КРАЕВОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ КАЗЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

ДЛЯ ДЕТЕЙ-СИРОТ И ДЕТЕЙ, ОСТАВШИХСЯ БЕЗ ПОПЕЧЕНИЯ РОДИТЕЛЕЙ

**«ЕСАУЛОВСКИЙ ДЕТСКИЙ ДОМ»**

662518 Красноярский край, Березовский район, с.Есаулово, ул.Просвещения 7,

тел/факс 8-/275/ 9-32-83 e mail: sta@esаuldom.ru

ОКПО 13445956 ОГРН – 1022400557541 ИНН/КПП 2404000793/240401001

**Социально – моделирующие (профориентационные игры),**

**как средство успешной социальной адаптации воспитанников детского дома**



С.Есаулово 2015 г.

В сборнике описана технология проведения социально-моделирующих, профориентационных игр.

Представлены апробированные профориентационные (социально-моделирующие) игры и упражнения, рассчитанные на реальные условия работы в детском доме, школе: многие игры проводятся в рамках воспитательских и классных часов, уроков, предполагают работу с группой детей, проводятся одним ведущим (педагогом), предполагают высокую динамику работы. Основная идея таких игр – играть со всеми и с каждым в отдельности. Данные игры позволяют моделировать некоторые нравственные аспекты таких «престижных» и «непрестижных» на сегодняшний день профессий.

Над сборником работала воспитатель КГКОУ «Есауловский детский дом» Маслова Н.В.

Содержание

Введение …………………………………………………………………………..4

Технология проведения социально – моделирующих (профориентационных) игр………………………………………………………………………………….6

Профориентационная игра для подростков «Остров».…………………………9

Профориентационная игра "Ловушки - капканчики"………………………. ..12

Профориентационная игра «Три судьбы»……………………………………..14

Педагогическая игра « Я и моя профессия»…………………………………...17

Педагогическая игра «Ищу работу»…………………………………………....18

Педагогическая игра « Манера поведения»……………………………………19

Профориентационная игра " Ветеран" - " Бездельник"……………………….19

Игра "Кораблекрушение на луне………………………………………………24

Игра " Новый город"…………………………………………………………….31

Профориентационная игра для подростков Спящий город»…………………34

Профориентационная игра «Профсоюз»………………………………………37

Игра "Пришельцы - инопланетяне"…………………………………………….39

Игра «Приемная комиссия»…………………………………………………….43

Игровое упражнение « Человек- профессия»………………………………….45

Игровое упражнение «Автопортрет»…………………………………………..46

Список используемой литературы……………………………………………...47

Введение

Выбор профессии – один из главных жизненных выборов. Выбирая профессию, мы выбираем образ жизни. Для многих ситуация выбора оказывается стрессовой, особенно у детей, которые воспитываются в детских домах. Происходит это из-за незнания себя, своих возможностей, интересов, склонностей, с одной стороны, и из-за незнания мира профессий, с другой.

 Одним из факторов успешности человека является его профессиональная деятельность. Чтобы помочь ребенку в выборе будущей профессии, необходимо учитывать его способности, состояние здоровья и образовательные возможности.

Ребенку, который воспитывается в семье, легче ориентироваться в мире профессий, так как у него есть наглядный пример. Как правило, ребенок выбирает ту профессию, которую советуют родители, при выборе играют роль семейные традиции, совет или пример авторитетного взрослого, положительное социальное окружение. А как быть ребенку, который воспитывается в детском доме, ведь его окружение до поступления в детский дом было негативное: родители, ведущие асоциальный образ жизни и обедненная среда. У государственного ребенка нет реального представления вообще о будущем и о мире профессий в частности.

Детям, выросшим в условиях детского дома, очень трудно адаптироваться после того, как они покидают стены заведения, что проявляется в социальной неготовности взаимодействовать с окружающим миром. Все это определяет необходимость оказания помощи выпускникам и их поддержки в начале самостоятельной жизни.

