

# Проориентационные тренинги

## Тренинговое занятие разработано для старшеклассников

Цель - активизация процесса самоопределения.

Занятие включает вводную, основную и заключительную части.

### Тренинг «Моя профессия - мое будущее».

#### 1.Приветствие. Упражнение «Имя - легенда».

Учащимся предлагается придумать себе псевдоним - профессию, которой они хотели бы овладеть. Затем каждый из учеников представляется, говорит о той профессии, которую он выбрал для себя, кратко объясняя, чем она его привлекла и записывает ее на бейдж рядом с именем.

#### 2.Упражнение «Самые-самые».

Упражнение используется для исследования процесса принятия решения группой, учит эффективному поведению для достижения согласия при решении групповой задачи, является эффективным способом подачи информации в интерактивной форме, а также позволяет выявить уровень информированности, стереотипы и мифы, существующие в обществе по отношению к профессиональной деятельности.

Учащимся дается задание: «Сейчас вам предстоит разбиться на четыре группы, которые будут обозначать категории профессий: самые престижные, самые оплачиваемые, самые гуманные и самые непрестижные. Вам необходимо соотнести свою профессию, написанную на вашем бейдже соотнести с одной из групп.»

В ходе упражнения происходит коллективное обсуждение, и ведущий комментирует мнения учащихся относительно верности выбранной категории.

#### 3.Упражнение «День из жизни...».

Каждой получившейся команде необходимо выбрать одного участника и составить рассказ о типичном трудовом дне такого работника, который написан на бейдже участника. Рассказ должен состоять только из существительных. Команда, описавшая рабочий день, большим количеством существительных побеждает.

#### 4.Кроссворд.

Командам предоставляется решить кроссворд на время. Команда, отгадавшая наибольшее количество слов, выигрывает.

#### 5.Упражнение «Калейдоскоп профессий».

Ведущий раздает карточки каждой команде, в которых указаны пять групп профессий (по Климову). Затем командам дается задание: те профессии, которые написанные в каждой команде на бейджах, необходимо соотнести с классификацией представленной на карточке. Профессии необходимо вписать в один из столбцов. Правильность выбора проверяется ведущим.

#### 6.Упражнение «Могу, хочу, надо».

Снова образуется единая команда, которую необходимо разделить на две группы (группа «Хочу» и группа «Надо»). Один участник группы «Хочу» делает шаг вперед и говорит: «Я хочу быть бухгалтером (любая другая профессия)». Участники группы «Надо» отвечают: «Тогда тебе надо хорошо знать математику (любое другое необходимое для профессии условие)». Если выдвинутое условие соответствует способностям и возможностям участника группы «Хочу», он переходит в группу «Могу». Каждому участнику группы «Хочу» группа

«Надо» говорит не более трех фраз. Упражнение продолжается до тех пор, пока каждый участник не побывает в группе «Хочу».

7. Упражнение для завершения работы: «Ладонка».

Каждому учащемуся раздается лист цветной бумаги, на котором он обводит контур своей ладони и подписывает свое имя, псевдоним-профессию и одно качество присущее ему. Затем все участники тренинга приклеивают свои «ладонки» на ватман.

### **Профориентационный тренинг-игра "Как стать успешным?!"**

Цель тренинг-игры – повышение у учащихся 10–11-х классов уровня профессиональной зрелости, то есть способности сделать профессиональный выбор, используя при этом собственные ресурсы и имеющуюся информацию.

Задачи тренинг-игры:

1. Повышение информационной готовности к зрелому выбору, что включает в себя информированность.
2. Повышение мотивационно-ценностной готовности к зрелому выбору, что включает.
3. Повышение практической готовности.

Сценарий проведения игры

Ведущий: Добрый день, участники нашей игры и гости. ... “Независимо от того, является ли человек писателем или читателем, учителем или пекарем, задача его состоит, прежде всего, в том, чтобы прожить свою собственную, а не навязанную или предписанную извне, даже самым благородным образом выглядящую жизнь. Ибо она у каждого из нас только одна... ”

Зачастую будущие студенты, не владея информацией, выбирают будущую специальность ошибочно. Кто-то из вас будет делать свой выбор, мотивируя его:

- традициями в семье
- финансовой стороной
- популярностью данной профессии
- друг идет учиться в этот ВУЗ и я тоже.

