

Муниципальное бюджетное общеобразовательное
учреждение "Средняя общеобразовательная школа № 6"

**Сборник игр и упражнений
по профессиональной
ориентации несовершеннолетних**

Автор составитель
Стихина Е.С.
тьютор

Верхняя Салда

Сборник разработан в помощь воспитателям, педагогам-психологам, социальным педагогам для работы с несовершеннолетними (воспитанниками) по профессиональной ориентации и самоопределению. Сборник включает в себя профориентационные игры и упражнения, направленные не только на осознание себя в качестве работника, профессионала, но и на овладение навыками аргументированного отстаивания своего профессионального выбора.

Содержание:

1. Игра «Ассоциация»4
2. Игра «Ветеран-бездельник»6
3. Игра «Новый город»8
4. Упражнение «Один день из жизни»11
5. Игра «Остров».....13
6. Игра «Инопланетяне»15
7. Игра «Профконсультация»18
8. Игра «Защита профессии перед родителями»20
9. Игра «Приемная комиссия»21
10. Упражнение «Мяч плюс профессия, или кто назовет больше профессий?» 23
11. Игра «Съедобный зоопарк» 23
12. Упражнение «Автопортрет»23
13. Упражнение «Что поможет мне учиться (работать)»24
14. Упражнение «Мои профессиональные желания»25
15. Упражнение «Подарок» 26
 - Игра «Маскарад»

• Игра «Любимое блюдо»

16. Упражнение «Профессия на букву...»28
17. Упражнение «Самая-самая»29
18. Упражнение «Цепочка профессий» 30
19. Упражнение «День из жизни» («Сон из жизни»).....32
20. Упражнение «Человек-профессия» 34
21. Упражнение «Походка» («Поступь профессионала») ...35
22. Упражнение «Пять шагов»37
23. Упражнение «Ловушки-капканчики»38
24. Упражнение «Эпитафия»40
25. Упражнение «Звездный час»44

Игра «Ассоциация»

Цель игры - выявить истинное отношение школьников к разным профессиям и, по возможности, подкорректировать это отношение. Игру целесообразно проводить при изучении темы "Профессиограмма". Относительная простота игры и большой эмоциональный заряд позволяют использовать ее за рамками курса "Человек. Труд. Профессия", например при встречах со школьниками на базе районных центров, учебно-курсовых комбинатов.

Условия проведения игры.

Участвует весь класс (учащиеся 7-8, а так и более старших классов).

Время на первое проигрывание - 15 минут, последующие проигрывания - по 5-7 минут. Для игры необходима классная доска. **Процедура проведения игры.**

Игра начинается без явно выраженного подготовительного этапа (вхождение в игру осуществляется на первых 2-х этапах). **1 этап.** Объявляется название игры и по желанию выбираются 3 главных игрока (это могут быть учащиеся класса).

2 этап. Объявляются условие игры:

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.

Можно спросить у учащихся не играли ли они в игру "Ассоциации", когда вместо профессии загадывается человек. Опыт показывает, что не все учащиеся сразу понимают эти вопросы, поэтому 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 (лекарство - слишком наводящий ответ), мебель - стеклянный шкаф или кушетка..."

3 этап. 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".

4 этап. 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.

5 этап. 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.

6 этап. 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. **7 этап.** 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.

Игра «Ветеран- бездельник»

Цель игры - формирование у школьников готовности к более качественному построению личного профессионального плана, выделение гражданских, нравственных позиций профессионального самоопределения. Игра может быть соотнесена с темой "Личный профессиональный план". При использовании на базе учебнокурсового комбината главным участникам игры дополнительно предлагается как-то связать свою трудовую жизнь с данным предприятием. **Условия проведения игры.**

Игра рассчитана на работу с классом, или с небольшой группой (10-15 человек) учащихся 8-9 и более старших классов. Время на игру - 20-30 минут. Для главных участников желательно заготовить инструкции (см. ниже).

Процедура проведения игры.

Подготовительный этап состоит в кратком знакомстве учащихся со структурой личного профессионального плана. Данную игру лучше проводить после прохождения основных тем курса "Человек. Труд. Профессия".

1 этап. До объявления названия игры выбрать двух учащихся на главные роли. Желательно, чтобы эти учащиеся были остроумными, веселыми, отчаянными (эмоциональными)

лидерами класса). Объявив название игры, ведущий предлагает выбранным школьникам распределить роли: «Ветеран" и "Бездельник"».

2 этап. Класс знакомится с общей инструкцией: Инструкция: "Представьте, что все мы находимся в 2050 году. Вы - ученики, я - ваш классный руководитель. Сейчас к нам в гости придут два очень интересных человека, проживших длинную жизнь и много повидавших на своем веку. Один - "Ветеран труда", заслуженный человек.

Другой - выдающийся "Бездельник". В наше время мы должны знать, что существуют разные судьбы. Наша задача - научиться правильно оценивать эти судьбы. Итак, "Ветеран" и "Бездельник" сейчас продумают свою жизнь; потом каждый кратко расскажет о своей судьбе и ответит на ваши вопросы, ребята".

3 этап. "Ветеран" и "Бездельник" отправляются на 3-5 минут в коридор, чтобы продумать свой короткий рассказ и подготовиться к вопросам учащихся. Ведущий дает "Ветерану" и "Бездельнику" вспомогательные письменные инструкции (см. приложение).

Пока они готовятся, ведущий предлагает учащимся в классе придумать для них интересные вопросы, связанные с их счастьем, личной жизнью, самыми значительными воспоминаниями, их любимыми занятиями, как именно они выбирали себе профессию, повторили бы они свою жизнь и т.д. Ведущий обращает внимание на то, что к гостям следует относиться уважительно, а все свои вопросы надо задавать вежливо, подняв руку.

Как активизирующий момент можно предложить тем школьникам, которые уже придумали вопрос, поднять руку и не продолжать игру, пока большинство не придумает хотя бы по одному вопросу.

4 этап. Ведущий приглашает "Ветерана" и "Бездельника". Класс приветствует их (можно вставанием, а можно даже аплодисментами).

Каждый из них кратко рассказывает о своей жизни, при этом ведущий не должен стоять перед классом, чтобы не смущать игроков, а отойти в сторону или сесть на свободное место в классе.

5 этап. Ведущий занимает свое место перед классом и предлагает школьникам задавать вопросы гостям. Если все вопросы будут обращены к одному из гостей, ведущий сам может задавать вопросы тому, кому вопросов задают мало, тем самым повысив внимание к этому игроку.

Допускается, что и сами гости могут задавать друг другу вопросы.

6 этап. Заканчивая игру, следует обязательно поблагодарить гостей за "откровенность".

Обсуждение игры.

Нередко обсуждение фактически начинается в ходе вопросов-ответов т.е. в самой игре. Если рассказ или ответы кого-либо из "гостей" противоречивы, путаны, явно не правдоподобны, учащиеся могут в классе сказать им об этом и даже начать спорить. Более строгий порядок обсуждения предполагает опору на схему личного профессионального плана, когда выясняется, каким образом достигались разные этапы профессиональной судьбы "Ветераном" или из-за невыполнения каких позиций личного профессионального плана "Бездельником". Можно также предложить классу оценить, чья роль лучше удалась. Ведущий должен иметь в виду, что роль "Бездельника" сложнее, т.к. трудно представить чистого "Бездельника". Можно оценить, кому удалось доказать, что он прожил счастливую жизнь. Наконец, можно попытаться определить, чем принципиально отличается человек труда от бездельника. Один из важных критериев здесь: способность человека полноценно реализовать себя, не растрчивать свои силы впустую, не обманывать самого себя. Например, если человек выбирает из двух путей более легкий (и менее интересный), как бы экономя свои силы, он "бездельничает" по отношению к своему счастью. Не желая полноценно строить свои личные профессиональные планы человек "бездельничает" по

отношению к своему будущему. Смысл безделья - мог что-то сделать, но не сделал.