В рамках программы «ППС профессионального самоопределения воспитанников детского дома» нами разработан блок социально – моделирующие и профориентационные игр, которые направлены на профессиональное самоопределение, трудовое воспитание и социальную адаптацию воспитанников детского дома.

Данная форма выбрана нами в связи с тем, что в игре ребенок чувствует себя естественно, т.е. находится в состоянии деятеля, инициатора собственного развития; а также игра позволяет ребенку построить реальную действительность и достигать конкретные цели.

Кроме того, игра предоставляет возможность выстраивать деловое сотрудничество со сверстниками, вступать в совместную деятельность со взрослыми.

Данные игры позволяют нам педагогам смоделировать ситуацию успеха для воспитанников с низкой самооценкой и хронической неуспешностью: также определяются сферы, где ребенок может быть успешен, и поощряются даже незначительные его успехи.

Такие игры,

* во-первых, развивают способность и умение отстаивать свою точку зрения с учётом точек зрения и интересов других;
* во-вторых, игра формирует представление о различных социальных ролях, а также профессиональных ролях, интересах, что позволяют решать проблему профессионального самоопределения;
* А ещё такие игры лишены элемента соревновательности, что позволяет людям, имеющим затруднениям в публичном выступлении, преодолевать страх аудитории. Особое психологическое воздействие игра оказывает на взаимоотношения в группе.

Игра носит познавательный характер, развивает способность оценки ситуации и применения различных знаний в решении данной проблемы.

Основная идея таких игр – играть со всеми и с каждым в отдельности. Данные игры позволяют моделировать некоторые нравственные аспекты таких «престижных» и «непрестижных» на сегодняшний день профессий.

**Технология проведения социально - моделирующих (профориентационных) игр.**

Игра – это вид деятельности, заключающийся в воспроизведении действий детьми.

По Далю определение игры: воспроизведение ситуации в целях выработки наиболее эффективных решений.

Специфика игровой деятельности подростков заключается в том, что игра подростка должна иметь моделирующий характер, предоставлять возможность выхода в настоящую, взрослую деятельность в качестве ученика.

**Формула социально-моделирующих игр**

Социально-моделирующая игра = тип деятельности – игровой +содержание - социально-моделирующее + форма – общественно-значимая.

**Принципы:**

* Игра должна моделировать современное общество, но не то, которое есть, а то которое должно быть;
* Модели созданные в игре, должны быть действующими;
* Позиция взрослого не должна выходить за рамки экспертно- консультативной.

**Типы социально-моделирующей игры:**

* 1. По масштабу содержательной деятельности.
	2. По характеру деятельности подростков в моделирующих условиях.
	3. По их продолжительности.

**Набор ролей.**

Формирование набора ролей может происходить по-разному: это могут быть заранее заготовленные карточки с названием ролей и краткими описаниями каждой из них. Которые можно разыграть по жребию. Но можно предложить и самим ребятам, после объяснения содержания игры, предложить возможные социальные роли.

**Что дают такие игры.**

Во-первых, игра развивает способность и умение отставить свою точку зрения с учётом точек зрения и интересов других;

Во-вторых, игра формирует представление о различных социальных ролях, а также профессиональных ролях, интересах, что позволяют решать проблему профессионального самоопределения; А ещё такие игры лишены элемента соревновательности, что позволяет людям, имеющим затруднениям в публичном выступлении, преодолевать страх аудитории. Особое психологическое воздействие игра оказывает на взаимоотношения в группе.

Игра носит познавательный характер, развивает способность оценки ситуации и применения различных знаний в решении данной проблемы.

Воспитатель подключается к игре на первой стадии объяснения, при обсуждении, не вмешиваясь в работу групп. Но участники могут обратиться за консультацией, и он при определённых условиях может её дать.