Можно перечислять еще много критериев выбора профессии, но точно можно утверждать о том, что каждому молодому человеку (юноше, девушке) необходимо знать мир профессий, хорошо в нем ориентироваться, чтобы в дальнейшем сделать правильный выбор.

Что же такое Профориентация? – это определение человеком своего места в профессиональном мире.

Цель профориентации – подвести учащихся к взвешенному, самостоятельному выбору профессиональной деятельности, сформировать психологическую готовность к профессиональному самоопределению. Цели профориентации продиктованы обществом, его задачами, потребностями, а также потребностями и интересами самого человека, его желанием само реализовать в каком либо виде деятельности.

Сегодня мы предлагаем вам игру для того, чтобы еще на один шаг ввести вас в мир профессий. Дать вам начальную информацию для дальнейшего выбора, возможно, заинтересовать той или иной областью профессий.

Итак, начнем. Наша игра называется “Сотворение мира”. Но перед тем как начать игру хочу представить жюри. (Желательно, чтобы это были приглашенные люди.)

Задание 1.

Давайте создадим новый мир. Сейчас мы все вместе нарисуем его, заполняя сектор определенной сферы деятельности человека: а) человек – природа; б) человек –

человек; в) человек – техника; г) человек – знаковая система; д) человек – художественный образ. Каждый из вас должен принять участие в сотворении нашего профессионального мира.

Задание 2.

Сейчас мы разрежем наш “Сотворенный мир” на части. Каждой команде достанется кусочек мира, который будет существовать по своим законам. (Дается время на подготовку, для того чтобы представить свой маленький мир). Время выполнения задания 20-25 минут.

Запишите задания:

- Опишите доставшуюся часть созданного мира:
- дать всему нарисованному необходимые названия;
- подчеркнуть характерные особенности;
- указать какой государственной страной, если он есть;
- предметы импорта и экспорта;
- наиболее востребованные профессии;
- культурные традиции (гимн, флаг, мифы, легенды, правила, что нужно знать и уметь иностранцу, чтобы попасть в государство).

– Итак, вы представили свой созданный мир, и мы переходим к следующему заданию.

Задание 3. “Крокодил”.

Каждая команда загадывает какую – либо профессию любой представленной сферы деятельности человека. От каждой команды по участнику, который с помощью жестов и мимики показывает данную профессию. И соответственно другие команды угадывают. (Желательно, чтобы в действиях участвовали 2-3 профессии, т.е. необходимо показать мини-сценки.) Время подготовки 2-3 мин.

– Процесс профессионального самоопределения связан с расширением и углублением творческой, общественно – и лично – значимой деятельности человека.

Задание 4.

Каждая команды сейчас получит одинаковые варианты словосочетаний, которые должны быть продолжены. Цель данного упражнения: найти оптимальное определение данных понятий.

Продолжите:

1. Профессиональное просвещение – это... !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
2. Профессиональная диагностика – это...
3. Профессиональная консультация – это...(пример)
4. Профессиональный отбор (подбор) – это... !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
5. Профессиональное воспитание – это...
6. Профессиональная адаптация – это... !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Ответы:

1. ...профинформация, профагитация;
2. ...направлена на выявление интересов и способностей личности к той или иной профессии;
3. ...нацелена на оказание индивидуальной помощи в выборе профессии со стороны специалистов – профконсультантов;
4. ...проводится с целью выбора лиц, которые с наибольшей вероятностью смогут успешно освоить данную профессию;
5. ...формирование у учащихся чувства долга, профессиональной чести и достоинства;
6. ... степень адаптации к данной профессии.)

Задание 5. “Жизненные ценности” (“Конверт откровений”).