Игра «Новый город»

Цель игры - ознакомить школьников с ведущими отраслями и основными профессиями региона, со сложившейся социальноэкономической ситуацией выбора профессии, потребностями местного народного хозяйства в кадрах.

Условия проведения игры.

Игра рассчитана преимущественно на старшекласников, примерное время проведения - 45 минут. Ее можно провести на классном часе, в процессе общешкольных профориентационных мероприятий.

Процедура проведения игры.

Подготовительный этап. За 2 недели до проведения игры класс (группа) делится на равные по численности команды (по 2-3 или 4-5 человек), каждая из которых в игре будет представлять работников определенной отрасли (можно двух).

Руководитель игры, не раскрывая заранее ее сути, рекомендует командам с помощью соответствующей литературы ознакомиться с содержанием, условиями, особенностями труда в данной отрасли, ее основными профессиями и специальностями, их требованиями к человеку, степенью важности, значимости этой отрасли и соответствующих профессий для народного хозяйства и жителей данного региона, перспективами ее развития и т.д.

Он может порекомендовать также обратиться в городской (районный) центр по трудоустройству, переобучению и профориентации населения, территориальный центр профориентации молодежи. Для знакомства с тонкостями основных профессий и специальностей помогает встреча с работниками отрасли.

1 этап. Непосредственно перед началом игры ведущий объявляет название игры и дает учащимся следующую инструкцию.

Инструкция: "Представьте, что намечено возведение нового города, района или города-спутника. Это будет город машиностроителей (химиков, нефтяников, электронщиков, текстильщиков, научный городок и пр.)"

Выбираются основные отрасли для игры еще в ходе подготовки в зависимости от местной специфики. Определенное внимание следует уделить специализации школы, дав задание одной из команд ознакомиться с соответствующей отраслью, ее профессиями, специальностями, их ролью в народном хозяйстве города.

2 этап. Каждая команда представляет ту или иную отрасль народного хозяйства, работники которой необходимы новому городу (району). Командам предстоит за 3-5 минут доказать важность, приоритет "своей" отрасли для народного хозяйства нового города (района); значимость работников основных профессий и специальностей этой отрасли; ярко и четко описать особенности труда в ней. Время для выступления устанавливается в зависимости от количества "играющих" отраслей; ведущий может использовать секундомер, песочные часы. Необходимость уложиться в определенное время придает игре остроту и динамичность.

3 этап. Оценивает выступление каждой команды жюри, состоящее из 2-3 учащихся (в жюри может входить и ведущий).

Оценка ведется по 5-балльной системе с помощью специальных, заранее изготовленных карточек (так же, как это делается в фигурном катании). Отдельно оцениваются обоснование значимости "своей" отрасли и ее профессий в новом городе и лучшая жизненная характеристика содержания и условий труда, привлекательных и непривлекательных черт отрасли, профессий. Участники команд могут использовать плакаты, стихи, пословицы, поговорки, частушки и пр.

4 этап. После этого команде дается 2-3 минуты для ответов на вопросы других команд, которые стараются всячески принизить значение "играющей" отрасли и ее профессий для нового города. Ответы на вопросы также оцениваются в

баллах. Итоговую сумму подсчитывает специальная счетная комиссия (это может быть и один человек).

Чтобы отыгравшая команда не теряла интерес к игре, за лучшие вопросы также могут присуждаться баллы.

Первой в игру вступает команда "строителей" (город надо прежде всего построить; следует только отметить вначале, что проектно-изыскательские работы для его возведения уже проведены). Одна из задач этой команды - обосновать важность своего труда, не только во время строительства города, но и на протяжении всего его существования.

Следующей может быть любая команда - "машиностроителей",

"химиков", "металлургов". Важно лишь обосновать необходимость или даже приоритет "своей" отрасли на данном этапе развития города. Если в очередном туре хотят играть несколько команд, играющих определяет жребий. Ведущий в ходе предварительной подготовки к игре одной-двум командам может дать задание ознакомиться с отраслями, в которых заведомо нет необходимости в данном городе (районе).

Например, добывающая промышленность в Москве.

Для придания остроты игре несколько отраслей могут остаться нераспределенными между командами. Обосновать их значимость ведущий предлагает в конце игры любой играющей команде в порядке импровизации.

Можно предложить показать также роль службы профориентации или службы занятости в городе, юридических консультаций, садово-паркового хозяйства и т.д. Это поможет выявить знания учащихся о функциях и важности этих служб в городском хозяйстве, сформирует желание подробнее узнать о работе этих служб и занятых в них специалистов.

Обсуждение игры.

Победившей считается команда, набравшая наибольшее количество баллов. Для большей заинтересованности ребят в игре победителям можно вручить какой-либо нехитрый приз. На игру рекомендуется пригласить представителей ведущих

отраслей города (работников кадровых служб предприятий, организаций, учебных заведений), которые могут приготовить свой приз команде, представившей "их" отрасль, а также отметить ошибки, неточности играющих в характеристике отраслей, профессий.

Для игры можно изготовить красочные таблички с цифрами баллов, а также подобрать инструменты, орудия труда, даже какие-либо детали одежды соответствующих профессий и специальностей, что также оценивается в баллах. На обычном уроке игру можно провести и без атрибутики.

Упражнение "Один день из жизни"

(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** 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 путаным 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 немало 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...

Данные упражнения оказываются интересными и полезными и даже при работе со специалистами и. К примеру, и в

программу подготовки профконсультантов можно включить сначала упражнение —Один рабочий день из жизни профконсультанта, а затем — —Сон из жизни профконсультанта.

Особенно полезными как для школьного профконсультанта, так и для профконсультанта службы занятости были бы игровые упражнения на темы —День из жизни безработного и —Сон из жизни безработного" (выпускника школы эпохи —демократических преобразований и безработного взрослого из той же эпохи...).

Игра «Остров»

Условия игры. Игра рассчитана на класс учащихся 7-8 кл. Время на игру - 40 минут. Важную роль в игре выполняет классная доска, где фиксируются высказывания школьников, отражается результат группового решения. **Процедура (этапы) игры.**

Игра не требует явно выраженного подготовительного этапа. Ход самой игры следующий:

1. Классу объявляется название игры - "Остров" и зачитывается общая инструкция: "Представьте, что все мы "чудом" попали на заброшенный остров, где-то в южных широтах. Когда нас спасут неизвестно. Перед нами стоят 2 задачи: 1-выжить, 2-остаться при этом цивилизованными людьми. За 40 минут мы должны доказать самим себе, что способны решить эти задачи. Я, как старший из вас, буду руководителем, но я сразу хочу установить в нашем сообществе демократию. Итак, ваши предложения... 2. Школьники предлагают то, что необходимо для выживания (обычно это: постройка жилья, организация питания и т.д.), а ведущий записывает все предложения на доске в столбик. 3. Далее все предложения обсуждаются, в результате чего остаются наиболее важные. Все это отражается на классной доске.

Желательно 2,3 этапы (вместе) закончить в течение 5-10 минут. 4. Когда установлен перечень "работ", необходимых

для выживания, следует, исходя из общего количества играющих (в том числе и ведущего) определить, сколько человек необходимо для каждой "работы".

Определяется это в ходе совместного обсуждения, а ведущий выписывает на доске против каждого вида "работ" названное количество "работников". Время на этап - 3-5 минут.

5. Далее ведущий предлагает поднять руки тем, кто хотел бы выполнять ту или иную работу (в соответствии со списком выделенных работ), и, не зависимо от требуемого количества, выписать число желающих на доске. Как правило, всегда возникает некоторое несоответствие требуемого и желаемого.

6. Ведущий объявляет, что "его поразила неизвестная болезнь, и через 3 минуты он умрет". За это время необходимо срочно создать из школьников Совет, который будет организовывать дальнейшее выживание. Тут же решается вопрос о количественном составе Совета и о конкретных кандидатурах.