**Ход игры:**

1. Ознакомление с правилами игры и игровым материалом
2. Распределение ролей (по жребию или по желанию).
3. Ознакомление всей группы с каждой ролью.
4. Игровые действие (обсуждение ситуации, принятие решения).
5. Проведение и анализ игры.
6. Рефлексия (участники делятся впечатлениями о прошедшей работе).

В конце игры можно провести расслабляющее, релаксирующее упражнения, выражение взаимной благодарности.

Профориентационные игры - главный метод активизации профессионального самоопределения.

Такие игры задают зону ближайшего развития для ребят. Постепенно личностный фактор начинает влиять на профессиональное становление детей. Профориентационные игры помогают подросткам мыслить, делать выбор, логически рассуждать, дискутировать, общаться.

Профориентационных игр большое количество и условно их можно поделить на две группы, это ознакомительные и мотивирующие

Профориентационные игры рассчитаны на реальные условия работы в детском доме, школе: многие игры проводятся в рамках воспитательских и классных часов, уроков, предполагают работу с группой детей, проводятся одним ведущим (педагогом), предполагают высокую динамику работы.

При подготовке и проведении игр необходимо максимально пробуждать самое разнообразное фантазирование, постоянно преодолевать стереотипы и шаблоны мышления. Игровые действия развертываются по определенной схеме, но сюжет не должен быть жестко закреплен. Игровые взаимоотношения, возникающие в процессе игры, моделируют деловые отношения, и в то же время н6а них оказывают большое влияние индивидуальные особенности участников и их жизненный опыт.

Данные игры после их проведения требуют обязательного последующего обсуждения, анализ происходившего всеми участниками, исходя из собственных убеждений. При проведении профориентационных игр рекомендуется опираться на общие принципы проведения тренинговых занятий. Традиционно в начале игры провести упражнение - энергизатор, повышающее доступ к внутренним резервам личности каждого участника, а завершить релаксирующим игровым заданием для снятия излишнего эмоционального напряжения.

**Профориентационная игра для подростков «Остров».**

Эта игра знакомит подростков с «непристижными» профессиями.

Но цель ориентировать ребят на непривлекательные профессии - не ставится напрямую.

Игра рассчитана на работу с детьми 7-11 классов. Продолжительность игры примерно 1 час. Этапы игры не должны затягиваться, игра должна проходить динамично. Не нужно тратить силы на выяснение отношений, а необходимо решать поставленные задачи. Чтобы игровые действия оказались удачными, вести себя необходимо так же, как в реальных условиях. Так как игра- это тоже модель реальности.

Все основные идеи участников и результаты решений групп отражаются и фиксируются или на доске, или на ватмане.

**Технология проведения игры:**

1. На 1 этапе. Воспитанникам объявляется название игры – «Остров» и зачитывается общая инструкция.
2. Далее ведущий знакомит участников с планом острова и предлагает освоить остров в хозяйственном отношении, дать ему название, установить законы и правила жизни на острове и определить виды профессиональной деятельности, необходимые для жизни на острове и распределить профессиональные роли. Воспитанники предлагают, что им необходимо сделать для выживания, составляют перечень работ и определяются с видом деятельности. Все предложения записываются в виде перечня на доске в первой колонке таблицы. Все направления деятельности обсуждаются, и в результате остаются наиболее важные виды работы. После того как написан перечень работ, необходимо определить, сколько необходимо человек для каждой работы.
3. После этого ведущий задает дальнейший порядок игры. По каждому виду работ образуется группа, которая в течение 3-5 минут обсуждает, каким образом она будет выполнять свою работу исходя из реальных возможностей.
4. Следующий этап обыгрывается с воспитанниками.

- Представьте, что вы занимаетесь приготовлением пищи, а вы строительством дома, вы охотой и т.д. Вы все ежедневно выполняете свою работу, и уже прошло достаточно времени и вероятно, что на острове может возникнуть эпидемия, так как тропическая пища непривычна для европейцев и весь остров уже покрыт отходами, которые просто некуда девать и которые становятся очагами серьезных инфекций. Как вы думаете, может мы, что - то забыли?