Вам предлагается, как на экзамене, вытянуть билет, и, прочитав вслух, высказать свое мнение относительно написанного. (Необходимо заранее заготовить вопросы по данной теме. Например: “Что для тебя является смыслом жизни?”; “Почему многим людям так и не удается сделать карьеру?” Назови несколько причин и т.п.)

– Выбор профессии, – каким огромным смыслом наполнено, казалось бы, привычное словосочетание, сколько в нем скрыто эмоций, тревог, ожиданий, проблем! Ведь это не просто удачно или неудачно принятое в юности решение, а зачастую сложившаяся или разбитая судьба, активная, творческая, радостная жизнь или пассивное, равнодушное существование, наконец, это одно из важнейших слагаемых и условий человеческого счастья, осознание своей необходимости людям.

– Кем стать? Этот вопрос задавал, задает и будет задавать буквально каждый ученик школы без исключения.

Задание 6. “Цепочка профессий” (по принципу игры в города.)

– Мы уже узнали, что существует 5 основных областей (сфер) профессий. Начнем с области человек – человек (по очереди каждая команда называет профессию. Кто остановится, тот и удаляется из конкурса.)

Задание 7. Кроссворд.

Вопросы к кроссворду.

1. Разрабатывает компьютерные программы на основе анализа математических моделей.
2. Приготавливает различные виды теста, кремов, торты, кексы, заготавливает сырье по рецептам.
3. Сервирует стол, встречает посетителей, принимает заказы, собирает использованную посуду.
4. Осуществляет документальную и художественную фотосъемку людей и объектов.
5. Должностное лицо, юридически правильно квалифицирующее факты и обстоятельства, раскрывает преступления.
6. Восстанавливает и группирует факты, ищет их объяснение, устанавливает связь между событиями.
7. Формирует у детей умение учиться, закладывает основы (научные, мировоззрения) бедующего самоопределения учащихся.
8. Оказывает помощь по адаптации человека в окружающих условиях, разрешению личностных проблем.
9. рассматривает уголовные дела (гражданские) обеспечивает законность всех действий суда.

– Итоги всей игры подводит приглашенное жюри.

Использованная литература:

1. Анн Л. Психологический тренинг с подростками. – СПб.: Питер, 2003, 272 с.
2. Пряжников Н.С. Игровые профориентационные упражнения. – М.: “Институт практической психологии”. Воронеж: НПО “Модэк”, 1997, 56 с.
3. Резапкина Г.В. Секреты выбора профессии: Научно-популярное издание. – М.: Генезис, 2002.
4. Социальная психология и этика делового общения: Учеб. пособие для вузов/Под общей ред. В.Н. Лавриненко. – М.: Культура и спорт, ЮНИТИ, 1995, 160 с.

## Психологическая игра «Что сказал Царь?»

Придумайте «Атрибут Власти». Это может быть книга, указка, мобильный телефон - всё. Что угодно, лишь бы воспринималось как «солидный предмет» в данной аудитории.

Возьмите таймер.

Теперь каждый из игроков, взяв в руки атрибут Власти, становится на пять минут - Царём и в течение этих пяти минут даёт задания команде. Всё в его власти... Царь может давать задание всем вместе, каждому по очереди, кому-то одному (например, вытянувшему короткую спичку).

Вот главные два условия Царя:

1. Царь не должен повторять задания предыдущих царей (и свои тоже). Ни одно задание в течение игры, в общем, не должно повторяться!
2. У Царя не должно возникать неловких долгих пауз. Подданные Царя должны быть всё время чем-то заняты.

Вот условие для всех играющих:

Никто не должен саботировать процесс, не выполнять задание, срывать процесс игры. Царь имеет право удалить игрока, который ему очень мешает. (Конечно, это даёт «минус» царю). В игре (если речь идёт о взрослых) есть и жюри. Именно жюри внимательно наблюдает за игрой и замечает: команды какого царя выполнялись плохо и не слаженно, какому царю пришлось удалять игроков, кто был лучшим царём, кто был самым харизматичным царём (ему внимали без нажима с его стороны), кто был самым невыносимым игроком и при каком царе...

