

Игры по профориентации

Кто есть кто?

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

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

Процедура:

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

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

Показав рукой на своего товарища, все должны на время замереть, а ведущий сам по очереди подсчитывает, сколько рук показывает на каждого человека, т.е. чей образ, по мнению большинства игроков, в наибольшей степени соответствует данной профессии.

Поступь профессионала (походка)

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

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

Процедура:

Ведущий предлагает всем рассчитаться по порядку номеров.

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

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

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

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

После этого он так же тихо пройдет на свое место.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Профессия на букву

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

Условия: Упражнение можно проводить в круге (примерно с 10-15 участниками), а можно использовать и при работе с целым классом. Данная

игровая методика очень компактна и занимает совсем немного времени (от 5-7 до 10-15 минут) и носит скорее разминочный характер.

Процедура (при работе в круге):

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

Ведущий называет первую букву, а участники по очереди называют профессии.

Если называется совершенно непонятная профессия, ведущий просит пояснить, о чем идет речь.

Если игрок не может это объяснить, то считается, что профессия не названа и ход передается следующему по очереди игроку (по более жестким правилам, тот, кто не смог назвать профессию, выбывает из игры и выходит на время из круга).

При этом совсем не обязательно требовать от участников официальных (безукоризненно «правильных») названий профессий, поскольку на данный момент ни один справочник не является исчерпывающим.

Важно хотя бы приблизительно обозначить ту или иную профессиональную деятельность и суметь ответить на уточняющие вопросы.

Желательно больше 5-7 букв не предлагать, иначе игра перестанет казаться увлекательной.

При проведении данной игровой методики начинать следует с простых букв, по которым легко называть профессии (буквы: м, н, о...), постепенно предлагая участникам более сложные буквы (ч, ц, я...).

При работе с целым классом можно разбиться на 2-3 команды (например, по рядам парт) и уже таким образом выяснить, какая команда является более эрудированной.

При этом ведущий должен фиксировать успешность действий каждой команды на доске (например, каждый удачный ответ помечается плюсом, а неудачный - минусом), тогда игра станет более наглядной и интересной.

Опыт показывает, что у ведущего в данном упражнении имеются довольно большие возможности для ненавязчивой коррекции представлений учащихся о тех или иных профессиях.

Профессия – специальность

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

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

Процедура:

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

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

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

Допускаются небольшие обсуждения и дискуссии.

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

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

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

По аналогичному принципу можно построить другие игровые упражнения:

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

ПРОФЕССИЯ - МЕДИЦИНСКИЕ ПРОТИВОПОКАЗАНИЯ (для данной профессии);

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

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