Иными словами, ведущий, побуждает группу к строительству туалета, про который они часто забывают. Важно определить, кто будет поддерживать порядок в туалете и вообще разбираться на острове с мусором. Нередко многие подростки стесняются выполнять такую работу, стремясь заниматься более престижными делами. Само обращение к теме «туалета», «нечистот», «мусора» - это попытка поразмышлять о благородстве, об аристократизме, о подлинной элитарности в самом высоком смысле этих слов. Поэтому на этом этапе педагог знакомит воспитанников с историей из книги О.С.Муравьевой «Как воспитывали русского дворянина». «В конце 1940-х годов на одной из постоянных баз геологов ожидали очередную экспедицию, в которой работал потомок древнего княжеского рода. На базе это знали и ждали молодого дворянина, предвкушая его реакцию на отвратительно грязный туалет: «Мы то ладно, потерпим, - шутили геологи, - но что будет делать Его светлость?!» Его светлость, приехав, сделал то, что многих обескуражило. Он взял спокойно ведро с водой, швабру и аккуратно вымыл загаженную уборную.… Это и был поступок аристократа, твердо знающего, что убирать грязь не стыдно, стыдно жить в грязи».

5. И, наконец, за 3-5 минут до конца занятия ведущий заявляет о прекращении игры и организует ее обсуждение.

Опыт проведения игры показывает, что не всегда участники готовы признать, что их игровые действия оказались неудачными. Иногда кто-то говорит, что в реальных условиях он бы вёл себя «намного активнее и благороднее». Тогда ведущий объясняет, что игра – это тоже модель реальности.

**Цели игры:**

**Познавательные:**

* Ознакомление со способами освоения острова;
* Знакомство с различными видами профессиональной деятельности, необходимых для выживания на острове.

**Образовательные:**

* Развитие творческих способностей;
* Формирование общественно-активной позиции, направленной на пользу общества;
* Развитие организаторских способностей;
* Тренировка навыков наблюдательности и понимания себя и других людей в контактах с ними.

**Воспитательные:**

* Поиски новых форм поведения в контактах с другими;
* Умение взаимодействовать с другими;
* Умение выполнять поставленную задачу.

**Форма работы:** групповая.

**Методы работы:** вербальные инструкции, беседа, постановка задач для выполнения, выполнение работы по заданной тематике самостоятельно, рефлексия.

**Дидактические материалы :** для педагога: описание ситуации; для участников: бумага, маркеры.

**Ход игры**

1. Ознакомление с правилами игры и игровым материалом
2. Распределение ролей.
3. Ознакомление всей группы с каждой ролью.
4. Игровые действие (обсуждение ситуации, принятие решения).
5. Проведение и анализ игры.
6. Рефлексия (участники делятся впечатлениями о прошедшей работе).

**Профориентационная 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 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 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 от каких-то обстоятельств, так и внутренними, заключен­ными в самом человека (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 дастся 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-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 се 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 но очереди называет спою 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, 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 поощрить такой обмен опытом, но одновременно следить и за тем, чтобы игра проходила динамично и не увязала в несущественных деталях.

**Профориентационная игра «Три судьбы»**

**Цель игры –** помочь воспитанникам разобраться в основных смыслах трудовой жизни применительно к различным стереотипам людей (труженика, лентяя, бездарности и др.)

**Основные этапы**

1. Вначале, еще до объявления названия игры, необходимо выбрать добровольцев на главные роли.

**Инструкция**

 Представьте, что дело происходит в школе будущего, где-то в середине следующего столетия. К нам на диспут о смысле жизни приглашены три уважаемых человека – ветерана, каждый из которых закончил среднюю школу, а затем прожил интересную жизнь, дотянув до нашего времени. Каждому из приглашенных где-то около 70 лет.