7. "Умирая", ведущий заявляет, что превращается в "злого духа", который абсолютно неуязвим, но может принести немало бед и трудностей для дальнейшего выживания группы. Сказав это, ведущий предлагает Совету организовывать дальнейшее выживание, решить нерешенные вопросы, а сам уходит на последние парты и некоторое время не вмешивается в игру.

8. Совет учащихся пытается организовать выживание (добиться соответствия требуемого и желаемого числа работников, организовать "работу" в конкретных рабочих группах в виде обсуждения предстоящих дел и т.д.). В зависимости от успешности работы Совета, ведущий может несколько осложнять его работу в виде следующих вмешательств: -с помощью тропических болезней нейтрализовать наиболее активных школьников (вызвать необходимость медицинской помощи); -с помощью ветров, ливней осложнять работу некоторых рабочих групп;

-пригрозив эпидемией, подсказать необходимость сооружения санитарно гигиенических объектов (выход на не престижные профессии) и т.д.

Если Совет плохо справляется со своими обязанностями, вмешательства ведущего могут и не потребоваться.

9. За 5-7 минут до конца урока ведущий объявляет о прекращении игры. **Обсуждение игры.**

Если обсуждение не удастся организовать на этом уроке, можно перенести его на другое занятие.

Начинается обсуждение с вопроса: "Удалось ли нам выжить?" и "Остались ли мы цивилизованными людьми?".

Отвечая, школьники должны кратко обосновать свое мнение.

Ведущий может также и сам ответить на эти вопросы.

Обращаясь к теме "Потребности народного хозяйства в кадрах", целесообразно использовать ту таблицу (требуемого кол-ва и желающих по разным видам работ), которая возникла в ходе игры. Наглядность таблицы позволяет ведущему почти не комментировать ее. Так как в игре фактически моделируется общество, можно легко перейти к проблемам, характерным для общества. Примечательно, что иногда в игре образуются группы, принципиально не участвующие ни в каких работах.

Игра «Инопланетяне»

Цель игры - показать роль труда в жизни общества и отдельного человека. Игра может быть соотнесена с выделением дальней профессиональной цели и определением ее соответствия другим жизненным целям(первый элемент общей схемы построения личного профессионального плана).

Условия проведения игры.

Игра рассчитана на работу с целым классом учащихся 8-9 классов. Время на игру 30-40 минут. Учащиеся должны иметь ручки и бумагу. **Процедура проведения игры.**

Данная игра может проводиться без явно выраженного подготовительного этапа. Лекционный материал о роли труда

в жизни общества можно предложить школьникам как перед игрой, так и после. В самой игре условно выделяются следующие этапы:

1 этап. Из класса выбираются 2-3 человека, которые будут "пришельцами". Желательно, чтобы это были одни из лидеров класса.

2 этап. Зачитывается общая инструкция.

Инструкция: "Неожиданно пришло сообщение о прибытии на нашу планету представителей другой цивилизации. Срочно организуется пресс-конференция, с участием журналистов самых разных газет, журналов, программ. Из-за технических сложностей время пребывания "пришельцев" ограничено 15 минутами. За это время наши цивилизации должны узнать друг о друге самое главное".

3 этап. Дается инструкция "пришельцам".

Инструкция: "Сейчас вы выйдете из класса и за 3-4 минуты продумаете, откуда вы прилетели, с какой целью. Подготовьте небольшой рассказ о вашей планете (не более 5 мин.), где вы расскажете, чем занимаются, как живут ваши жители. Будь те готовы ответить на любой вопрос наших "журналистов". Можете подумать о своем "инопланетянском" внешнем виде". **4 этап.** Пока "пришельцы" готовятся в коридоре, "журналистам", т.е. оставшемуся классу дается инструкция.

Инструкция: "Вы представляете те или иные агентства, радио, или телепрограммы, журналы или газеты - продумайте, что именно представляет здесь каждый из вас. Придумайте по 1-2 важным вопросам к "пришельцам", которые вы зададите после их рассказа о своей планете. Задавая вопрос, поднимите руку и предварительно назовите орган, который вы представляете.

Вопросы должны быть краткими и интересными".

5 этап. Ведущий приглашает "инопланетян", тепло приветствует их и, напомнив об ограниченном времени встречи, сразу предоставляет им слово.

"Инопланетяне" кратко (в течение 5 мин.) рассказывают о своей планете.

6 этап. Ведущий предлагает "журналистам" задавать вопросы, а

"инопланетянам" кратко отвечать на них. Главный соревновательный момент данного этапа - задать наиболее интересный и важный вопрос. Некоторые вопросы ведущий может задавать сам, но лучше предоставить это самим "журналистам", т.к. при обсуждении должны обсуждаться именно вопросы учащихся.

7 этап. Когда в конце встречи останется одна минута, т.е. через 14 мин. ведущий предупреждает об этом участников и на 15 минуте объявляет, что "пришельцы" исчезли. "Исчезнувшим" гостям предлагается занять свои места в классе.

8 этап. Далее все участники игры должны написать краткие сообщения о первых впечатлениях от пресс-конференции, в которых должны быть отражены два момента: оценка уровня развития цивилизации и целесообразность контакта с данной цивилизацией. "Журналисты" помечают на своих листочках, какой орган они представляют и по возможности дают броское название своему сообщению, а "пришельцы" отмечают свою принадлежность к другой цивилизации (их сообщение - предварительная информация о встрече с землянами, где также отмечается уровень развития планеты и необходимость контакта с ее жителями). На это дается 5-7 минут.

Это игровое задание может выступить как проверка у учащихся профессионально важных качеств для профессии журналиста (умение задавать важные вопросы, быстро и понятно излагать свои мысли и впечатления...)

9 этап. Через 5-7 минут сообщения, вне зависимости от того, успели их написать все учащиеся или нет, собираются. Написавших первыми можно похвалить за "журналистскую" оперативность. Собранные сообщения зачитываются вслух. Целесообразно предложить это двум учащимся (особенно из числа пассивных), которые зачитывали сообщения по очереди.

Данная процедура является подготовкой к обсуждению игры. Время данного этапа - 5-7 минут. **Обсуждение игры.**

Ведущий задает классу вопрос: "Вы только что давали оценку уровню развития цивилизации, и какой главный показатель (критерий) такого развития ?".

Возможные ответы выписываются на доске и каждый из них кратко обсуждается. Одновременно можно обсуждать, чем отличается развитый человек от не развитого, счастливый от несчастного. В ходе обсуждения можно определить удачные вопросы и ответы участников игры. Важно подвести учащихся к пониманию того, что в развитом, счастливом обществе каждый человек может полноценно реализовать себя, свои возможности, а достигается это, главным образом в труде.

Хотя данные вопросы достаточно сложны, ведущий не должен навязывать своего мнения (морализовать), важно немного приблизить учащихся к пониманию данного положения.

Диагностические возможности игры.

Игра выявляет понимание школьниками роли труда в жизни общества, их отношение к труду, проявляющееся в вопросах и ответах, а так же творческие возможности учащихся, уровень их остроумия, фантазии.

Игра «Профконсультация»

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" (основной вариант) *Цель* данного варианта игры - познакомить учащихся с процедурой

правильного построения личных профессиональных планов, а также научить школьников оказывать некоторую профориентационную помощь своим товарищам. **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 1,52 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.

1 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.

Игра «Защита профессии перед родителями»

Цель игры - научиться аргументировано отстаивать свой профессиональный выбор перед родителями (товарищами, учителям и т.д.).

Данная игра может быть использована как самостоятельная, а может быть включена в игру "Профконсультация" как подготовительная игровая ситуация. **Условия проведения игры.**

Игра рассчитана на учащихся 8-10 классов. В игре участвует группа из 2-3 человек. Время на игру 15-20 минут. Для игры необходима отдельная комната (или дальний угол класса, если игра включена в игру "Профконсультация").

Процедура проведения игры.

Специального подготовительного этапа игра не требует.

1 этап. Между школьниками распределяются роли: "учащийся" (играет самого себя), его "родители" или "родственники" (папа, мама, бабушка, старшая сестра и т.д.).