Задания в этой психологической игре Вы можете давать какие угодно, например:

Все сели и встали,

- все постояли на одной ножке,
- мальчики хлопают в ладоши, девочки кружатся,
- девочки хлопают в ладоши, мальчики прыгают,
- все читают по строчке стихотворения Агнии Барто одно за другим, пока я не скажу «стоп!»),
- вытянувший короткую спичку ложится на пол и говорит: «Я умираю». Остальные всё это время, пока я готовлю спички, машут руками как крыльями и говорят «Не покидай нас»,

Конечно, труднее всего «последним» царям. Всё лёгкое уже придумано.

Но с непривычки и первым-то - нелегко.

Вы можете предварительно записать и вывесить списком свои критерии оценки царствования, чтобы затем в ходе обсуждения выставлять баллы (или снижать баллы) царям, оценивая их царствование.

Вот примерные критерии оценки царей, как их оценивает жюри:

- были ли ничем не заполненные паузы в игре,
- как слушались подданные царя,
- как понимали задания царя,
- сколько было креативных заданий.

Важно следить за тем, чтобы цари не пользовались «личным ресурсом» популярности, играя в лидера.

Поэтому если в группе есть явные «идолы» и их преданные «фанаты», и при этом имеются также явные «козлы отпущения», то в такой группе игру проводить бессмысленно.

Шеринг (обсуждение с возможностью высказаться всем) после психологической игры - обязателен.

## Ролевая игра «Парад профессий»

Подростки очень часто выбирают профессию из соображений престижа. Между тем среди факторов, искажающих выбор профессии, «престиж» является самым коварным. Представления о престижности профессий тесно связаны с завышенным уровнем притязаний молодых людей, их нереалистичными представлениями о себе и мире профессий, во многом навязанными средствами массовой информации.

Ролевая игра «Парад профессий» помогает преодолеть некоторые стереотипы, мешающие сделать осознанный выбор профессии. В ходе игры учащиеся не только знакомятся с содержанием наиболее популярных и востребованных профессий, но и начинают понимать смысл любой профессиональной деятельности как уникальной и незаменимой. Участники ролевой игры самостоятельно и с помощью ведущего ищут и находят аргументы в защиту жизненно необходимых, но в массовом сознании не пользующихся уважением профессий.

Ролевая игра «Парад профессий» предназначена для подростков 12-14 лет. Рекомендуемое число участников – 20-25 человек. Время проведения – 1 час 20 минут. Место проведения – класс или просторное помещением со стульями, расставленными по кругу. Список профессий может быть сокращен или дополнен с учетом численности участников.

Необходимые материалы: карточки с названиями и кратким описанием профессий, по три жетона для каждого участника.

Ход игры

I этап. «Престижные» и «непрестижные» профессии (20 минут)

На партах или на стульях, поставленных в круг, лежат карточки с названиями и кратким описанием профессий:

Автомеханик	Дворник	Политик	Строитель
Актер	Животновод	Программист	Священник
Ведущий теле-радио-программ	Журналист	Продавец	Учитель
Водитель	Инженер	Психолог	Экономист
Врач	Менеджер	Режиссер	Экстрасенс
Губернатор	Милиционер	Сантехник	Юрист

Ведущий: Придумайте несколько словосочетаний со словами «престиж», «престижный». Как вы понимаете слово «престиж»? Как престиж влияет на выбор профессии? У каждого из вас есть список из 24 профессий. Отметьте в этом списке три, на ваш взгляд, самые престижные и три самые непрестижные профессии.

Обсуждение задания. Участники зачитывают свои списки, желательно, с комментариями, а ведущий записывает на доске профессии, которые звучали чаще всего.

Ведущий: Одна из самых распространенных ошибок при выборе профессии — выбор из соображений «престижа». Но «престиж» — понятие относительное. Сто лет назад профессия шофера считалась более престижной, чем профессия актера. Что касается моды на

профессию, то, как говорил Станиславский, мода существует только для тех, кто не умеет одеваться сам.