Но гости наши необычные: мы решили пригласить разных по своим жизненным ориентациям людей.

Первый – это труженик, уверенный, что только в честном труде заключается настоящее счастье.

Второй – выдающийся лентяй, считающий, что работать должны только дураки.

Третий – удивительная бездарность, убежденная, что высшее счастье- заниматься таким делом и сидеть на таких постах, которым он явно не соответствует ( и пусть перед тобой трепещут более умные и более достойные…)

Но вот загадка: мы не будем знать, кто из наших гостей кем является.

Сейчас они выйдут в коридор и сами решат, кто какую роль на себя возьмет.

(Возможны разные варианты использования этого правила. Например ведущий может сам раздать карточки с указанием их ролей, а может в присутствии детей предложить игрокам самим распределить эти роли.)

Мы за это время попробуем придумать для наших гостей интересные вопросы, чтобы лучше понять этих людей, действительно ли они счастливы, а потом постараемся угадать, какие роли они играли.

1. Главные игроки примерно на 2-3 минуты отравляются в коридор, чтобы разобраться с игровыми ролями и продумать основные этапы своей жизни. Ведущий предлагает оставшимся придумать по2-3 душещипательных вопроса, касающихся не только профессиональной деятельности наших гостей, но и их личной, семейной жизни, досуга.
2. Когда ведущий выходит в коридор и приглашает главных игроков в группу, он должен спросить у них, какие роли каждый из них собирается представлять.
3. Главные игроки приглашаются в группу, усаживаются на почетные места, и им предлагается по очереди кратко (за 2-3 минуты) рассказать об основных этапах прожитых жизней.
4. После того как все главные игроки расскажут о своих судьбах, ведущий предлагает начать пресс- конференцию, т.е. остальным учащимся задать краткие вопросы и получить на них краткие ответы.
5. Примерно за 15-20 минут до конца занятия пресс-конференция прекращается, гостей благодарят, им предлагается занять свои места, чтобы участвовать в общем обсуждении.

**Обсуждение**

Сначала ведущий может спросить присутствующих, кто из гостей показался им более счастливым и почему. При этом мнения могут быть очень разными.

Чтобы разобраться, удалось (или не удалось) участникам сыграть выбранную роль, ведущий может задать вопрос: « А чем вообще принципиально различаются труженик, лентяй и бездарность?»

Нужно разработать критерии различия этих стереотипов.

Когда группа явно растеряется, ведущий может предложить свои критерии различия труженика, лентяя и бездарности. (нижняя часть таблицы)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Критерии различия стереотипов | Труженик  | Лентяй  | Бездарность  |
| Возможные критерии класса:- активность- целеустремленность- интеллект- умения | ++++ | ?+++ | ++00 |
| Критерии ведущего:- желание хорошо делатьконкретное дело-способность хорошо делатьданное дело- счастье | +++ | 0+0 | +00 |

 Прокомментировать таблицу можно следующим образом. Выделяются только два основных критерия:

1. желание хорошо делать конкретное дело;
2. способность хорошо его делать.

 **Труженик** (настоящий, а не карикатурный) – это человек, который умеет мечтать, и реализует свои мечты.

**Лентяй** – это тот, кто не хочет, не способен по-настоящему мечтать, хотя способности у него могут и быть. В этом смысле, лентяй близок к дураку: может сделать что-то значительное, но не хочет.

**Бездарность** – это тот, кто может и очень даже хочет, но совершенно не способен. (Бездарность при этом может быть большим начальником и даже президентом, бездарность способна пробраться на престижную работу, но саму работу она делать не умеет.)

Кто же по настоящему счастлив из выделенных стереотипов?

Если за критерий счастья взять степень соответствия того, что человек способен хотеть, тому, чего он способен достичь, то счастливым должен быть труженик.