2 этап. Ведущий зачитывает инструкцию.

Инструкция: "Представьте, что учащийся приходит домой и заявляет о своих профессиональных намерениях (если профессия еще не выбрана, учащийся может заявить, что ему все равно и думать об этом вообще он не собирается). Родители не согласны с позицией учащегося и пытаются его отговорить. Разыгрывается домашний конфликт, при этом выигрывает тот, чьи аргументы убедительнее. Старайтесь не прибегать к насилию, т.к. насилие - признак слабости аргументов". **3 этап.** Ведущий отсаживается от играющих и предлагает им начинать игру. Вмешательства ведущего должны быть еще меньшими, чем в игре "Профконсультация", т.к. имитируется домашняя сцена, а не профконсультационная помощь.

4 этап. Обсуждение игры.

Если игра используется в "Профконсультации" можно вообще обойтись без обсуждения. При самостоятельном использовании можно четко сформулировать аргументы той и другой стороны и детально их обсудить, постаравшись связать их с правильным построением личного профессионального плана.

Игра «Приемная комиссия»

Цель игры - знакомство с требованиями при приеме в учебные заведения или на работу (тогда игру более правильно было бы назвать "Отдел кадров"). Игра может быть использована на базе учебно-производственного комбината для знакомства с условиями приема на различные предприятия района, учебные заведения.

Условия проведения игры.

Игра рассчитана на учащихся 8-10 классов, а также на абитуриентов. В игре могут участвовать от 3 до 10 человек.

Для игры необходимо иметь конкретную справочную литературу, а ведущий должен знать особенности поступления (учебы или работы) в конкретное учебное заведение или на предприятие.

Процедура проведения игры.

1 этап. Ведущий знакомит участников с общей инструкцией. Инструкция: "Все вы скоро будете куда-то поступать: в училища, техникумы, Вузы, оформляться на работу. Давайте пофантазируем и представим, что для поступления не нужно сдавать никаких экзаменов, а нужно пройти собеседование с членами приемной комиссии, которая и решит, зачислять Вас или не зачислять. В нашей игре будет приемная комиссия и поступающие. Посмотрим, многим ли удастся поступить?". **2 этап.** Выбирается приемная комиссия из 2-5 человек (в зависимости от количества учащихся) и решается вопрос, какое учебное заведение будет представлено в игре. Ведущий может в обязательном порядке предложить наиболее престижное учебное заведение или наименее престижное предприятие), сказав, что в следующих проигрываниях будут другие учебные заведения.

3 этап. Подготовка к игре. Члены приемной комиссии знакомятся с учебным заведением (читают рекламные проспекты, профессиограммы основных профессий, заранее подготовленных ведущим) и вырабатывают главные критерии отбора, например:

- знание будущей профессии,
- желание учиться в данном учебном заведении,
- способности к обучению,
- поведению,
- воспитанность и т.п.

Ведущий предлагает остальным учащимся подумать, чем они могут понравиться приемной комиссии и поступить в данное заведение. Время на подготовку может занять от 5 до 10 минут. **4 этап.** Учащиеся по очереди пробуют поступить в учебное заведение. На одну попытку дается от 5 до 15 минут, в зависимости от числа играющих.

5 этап. Обсуждение игры.

Оценивается правильность действия членов приемной комиссии. Ведущий должен сказать учащимся, какова реальная ситуация при поступлении в данное учебное заведение.

Упражнение «Мяч плюс профессия, или кто назовет больше профессий?»

Все встают в круг. Участники, бросая мяч друг другу, называют профессию. Побеждает тот, кто назовет большее количество профессий.

Примечание: Нельзя дважды подряд бросать мяч одному и тому же игроку, повторять уже названную профессию и держать мяч более трех секунд.

Игра «Съедобный зоопарк»

Существуют разные виды резьбы: по слоновой кости, по дереву, по моржовому клыку. Для всех этих занятий нужен и специальный материал, и специальный инструмент. И только для одного вида резьбы инструмент и материал почти всегда под рукой. Это резьба обычным ножиком по обычным овощам. Попробуйте изготовить зоопарк. Для этого возьмите овощи и превратите их в....

-огуречного крокодила,

-картофельного медведя,

-кабачкового бегемота,

-морковную лису,

-патиссоновую черепаху (на выбор). Время: 5 минут

Упражнение «Автопортрет»

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

Инструкция. Все участники выбирают среди фигурок ту, что более всего напоминает им себя, свою будущую профессию.

Ведущий быстро собирает фигурки в мешочек или коробочку и демонстративно их перемешивает, как бы показывая, что ему не важно кто что выбрал.

Тут же ведущий раздает игрокам фигурки, но уже в случайном порядке.

«Посмотрите внимательно на фигурку, постарайтесь понять, что она означает, определите, профессию, которая, на ваш взгляд, больше всего соответствует выбранной фигурке. После этого фигурку передайте соседу справа, а от соседа слева возьмите новую фигурку и сделайте то же самое. Если Вы получите собственную фигурку, то также подберите к ней профессию... Таким образом, все фигурки должны пройти круг.

Профессии могут повторяться».

Пояснение. Опыт показывает, что упражнение проходит весело, а игроки слушают ведущего достаточно заинтересованно.

Ни в коем случае нельзя тут же спрашивать, чья это фигурка, да еще вручать её автору, т.к. обычно над изображениями смеются и далеко не каждый может чувствовать себя при этом уверенно. Фигурки после упражнения просто кладутся на стол, и ведущий предлагает игрокам самим найти свои автопортреты.

Будет лучше, если ведущий сам выберет свой автопортрет из фигурок и поиграет вместе с игроками. Это даст ему возможность при подведении итогов начать со своего собственного изображения, ведь лучше, когда начнут смеяться сначала над самим психологом, даже если такой смех бывает очень добрым и дружеским.

В данной игре каждая фигурка – это своеобразная проекция участников своего представления о себе, а шутивное соотнесение фигурок с профессиями – это еще один шаг к пониманию образа профессионала.

Упражнение «Что поможет мне учиться (работать)»

Цель: мотивация учебной (трудовой) деятельности.

Инструкция. Участникам предлагается построить песочную картину на тему: «Что помогает мне учиться (работать)».

Для подготовки предварительно обсуждаются следующие утверждения. Эти утверждения необходимо проранжировать от 0 до 5 баллов. Также к этому утверждению подобрать символическую фигурку.

-Я умею планировать свое время и быть организованным;

-Я представляю, где и у кого могу получить помощь;

-Я умею заботиться о своем здоровье;

-Я умею находить плюсы в трудной ситуации;

- Я знаю, что я уже умею делать, а чему мне еще надо учиться;

-Я знаю, что могу рассчитывать на помощь друга.

Рефлексия. Участники отвечают на вопрос, что же им всетаки поможет учиться (работать).

Упражнение «Мои профессиональные желания»

(метод «Незаконченное предложение»)

Цель: осознание своих профессиональных желаний; установление связи своих проф. желаний с предлагаемыми местами работы или учебы; овладение навыками самодиагностики.

Инструкция: психолог зачитывает начало предложения.

Участники заканчивают их.

Я вижу свою профессиональную цель в том, что...

✓ Я стремлюсь...

✓ Я могу достичь успеха в...

✓ У меня подходящий возраст для...

✓ Я абсолютно убежден, что я хочу... ✓ Мой успех связан с...

- ✓ У меня есть то, что требуется для...
- ✓ Я знаю, что я буду...
- ✓ Я совершенно уверен...
- ✓ Мне хорошо иметь...
- ✓ Мне хорошо быть...
- ✓ В работе я удовлетворяю свое желание...
- ✓ У меня есть естественное стремление...
- ✓ Моя учеба позволяет мне...
- ✓ Для меня удобно и выгодно...
- ✓ У меня есть способности для...
- ✓ Я мечтаю...
- ✓ Мой профессиональный интерес направлен...
- ✓ У меня достаточно сил и желаний...
- ✓ Мое сегодняшнее положение позволяет мне...