## II этап. Защита профессий (40 минут)

Ведущий: Назовите профессии своих родителей. Как ваши родители относятся к своей работе? Знаете ли вы, чем они руководствовались, выбирая эти профессии?

Обратите внимание на профессии, которые многие из вас отметили как «престижные» и «непрестижные». Есть ли среди них профессии ваших родителей? Как вы относитесь к этим профессиям?

Интересно, что еще в XVIII веке известный историк и государственный деятель В.Н.Татищев предложил свою классификацию видов профессиональной деятельности:

- нужные и полезные науки (образование, здравоохранение, экономика, право, сельское хозяйство, физика, биология, математика);
- щегольские или увеселяющие науки (литература, искусство),
- тщетные и вредительские науки (алхимия, астрология, колдовство).

К сожалению, и в наше время наивные и малообразованные люди пользуются услугами экстрасенсов и астрологов, нанося тем самым непоправимый урон своему здоровью и здоровью близких и поддерживая материально современных шарлатанов и вредителей.

Потребность в жилище, питании, одежде не оставит без работы строителей, технологов и производителей изделий и продуктов питания. Пока есть болезни, нужны врачи. Пока есть дети, нужны учителя. Пока есть преступность, нужны правоохранительные органы. Сейчас в России активно формируется рынок услуг, который через несколько лет может дать пять миллионов рабочих мест. Особую категорию специалистов составляют ученые, изобретатели, люди искусства, представители редких профессий, например, реставратор, летчик-космонавт, криптограф, дегустатор, ювелир, переводчик, психолог. Это — «штучный» товар. Если в эту нишу устремляется большое количество людей, возникает падение спроса и конкуренция — неизбежные следствия рыночных отношений.

Подготовьте краткое, на 2-3 минуты, выступление, в котором сможете доказать важность и преимущества доставшейся вам профессии (время на подготовку – 5 минут).

Ведущий: Я прошу выступить тех, в чьих конвертах – «престижные» и «непрестижные» профессии. Остальные участники могут отдать свои жетоны тем, кто сумеет их переубедить. Победителем станет тот, кто наберет больше всех жетонов.

## III этап. Рейтинг профессий (20 минут)

Ведущий: О важности многих вещей люди начинают задумываться только тогда, когда их лишаются. Ваши представления о профессиях сегодня могли измениться, потому что вы узнали о них много нового. Оцените профессии, учитывая их необходимость в повседневной жизни. Проранжируйте профессии, поставив в своем списке рядом с самой важной, на ваш взгляд, профессией, цифру «1», рядом со второй по значимости – цифру «2» и так до «24» рядом с самой неважной, по-вашему, профессии.

## Подведение итогов

Ведущий: Ответы зарубежных школьников на вопрос: «Кем ты хочешь стать?» поразительно отличаются от ответов наших ребят. Никто из юных англичан, венгров, чехов, финнов или

шведов не видел себя в будущем космонавтами, пианистами, актерами, писателями, да и тех, кто мечтал о карьере адвоката, врача, инженера или какой-либо другой профессии, требующей высшего образования, набиралось немного. Зарубежные школьники видели свою будущую профессиональную деятельность вполне конкретной: химики-аналитики, инженеры-проектировщики холодильных установок, разработчики компьютерных программ. Наши школьники и их учителя были удивлены, когда большинство их сверстников из-за рубежа выразило желание стать столярами, водителями грузовиков и автокаров, машинистами электропоездов, строителями, медиками, специалистами сельского хозяйства, секретарями, домохозяйками. Кто, по-вашему, более реалистично подходит к вопросу выбора профессии? В чем заключается этот реализм? Цель нашего занятия – расширение представлений о мире профессий и преодоление стереотипов, затрудняющих правильный выбор. Изменились ли сегодня ваши представления о профессиях? Кому вы отдали свои жетоны и почему?

Подростки рассказывают о своих впечатлениях и называют самых активных участников ролевой игры «Парад профессий», которые затем награждаются символическими призами.

