора профессию «врач-терапевт» и показать, что цвет этой профессии скорее всего белый, запах – что-то связанное со спиртом, мебель – стеклянный шкаф или кушетка.

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

2-3 человека выходят из класса. Класс быстро загадывает профессию, а ведущий предупреждает всех, что спросить могут каждого, поэтому надо быть готовым к правильным, но не наводящим ответам.

Ведущий приглашает отгадывающих, которые по очереди задают вопросы классу. Сам ведущий кратко записывает на доске вопросы – ответы,



следит за тем, чтобы вопросы задавались конкретным учащимся, а не всему классу, следит за динамикой игры.

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

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

Обсуждение игры. Отдельно обсуждается правильность каждого ответа на ассоциативный вопрос. Если класс не согласен с ответом, можно попросить ученика, давшего такой ответ, дать объяснение: нередко эти объяснения бывают разумными. Например, в одной игре была загадана профессия «милиционер», на вопрос «какого цвета профессия?» был дан ответ: «черно-белая». Оказалось, что школьник имел в виду милицейский жезл. При выявлении неудачных ответов классу предлагается тут же придумать ответы, более соответствующие загаданной профессии; участвовать в этом может и ведущий, корректируя таким образом представления учеников о профессии. У отгадывающих можно спросить также, какие ответы лучше всего помогли им, а какие, наоборот, ввели в заблуждение. После корректировки ответов можно уточнить, кто же выиграл.

### **Человек – профессия**

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

Условия: Игра проводится в круге, рассчитана на количество игроков от 6-8 до 15-20. Время одного проигрывания – от 7-10 до 15 минут.

#### Процедура:

*Общая инструкция:* «Сейчас мы загадаем любого из сидящих в круге, а кто-то постарается отгадать этого человека. Но отгадывать он будет с помощью одного единственного вопроса: с какой профессией этот человек (загаданный) ассоциируется, т.е. общий облик человека какую профессию больше всего напоминает? Каждый по кругу должен будет называть наиболее подходящую для загаданного профессию. Профессии могут повторяться. После этого у отгадывающего будет возможность подумать немного (примерно 30-40 секунд) и называть свои варианты отгадки. Интересно, какой по счету вариант будет правильным?»

По желанию выбирается доброволец – отгадывающий 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.

Приглашаете отгадывающий, садится в круг и начинает всем, по очереди задавать вопрос: «С какой профессией ассоциируется загаданный человек?». Каждый должен быстро дать ответ (ответ должен быть правильным и в то же время не являться откровенной подсказкой).

После того, как все дали свои варианты ассоциаций, отгадывающий думает недолго и начинает называть тех, кто, по его мнению, в наибольшей степени соответствует названным профессиям.

Если игроков немного (6-8 человек), то отгадывающий может обратиться к участникам с этим же вопросом повторно, т.е. как бы пройти второй круг.

Обсуждение организуется следующим образом. Если кого-то назвали по ошибке, то можно спросить у него, насколько соответствует его представление о себе названным профессиям, т.е. так ли уж сильно 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 отгадывающего можно поинтересоваться (когда он уже будет знать, кого на самом деле загадывали), чьи ответы-профессии помогли, а чьи мешали ему отгадывать.

### **Советчик**

Цель: получение обобщенных представлений о профессиональном будущем каждого из участников на основании групповых рекомендаций, сделанных товарищами-одноклассниками.

Условия: 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:

Все участники вырывают из тетрадей чистые листочки. Листочки кладутся вертикально и делятся на три равные колонки, т.е. делают бланк.

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.

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.

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.

Всем присутствующим ведущий может посоветовать, внимательнее 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 вполне возможны...

### **Детективы**

Цель: расширение представлений об орудиях (средствах) труда различных специалистов.

Условия: игра проводится со всем классом. У каждого участника должен быть листок бумаги. Время проведения – 20 минут.

Процедура: Каждому участнику профориентационного занятия необходимо написать названия шести предметов, которыми пользуется представитель какой-либо профессии, а затем всей группе предлагается угадать, что это за профессия.

### **Отгадай профессию**

Цель: расширение представлений о многообразии мира профессий.

Условия: участвуют все учащиеся класса. Время проведения – 20 минут.

Процедура: Участники разбиваются на две команды. Одна из команд загадывает профессию, член другой команды должен невербально (с помощью мимики, жестов, без слов) изобразить названную ему одному профессию, чтобы члены его команды могли ее угадать.

### **Источники информации:**

1. Агеева И.Д. Парад профессий: веселые познавательные игры для учащихся 5-10 классов/ И.Д. Агеева// Последний звонок. – 2007, №7 – с. 3-8
  2. Пряжников Н.С. Профориентация в школе и колледже: игры, упражнения, опросники (8-11 классы). – М.: ВАКО, 2006.
  3. Рязапкина Г.В. Словарь профессий/ Г.В. Рязапкина// Школьный психолог. – 2007, №7 – с. 25-32
  4. Савченко М.Ю. Профориентация. Личностное развитие. Тренинг готовности к экзаменам (9-11 классы): Практическое руководство для классных руководителей и школьных психологов. – М.: ВАКО, 2006.
- 
1. <http://pedsovet.org>
  2. <http://www.moeobrazovanie.ru>
  3. <http://www.profvibor.ru>
  4. <http://azps.ru>
  5. <http://trepsy.net>
  6. <http://do.gendocs.ru>