Упражнение "Подарок"

("Любимое блюдо", "Маскарадный костюм")

В данном игровом упражнении несколько необычным образом специально организуется обсуждение некоторых особенностей конкретной рассматриваемой профессии, что позволяет участникам лучше осознать специфические моменты данной профессиональной деятельности.

Упражнение проводится в кругу. Количество участников: от 6-8 до 15-20. Время проведения: от 15-20 до 30-40 минут. Процедура включает следующие основные этапы:

1. Инструкция: "Представьте, что у нас есть общий друг (далее мы уточним, что это за друг), который пригласил нас всех на свой день рождения. Отказаться и не пойти никак нельзя. В течение 30 секунд каждый должен придумать, какой он сделает подарок своему другу. При этом важно выполнить три условия: 1 - подарок должен содержать намек на его профессию (далее мы уточним, что это за профессия); 2 - подарок должен быть "с изюминкой", то есть быть веселым, необычным (предполагается, что друг - это человек с юмором, который может даже обидеться, если ему

подарят что-то обычное, то есть как бы "откупятся" от него); 3 - подарок должен быть доступным Вам по цене. Вместе с группой ведущий определяет, что это за воображаемый друг. Определяется, мужчина это или женщина, примерный возраст и обязательно - какая у него (у нее) профессия"1.

2. Дается время (примерно 30 секунд), чтобы каждый придумал другу подарок.

3. После этого каждый по очереди кратко называет свой подарок. При этом ведущий (или любой участник) может задавать иногда уточняющие вопросы. Например, какое отношение данный подарок имеет к профессии друга (одно из условий игры)? Сколько подарок будет стоить? и т. п. Такие вопросы играют дополнительную активизирующую роль, поскольку заставляют участников более ответственно и обоснованно предлагать свои варианты подарков. Обосновывая свои варианты подарков, игрок вынужден соотносить их с особенностями рассматриваемой профессии и, таким образом, фактически раскрывать наиболее интересные элементы данного профессионального труда.

4. В конце игры определяется, чьи подарки оказались наиболее интересными.

Заметим, что и сам ведущий может назвать свой подарок, даже если окажется, что это будет не самый интересный вариант.

Можно предложить другой вариант проведения упражнения, когда участники разбиваются на небольшие команды (по 2-5 человек) и уже там обсуждают, что подарить другу. Далее выясняется, подарок какой команды оказался удачнее.

Аналогично можно организовать игровые упражнения "Маскарад" и "Любимое блюдо".

В игре "Маскарад" участники придумывают наиболее интересный и необычный маскарадный костюм для заранее определенной профессии. Например, для профессии коммерсант это может оказаться костюм в виде изящного галстука "в клеточку...", для профессии экономист - костюм

"деревянного рубля", для профессии телохранитель - "кепка нулевого размера", для профессии Президент - "рог (рога) для произнесения тостов за здоровье русского народа" и т.п. Важно при этом суметь обосновать, почему именно такой костюм больше всего подойдет для данной профессии.

В игре "Любимое блюдо" участники придумывают любимое блюдо для того или иного профессионала. Например, для представителей профессии эстрадный певец это может оказаться тарелка леденцов (чтобы "изо рта шел более приятный запах..."), для дипломата - "жвачка с пузырьком" ("чтобы умел говорить ни о чем..."), для психолога и учителя - сковородка семечек ("чтобы нервы свои успокаивал...") и т.п. Здесь также важно суметь соотнести те или иные "блюда" с особенностями рассматриваемых профессий.

Данные игровые упражнения при всей своей юмористической направленности (и даже "несерьезности") воспринимаются участниками с интересом и позволяют рассматривать особенности профессий в неожиданных ракурсах, а следовательно, лучше осознавать эти особенности.

Упражнение "Профессия на букву..."

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

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 упражнения следующая (при работе в круге):

1. Общая инструкция: "Сейчас будет названа какая-то буква. Наша задача - показать, что мы знаем много профессий, начинающихся с этой буквы, то есть 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, 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. К нашему удивлению, даже несмотря на всю простоту (и кажущуюся примитивность, "детсадовскость") данного упражнения, проходит оно обычно достаточно интересно. Как нам однажды рассказал один учитель, попробовавший провести данное упражнение со своими 10-классниками, даже возвращаясь из школы в автобусе, дети продолжали играть и спорить, существуют ли

называемые профессии или нет. Поэтому практический психолог и профконсультант должны быть готовы к тому, что даже очень простые, даже очень "неэкзотические" процедуры могут обладать мощным активизирующим зарядом. Наконец, опыт проведения данного упражнения с профконсультантами (в ходе их подготовки и переподготовки) неоднократно показывал, что даже у специалистов могут возникать определенные затруднения в назывании профессий.

Упражнение "Самая-самая"

Методика *служит* повышению уровня ориентации в мире профессионального труда и лучшему осознанию особенностей профессий, связанных с престижностью.

Упражнение может проводиться в кругу или при работе с целым классом. Для круга количество участников от 6-8 до 1015. По времени упражнение занимает от 15 до 25-30 минут.

Процедура упражнения включает следующие основные этапы:

1. 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. Например, характеристика - самая денежная профессия - какие профессии являются самыми-самыми денежными?...".

2. 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.

3. 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. В то же время, выделение некоторых "самых-самых" профессий должно опираться на объективные знания о них. Например, 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 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. В определенном смысле данное упражнение близко к известной игре "ассоциации", поскольку участники фактически должны проассоциировать профессии с необычными характеристиками.

Упражнение "Цепочка профессий"

Упражнение *используется для* развития умения выделять общее в различных видах трудовой деятельности. Данное умение может оказаться полезным в случаях, когда человек, ориентируясь на конкретные характеристики труда, сильно ограничивает себя в выборе (как бы "зацикливаясь" на одной-двух профессиях с этими характеристиками), но ведь

такие же характеристики могут встречаться во многих профессиях.

Проводить упражнение лучше в круге. Число участников от 6-8 до 15-20. Время проведения от 7-10 до 15 минут.

Основные этапы следующие:

1. Инструкция: "Сейчас мы по кругу выстроим "цепочку профессий". Я назову первую профессию, например, металлург, следующий назовет профессию, в чем-то близкую металлургу, например, повар. Следующий называет профессию, близкую к повару и т. д. Важно, чтобы каждый сумел объяснить, в чем сходство названных профессий, например, и металлург, и повар имеют дело с огнем, с высокими температурами, с печами. Определяя сходство между разными профессиями, можно вспомнить схему анализа профессии, например, сходство по условиям труда, по средствам и т. д. (см. раздел 5.5, где представлена схема анализа профессий)".

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

3. При обсуждении игры важно обратить внимание участников, что между самыми разными профессиями иногда могут обнаруживаться интереснейшие общие линии сходства. Например, в начале цепочки называются профессии, связанные с металлообработкой (как в нашем примере), в середине - с автотранспортом, а в конце - с балетом... 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, так как она может наскучить игрокам.

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

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

Упражнение "День из жизни..." ("Сон из жизни...")

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 нашего работника - фотомодели. Это будет рассказ только из существительных. Например, 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 какимто 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 немного (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 немного 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...

Данные упражнения оказываются интересными и полезными даже при работе со специалистами. Например, в

программу подготовки профконсультантов можно включить сначала упражнение "Один рабочий день из жизни профконсультанта", а затем - "Сон из жизни профконсультанта".

Особенно полезными как для школьного профконсультанта, так и для профконсультанта службы занятости были бы игровые упражнения на темы "День из жизни безработного" и "Сон из жизни безработного" (выпускника школы эпохи "демократических преобразований" и безработного взрослого из той же эпохи...).

Упражнение "Человек-профессия" (по типу "Ассоциаций")

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.