### **Проориентационная игра «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 кругу, 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 немало!

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 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 такие трудности-ловушки 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 дается время, чтобы он выделил несколько наиболее вероятных трудностей на пути к своей цели и подготовился ответить, как он собирается их преодолевать.

После этого по очереди каждый будет называть по одной трудности-ловушке, 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 поставленным 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 наиболее оптимальным, интересным и реалистичным.

9. Подводится 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.

### **Проориентационная игра «Один день 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 фотомодели.

2. Общая инструкция: «Сейчас мы совместными усилиями постараемся составить рассказ о типичном трудовом дне нашего 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-нибудь неудачным штрихом (неуместным словом или шуткой) 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 мало (6-8 человек), то можно пройти два круга, тогда 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 представителя рассматриваемой профессии.

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 даже при работе со специалистами. К примеру, 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...).

### **Проориентационная игра «Суд над безработным»**

Цель игры – помочь участникам выработать конструктивное отношение к безработице, создать условия для активного поиска выхода из негативной ситуации, а также создать предпосылки для формирования адекватной самооценки.

Как показывает опыт, игровой процесс с последующим обсуждением результатов способствует преодолению безработным человеком имеющихся субъективных преград на пути к успеху и помогает отнестись более реалистично к себе и своей конкурентоспособности на рынке труда.

Тема дискуссионного обсуждения – «Успех».

Группе предлагается обсудить следующие вопросы:

Что такое успех?

Что такое успех для человека, потерявшего работу?

Можно ли считать успешным пройденный трудовой путь, если в настоящее время человек остался без работы?

Является ли преградой для человека на пути к успеху его состояние безработного?

Связано ли ощущение собственной неуспешности с утратой профессиональной значимости?

Что мешает безработному человеку быть успешным в жизни?

Далее группе предлагается придумать некую легенду, то есть жизнеописание типичного безработного по следующей схеме: семья, образование, этапы трудовой жизни, потеря работы, поиск нового места работы, отношение к обществу, службе занятости и т.д.

После этого группа подразделяется на команды: выбирается участник, который сыграет роль подсудимого, формируются группы защиты, обвинения, присяжных заседателей.

Обвинению предстоит придумать как можно больше доводов, доказывающих что именно подсудимый виноват в том, что на определенном этапе стал неуспешным в жизни (согласно придуманной легенде).

Защита, как ей и полагается, приводит доказательства в пользу подсудимого, считая, что подсудимый не может в полной мере нести ответственность за свой неуспех. Объективные процессы в обществе создают неблагоприятные условия для стабильной и успешной трудовой жизни.

Каждая из сторон судебного процесса может приглашать свидетелей для дачи показаний в защиту или против подсудимого.

Присяжные заседатели по ходу дела имеют право задавать любые уточняющие вопросы сторонам обвинения и защиты.

Слушание дела включает и так называемое последнее слово подсудимого, в котором ему предлагается сформулировать и предъявить суду новую оценку проблемы, более объективно отнестись к позитивным и негативным сторонам ситуации безработицы, реально оценить возможности и перспективы своего трудоустройства и дальнейшего профессионального развития.

Далее суд выносит свой вердикт – виновен или не виновен подсудимый в том, что он сегодня безработный. Если виновен, то приговор выносится в форме обязательных практических мер, предписываемых подсудимому для успешного трудоустройства. Если не виновен, то приговор может носить рекомендательный характер в виде системы мероприятий, которые помогут безработному человеку на пути к его трудоустройству.

В заключение следует обсуждение в группе результатов и подведение итогов игры.

Стоит отметить, что такая групповая форма работы с безработными позволяет комплексно решать узловые проблемы, препятствующие успешному трудоустройству.

В практике профессионального просвещения учащихся используется немало интересных и разнообразных форм и методов работы.

Главное, чтобы они органично вписывались в систему учебно-воспитательной работы образовательного учреждения, учитывали потребности и социально-психологические особенности учеников и способствовали активизации профессионального самоопределения школьников.