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

Процедура предполагает следующие основные этапы:

1. Общая инструкция: "Сейчас мы загадаем любого из сидящих в кругу, а кто-то постарается отгадать этого человека. Но отгадывать он будет с помощью одного единственного вопроса: с какой профессией этот человек (загаданный) ассоциируется, то есть 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?...".

2. 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.

3. Приглашается 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).

4. После того как все дали свои варианты ассоциаций, отгадывающий думает немного 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, то есть как бы пройти второй круг.

5. Обсуждение организуется следующим образом. Если кого-то назвали по ошибке, то можно спросить у него, насколько соответствует его представление о себе названным профессиям, то есть 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 помогали, а чьи мешали ему отгадывать

Упражнение "Походка" ("Поступь профессионала")

Смысл упражнения - 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.

Количество участников игры - от 6-8 до 15-20 человек. Время - от 20 до 30-40 минут. Процедура включает следующие этапы:

1. Ведущий предлагает всем рассчитаться по порядку номеров.

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

3. 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."

4. Будет лучше, если первым пример покажет сам ведущий, поскольку упражнение действительно очень необычное и у кого-то из игроков оно может вызвать некоторое недоумение. Ведущий должен продемонстрировать, что нет ничего особенного в том, что он просто встанет со своего места, подойдет к одному из игроков и шепотом скажет ему на ушко, какую профессию он изображает с помощью своей походки...

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

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

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

8. 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 много 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 проходит 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.

Упражнение "Пять шагов"

Смысл упражнения - повысить готовность участников выделять приоритеты при планировании своих жизненных и профессиональных перспектив, а также готовность соотносить свои профессиональные цели и возможности.

Игра может проводиться как в круге (для 6-12 участников), так и при работе с классом. Среднее время на игру - 30-40 минут. Процедура включает следующие этапы:

1. Ведущий предлагает группе определить какую-либо интересную профессиональную цель, например, поступить в какое-то учебное заведение, оформиться на интересную работу, а может, даже - совершить в перспективе что-то выдающееся на работе. Эта цель, так как ее сформулировала группа, выписывается на доске (или на листочке).

2. Ведущий предлагает группе определить, что за воображаемый человек должен достичь эту цель. Участники должны назвать его основные (воображаемые) характеристики по следующим позициям: пол, возраст (желательно, чтобы этот человек был сверстником играющих), успеваемость в школе, материальное положение и социальный статус родителей и близких людей. Это все также кратко выписывается на доске.

1 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.

3. Каждый участник на отдельном листочке должен выделить основные пять этапов (пять шагов), которые обеспечили бы достижение намеченной цели. На это отводится примерно 5 минут.

4. Далее все делятся на микрогруппы по 3-4 человека.

5. В каждой микрогруппе организуется обсуждение, чей вариант этапов достижения выделенной цели наиболее оптимальный и интересный (с учетом особенностей обозначенного выше человека). В итоге обсуждения каждая группа на новом листочке должна выписать самые оптимальные пять этапов. На все это отводится 5-7 минут.

6. Представитель от каждой группы кратко сообщает о наиболее важных пяти этапах, которые выделены в групповом обсуждении. Остальные участники могут задавать уточняющие вопросы. Возможна небольшая дискуссия (при наличии времени).

7. При общем подведении итогов игры можно посмотреть, насколько совпадают варианты, предложенные разными микрогруппами (нередко совпадение оказывается значительным). Также в итоговой дискуссии можно оценить совместными усилиями, насколько учитывались особенности человека, для которого и выделялись пять этапов достижения профессиональной цели. Важно также определить,

насколько выделенные этапы (шаги) реалистичны и соответствуют конкретной социальноэкономической ситуации в стране, то есть насколько общая ситуация в обществе позволяет (или не позволяет) осуществлять те или иные профессиональные и жизненные мечты.

Вполне возможно проведение данного игрового упражнения и по другим процедурным схемам. Например, сначала каждый выделяет пять этапов на своих листочках, затем 2-3 желающих (добровольца) выходят к доске и выписывают свои предложения, после чего в общем обсуждении рассматриваются по порядку этапы, выписанные этими участниками и выделяется наиболее оптимальный вариант.

В другом случае можно сразу разбить учащихся на группы и предложить им (без предварительной индивидуальной работы) составить общий вариант программы достижения намеченной цели (выписать пять шагов-этапов) для данного человека.

Упражнение "Ловушки-капканчики"

Целью игры является повышение уровня осознания возможных препятствий (ловушек) на пути к профессиональным целям и представления о путях преодоления этих препятствий.

Данное игровое упражнение проводится в круге, количество участников - от 6-8 до 12-15. Время - 20-30 минут.

Процедура включает следующие этапы:

1. Совместно с группой определяется конкретная профессиональная цель (поступление в конкретное учебное заведение; окончание данного заведения; оформление на конкретное место работы или конкретное профессиональное достижение, включая построение карьеры и получение наград, премий и прочего...).

2. В группе выбирается доброволец, который будет "представлять" какого-то вымышленного человека (если доброволец пожелает, то он может представлять и самого себя...). При этом для вымышленного человека

необходимо сразу же определить его основные характеристики: пол, возраст (желательно, чтобы возраст соответствовал возрасту большинства присутствующих, что сделает упражнение более актуальным для играющих), образование, семейное положение и др. Но таких характеристик не должно быть слишком много!

3. Общая инструкция: "Сейчас каждый, уже зная, к каким целям стремится наш главный (вымышленный или реальный) герой, должен будет определить (или придумать) для него некоторые трудности на пути к профессиональной цели. Особое внимание обращаем на то, что трудности могут быть как внешними, исходящими от других людей или от каких-то обстоятельств, так и внутренними, заключенными в самом человеке (например, в нашем главном герое), и именно об этих, внутренних трудностях многие часто забывают... Желательно определить даже две-три таких трудностей-ловушек на случай, если похожие трудности придумают другие участники (чтобы не повторяться). Выделяя такие трудности, каждый обязательно должен подумать и о том, как преодолеть их. Главному игроку также дается время, чтобы он выделил несколько наиболее вероятных трудностей на пути к своей цели и также подготовился ответить, как он собирается их преодолевать.

После этого по очереди каждый будет называть по одной трудности-ловушки, а главный игрок сразу же (без размышления) должен будет сказать, как можно было бы эту трудность преодолеть. Игрок, назвавший данную трудность, также должен будет сказать, как можно было бы ее преодолеть. Ведущий с помощью группы определит (с помощью голосования или других процедур), чей вариант преодоления данной трудности оказался наиболее оптимальным. Победителю (главному игроку или представителю группы) будет проставлен приз - знак "плюс". Если к концу игры у главного игрока окажется больше плюсов, то значит, он сумел преодолеть основные трудности (ловушки-капканчики) на пути к своей цели".

4. Далее игроки, включая главного героя, выделяют на своих листочках основные трудности на пути к намеченной цели. Напоминаем, что трудности бывают не только внешними, но и внутренними (последние часто оказываются даже более существенной преградой-ловушкой на пути к своим целям...).

5. Каждый по очереди называет свою трудность. Если оказывается, что какая-то трудность будет явно надуманной (например, разговор с самим Господом Богом накануне ответственного экзамена...), то сама группа должна решить, обсуждать подобную трудность или нет.

6. Сразу же главный игрок говорит, как он собирается ее преодолеть.

7. После него о своем варианте преодоления трудности говорит игрок, назвавший эту трудность.

8. Ведущий с помощью остальных игроков определяет, чей вариант преодоления трудности оказался более оптимальным, интересным и реалистичным.

9. Наконец, подводятся общий итог (сумел главный герой преодолеть названные трудности или нет). При общем подведении итогов можно также посмотреть, сумел ли еще на подготовительном этапе главный игрок выделить те трудности (на своем листочке), которые уже в игре предлагали ему остальные участники.

В ходе данного упражнения могут возникать интересные дискуссии, у участников часто появляется желание поделиться своим жизненным опытом и т. д. Конечно, ведущий должен поощрять такой обмен опытом, но одновременно следить и за тем, чтобы игра проходила динамично и не увязала в несущественных деталях.

Упражнение «Эпитафия»

Цель игрового упражнения — повысить у игроков готовность осознанно выстраивать свои жизненные и профессиональные перспективы, выделяя и логически связывая основные (ключевые) события собственной жизни.

Методика рассчитана на работу в круге. Количество участников — от 8—10 до 15—20. Время проведения — от 25 до 40 минут. Процедура включает следующие основные этапы: 1. Участники рассаживаются в круг и ведущий «загадочным голосом» рассказывает такую примерно притчу: «Говорят, где-то на Кавказе есть старое кладбище, где на могильных плитах можно встретить примерно такие надписи: «Сулейман Бабашидзе. Родился в 1820 году. умер в 1858 году. Прожил 3 года...», или «Нугзар Гаприндашви-ли. Родился в 1840 году, умер в 1865 году. Прожил 120 лет...». Далее ведущий может спросить у группы: «Что на Кавказе считать не умеют? Может со смыслом делались эти приписки на могильных плитах? А с каким смыслом?». Смысл приписок в том, что таким образом односельчане оценивали насыщенность и общую ценность жизни данного человека»!.

2. Общая инструкция: «Сейчас мы совместными усилиями составим рассказ о некотором человеке, который в наше время (например, в 1995 году) закончил школу и стал жить дальше, прожив ровно до 75 лет. Каждый должен будет по очереди назвать важное событие в жизни данного человека — из этих-то событий и сложится его жизнь. Обращаю особое внимание на то, что события могут быть внешними (поступил туда-то, поработал там-то, сделал то-то... — по типу «комсомольско-молодежной биографии»), а могут быть и внутренними, связанными с глубокими размышлениями и переживаниями (например, некоторые люди стали великими, почти не выходя из своего дома...). Желательно предлагать события, соответствующие реальности (без всяких встреч с инопланетянами и прочими «веселыми ребятами суперменами»...). В конце игры каждый попробует оценить, насколько удалась жизнь главного героя, насколько она оказалась интересной и ценной: каждый как бы сделает приписку на могильной плите нашего главного героя, сколько же лет он прожил не по паспорту, а по настоящему...».

3. Ведущий называет первое событие, например, «наш герой окончил среднюю школу с двумя

тройками». Далее остальные игроки по очереди называют свои события. Ведущий должен проследить за тем, чтобы никто не подсказывал и не мешал очередному участнику. Если участников игры немного (всего 6—8 человек), целесообразно пройтись по второму кругу, то есть дать каждому участнику возможность назвать и по второму событию.

4. Когда последний игрок называет свое событие, предполагается, что главный игрок умирает в 75 лет, согласно условию игры.

5. Ведущий предлагает всем немного подумать и по очереди, и пока без каких-либо комментариев просто сказать, сколько лет можно было бы приписать на могильной плите героя...

6. Все по очереди называют свои варианты (лет, прожитых не напрасно...).

7. Далее ведущий предлагает прокомментировать названные годы тем игрокам, которые назвали наибольшее и наименьшее количество лет для главного героя. Здесь возможна небольшая дискуссия, в которой ведущему совсем не обязательно высказывать свою точку зрения (или хотя бы подождать с этим, дав возможность высказаться остальным участникам). Довольно часто, по нашему опыту, многие игроки оценивают судьбу первого героя не очень высоко, называя 20, 30, 45 и т. п. лет (а по паспорту — 75 лет!). Нередко группа высказывает желание «еще разок попробовать». Но часто и после второго проигрывания (даже с несколько иным героем) получается не очень-то интересно. Обычно при втором проигрывании группа начинает излишне фантазировать и многие потом сами заявляют, что «все это не похоже на правду — чушь какая-то (или «...мрак какой-то»)...». Таким образом, построить интересную жизнь даже в воображении оказывается совсем непросто.

8. Завершить игру можно напоминанием о том, что события бывают внешние и внутренние (нередко игра получается неинтересной как раз потому, что называются в

основном внешние события, и жизнь оказывается похожей на биографию для отдела кадров...). Ведущий предлагает каждому по очереди назвать какое-нибудь действительно интересное и достойное событие, которое могло бы украсить любую жизнь.

9. Немного подумав, участники игры по очереди называют такие события. Задача ведущего — не столько критиковать (а многие по-прежнему называют внешние события), сколько хвалить игроков, поощряя их вообще размышлять об этом.

10. Можно даже предложить участникам «задание на дом»: «Если у Вас будет соответствующее настроение, то тихо и спокойненько подумать, какие события могли бы украсить конкретно ваши будущие жизни».

11. Если позволяет время, после завершения игры попросить игроков на отдельных листочках выписать 15—20 основных событий жизни некоего воображаемого героя (мальчика или девочки — определяет сам игрок), который так же окончил школу в настоящее время и прожил (по паспорту) 75 лет, после чего внизу каждый должен просто написать, сколько же он прожил в психологическом смысле. Опыт показывает, что это дополнительное задание выполняется большинством игроков очень серьезно и заинтересованно.

По опыту проведения данной игры, типичный сценарий жизни примерно такой (для девушек): после школы поступает в институт (часто в экономический или юридический); в институте знакомится с парнем, встречается (иногда появляется ребенок); ссорится с парнем; знакомится с иностранцем (реже с «новым русским») и, почти всегда — уезжает за границу (Европа-Америка); как ни удивительно, часто возвращается через некоторое время в Россию; далее очень просто — устраивается на работу, работает...; иногда — снова выходит замуж, создает семью; очень часто — появляются внуки; часто ближе к старости — пишет мемуары; умирает обычно в окружении любящих детей и внуков. Для молодых людей (парней) жизненный сценарий

примерно такого же плана, только чаще едут не за границу, а в Сибирь или на Дальний Восток, а потом «открывают свое дело» и зарабатывают огромные деньги («состояния»). Иногда случается, что главный герой получает богатое наследство, но часто его «проматывает». Нередко на каком-то этапе (ближе к зрелому возрасту) спиваются, ссорятся с сыном, но потом обычно мирятся и также умирают в окружении любящих родственников... Таким образом, можно предположить, что даже в коллективном рассказе часто проецируются (проявляются) реальные проблемы, присутствующие в типичных отношениях подростков с родителями и сверстниками. И хотя игра служит не столько для проекции и рефлексии этих отношений, но совсем не учитывать (недооценивать) этого при ее проведении не следует.

Особую осторожность надо проявлять при проведении данной игры со взрослыми людьми, ведь у них проекция собственных проблем и собственной жизни может оказаться еще более выраженной, чем даже у подростков. Особый такт надо проявлять при оценке качества жизни главных героев (при назывании психологического времени, характеризующего насыщенность и общую ценность смоделированной в игре жизни). Иногда ведущему следует даже немного подыграть участникам, самому назвав больше психологических лет для главного героя, чем он того заслуживает. Если у подростков основная жизнь впереди и что-то еще можно изменить, то у многих взрослых игроков часть жизни уже прожита и не каждому приятно осознать, что немалая часть жизни прошла банально и неинтересно (человек так и не сумел найти для себя особый смысл своего существования, он просто жил как все, жил, как бы являясь «чьей-то тенью»!...).

Упражнение «Звездный час»

Цель игрового упражнения — помочь участникам лучше осознать основные личностные смыслы той или иной

профессиональной деятельности для человека и соотнести эти смыслы со своим собственным представлением о счастье.

Более оптимально проводить упражнение в подгруппе. По времени оно может занять около 20—40 минут, но если получится интересная дискуссия, то времени потребуется больше.

В самом общем плане участники игры пытаются выделить и обсудить различные «радости» жизни и работы, наиболее характерные для представителей тех или иных профессиональных и социальных групп общества.

Возможны различные варианты проведения упражнения. Во-первых, можно рассмотреть «звездные часы» для типичных профессиональных стереотипов (для типичного ученого, типичного продавца, типичного таксиста...), а можно рассмотреть и стереотипы более широкого плана (типичного «нового русского», типичной «шикарной женщины», типичного «супермена», типичного «пьяницы», типичного «простого человека» и т. п.).

Во-вторых, варианты проведения упражнения могут быть разными по форме и процедуре.

1-й вариант (основные этапы проведения):

1. Участники рассаживаются в круг и совместно определяют, какой профессиональный стереотип (или социальный стереотип) они будут обсуждать. Например, все сошлись на профессиональном стереотипе типичного «бармена».

2. Далее ведущий дает участникам следующее задание:

«Сейчас каждый из вас попробует представить, какие самые приятные, радостные минуты в жизни типичного бармена (у каждого может быть свое собственное представление об этом). Далее все мы по очереди кратко выскажем свои предположения, после чего обсудим, чьи же представления оказались наиболее реалистичны, то есть в

наибольшей степени соответствуют «счастью» большинства барменов...»).

3. Участники по очереди говорят о своих представлениях о «звездном часе» бармена. Ведущий при этом не должен как-то критиковать эти представления. В подростковых (а часто и во взрослых) аудиториях вполне возможны шутки и некоторая ирония по отношению к «счастью» стереотипов, особенно стереотипов неординарных, но находящихся у всех на виду... Мы считаем, что это нормально, ведь нередко с помощью шутки можно понять гораздо больше, чем в серьезных обсуждениях... Высказывания участников могут повторяться, хотя было бы интереснее называть разнообразные проявления радости для данного профессионала, что позволило бы более полно понять эту профессию. Естественно, ведущий не должен допускать перерастания шутки в откровенную грубость и «зубоскальство».

4. Далее организуется обсуждение, чьи же представления о самом большом счастье для бармена оказались наиболее характерными и правдивыми. Поскольку такие представления носят в основном субъективный характер, то не следует стремиться к полной «объективности» обсуждения. Ведущий должен быть готов согласиться даже с теми мнениями, которые сам не разделяет. Смысл упражнения — не столько в том, чтобы познакомить участников с «правдой», сколько в том, чтобы актуализировать их представления о «радостях» того или иного труда, и лишь по возможности, в тактичной и ненавязчивой форме подкорректировать эти представления.

2-й вариант:

1. Участники разбиваются на группы по 3—5 человек (микрокоманды).

2. Определяются наиболее интересные для всех профессиональный или социальные стереотипы по числу игровых микрокоманд.

3. Каждая группа берет для рассмотрения какой-то один стереотип. Необходимо примерно за 7—10 минут выделить 3—5 наиболее характерных для этого стереотипа радостей (ради чего представители данной профессии или социальной группы вообще живут, что для них самое главное в жизни...). Желательно выписать все это на листочке и определить человека, который сумел бы кратко рассказать о том, к чему пришла микрогруппа.

4. Далее по очереди представители микрогрупп выступают (зачитывают свои варианты профессионального счастья) и после каждого выступления организуется небольшое обсуждение. Кто-то задает уточняющие вопросы, кто-то высказывает свое мнение. Если окажется, что представления о счастье будут диаметрально противоположными, то удивляться этому не следует, но участникам для обострения дискуссии все же можно предложить определить что-то наиболее характерное и, следовательно, менее противоречивое.

Разновидностью 2-го варианта упражнения является такая его организация, когда микрокоманды обсуждают только один профессиональный (или социальный) стереотип и в ходе общей дискуссии определяют, чье представление о радостях данного стереотипа является наиболее полным и правильным. Нередко оказывается, что в разных микрогруппах некоторые представления сильно совпадают.

3-й вариант:

1. Участники разбиваются на микрогруппы. В каждой микрогруппе сами участники определяют (загадывают) наиболее интересный для себя профессиональный или социальный стереотип, но так, чтобы никто пока об этом не знал (случайно не услышал...).

2. Задание каждой микрогруппе: «В течение 10 минут совместными усилиями необходимо придумать, а потом кратко представить сценку из жизни (или из профессиональной деятельности) загаданного стереотипа,

которая отражала бы самые прекрасные мгновения его существования».

3. По очереди микрокоманды проигрывают счастливые мгновения из жизни стереотипов (время на одно проигрывание — не более 5—7 минут). А остальные пытаются угадать, о каком стереотипе идет речь. Отгадывание происходит в небольшой общей дискуссии, организуемой сразу после проигрывания сценки. Главные игроки (только что проигравшие эту сценку) в дискуссии не участвуют и, как правило, с интересом наблюдают за высказываниями своих товарищей. Ведущий выписывает на доске наиболее «прозвучавшие» (принятые многими) варианты отгадок. Можно даже ограничить число таких вариантов, например, двумя-тремя.

4. После этого называется загаданный стереотип и дискуссия может вновь возобновиться, например, кто-то может не согласиться с тем, как представила данный стереотип микрокоманда.

4-й вариант — «Хвастуны»:

1. Каждому игроку дается задание: «Придумать наиболее интересный для себя профессиональный или жизненный стереотип. На отдельном листочке в течение 5—7 минут написать название этого стереотипа и выписать 2—3 наиболее характерных счастливых мгновения из жизни этого стереотипа (это своеобразная разминка перед основным упражнением). Предлагается каждому представить себя на месте этого стереотипа с тем, чтобы в игровой ситуации рассказать кому-то о том, как у Него все прекрасно, то есть похвастаться, какой Он молодец и как у Него все здорово...». Важно подумать и о том, как (с помощью каких слов и типичных манер поведения) убедительнее представить загаданный стереотип.

2. Далее выбираются два игрока-добровольца и разыгрывают небольшую сценку в течение 5—10 минут, в

которой по очереди, а может, даже и мешая друг другу (как в жизни), начинают хвастаться своей прекрасной жизнью и работой, но называя не саму работу, а наиболее характерные радости, с этой работой связанные. В этом своеобразном соревновании необходимо сыграть более счастливого человека.

3. После этого каждый пытается с двух попыток назвать (угадать) тот стереотип, который изображался его напарником, а дальше организуется небольшое общее обсуждение того, насколько достоверно удалось каждому изобразить свой загаданный стереотип. При этом важно учесть не только слова и факты, подтверждающие «счастье» данного стереотипа, но и саму манеру разговора, интонации и прочие характерные для разных стереотипов проявления (если ведущий напомним и об этом, то обсуждение получится намного полезнее и интереснее). Нам представляется, что разыгрывание и обсуждение (попытка понять) различных профессиональных и жизненных стереотипов является очень важной частью работы профконсультанта. Ведь во многих случаях консультант реально выходит на проблемы не столько чистой профориентации (помощи в выборе конкретной профессии, места учебы или работы), сколько на проблемы нахождения смысла своей жизни, связанного с той или иной деятельностью. Но такая деятельность не обязательно является только профессиональной. Нередко человек реально выбирает не столько профессию, сколько образ (или стиль) жизни, тот или иной социальный стереотип, ту или иную социальную роль. Например, кто-то выбирает профессию не потому, что его привлекает сам характер данного труда, а потому, что она позволяет иногда пройтись в норковой шубе по улице (только ради этого многие живут или мечтают жить!), или ради того, чтобы непременно прославиться (неважно как, лишь бы все о тебе знали), или чтобы очень-очень много зарабатывать (вчера — партийный работник со льготами, сегодня — высокопоставленный чиновник-взяточник), или чтобы непременно «бывать за границей» и т. п. Естественно, можно привести немало и приятных

примеров, когда человеку удается даже во внешне непривлекательной (непрестижной на данный момент) профессии находить для себя важные и благородные смыслы, развивать и реализовывать лучшие свои возможности. Это касается не только изначально «благородных» видов труда (учителей, социальных работников, врачей...), но даже таких, где соблазн стать подлецом очень велик. Можно даже вообразить себе ситуацию, что кто-то, как раньше, захочет «быть там, где труднее всего» и специально изберет для себя наиболее трудные («соблазнительные») в этом плане профессии (как своеобразные «испытания» своей совести) и только таким образом сумеет возвысить свой дух...