А вот несчастным должен быть лентяй (к своему несчастью, они часто бывают неглупыми и рано или поздно осознают, что прожили жизнь впустую), а также бездарности (даже на высоких постах бездарность чувствует, что ничего у нее не получилось).

**Педагогическая игра « Я и моя профессия»**

 Цель игры – формирование и развитие умений передавать свои знания о выбранной профессии другим. Один из участников группы (по желанию) располагается в центре круга, другие - задают вопросы о той профессии, которую выбрал для себя сидящий в центре.

Вопросы могут быть примерно такими: Какая профессия тебе нравится? Почему ты ее выбрал? Как ты себе представляешь будущую профессию? И т.д.

Воспитатель активный участник игры, который может взять инициативу на себя в случае возникновения проблемных ситуаций. Он может начать игру, рассказать о своем выборе профессии, о том, с какими проблемами он сталкивался при этом. Главное в игре – активность ее участников, которую можно инициировать, создав творческую группу в составе трех человек, ведущих игру.

В ходе игры можно использовать заранее подобранные фрагменты фильмов о той или иной профессии. Чтобы углубить знания подростков о мире профессий, воспитатель может организовать встречи с представителями тех профессий, о которых больше всего говорили воспитанники в ходе игры.

**Педагогическая игра «Ищу работу»**

 Ее цель заключается в формировании умения представлять себя. Играют два участника: один - наблюдатель, другой - ищущий работу. Группа имеет права помогать и подсказывать только работодателю. Человек, который хочет устроиться на работу, должен отвечать на все вопросы работодателя, заинтересовать его своими профессиональными имениями, имеющими предложениями, продемонстрировать умения поддерживать разговор и достигать поставленной цели. Работодателю нужно задать как можно больше вопросов, касающихся личных и профессиональных качеств ищущего работу человека, его планов, охарактеризовать ему предлагаемую работу и назвать максимальное количество возможных трудностей.

В ситуации затруднения воспитатель может выступать в роли работодателя. Перед началом игры он может рассказать воспитанникам о том, как устроится на работу, куда нужно обращаться, если возникнет проблема поиска рабочего места. В ходе игры можно предложить воспитанникам решить проблемные ситуации, такие как: «По моей специальности работы нет, но есть много другой работы, которая мне не очень нравится. Как быть?», «У меня есть несколько вариантов выбора рабочего места, и мне все нравится. Что делать?», «Мне очень хочется работать в фирме (учреждении, организации), но меня туда не берут. Что делать?».

Решение проблемных ситуаций осуществляется в ходе групповой дискуссии, руководить которой может инициативная группа или сам воспитатель. Наиболее понравившиеся ответы и варианты решений обсуждаются, и выбирается оптимальный вариант.

**Педагогическая игра « Манера поведения»**

**Цель игры:** сформировать умения правильно держаться в любой обстановке, сдерживать проявления своих эмоциональных реакций.

Одна манера поведения является оптимальной в одной ситуации, другая в другой. Надо вместе с участниками группы воспроизвести наиболее ответственные и возможные ситуации, которые могут встретиться на жизненном пути воспитанников в момент профессионального самоопределения (не поступил в учебное заведение, не взяли на работу, закончились деньги, возникли жилищные проблемы и так далее). Предлагаемые ситуации участники могут написать на карточках, затем группа коллективно решает, какие из них будут проигрываться.

В случае затруднения воспитатель может предложить те ситуации, которые он решал в момент профессионального самоопределения, дети могут проиграть эти ситуации, а затем воспитатель расскажет о своих действиях, о том, как он справился с возникшими проблемами.

**Профориентационная игра " Ветеран" - " Бездельник"**

**Цель игры**  - формирование у воспитанников 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 учебно-курсового комбината главным участникам игры дополнительно предлагается как-то связать свою трудовую жизнь с данным предприятием.

**Условия проведения игры.**

Игра рассчитана на работу 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 воспитанников на главные роли. Желательно, чтобы эти воспитанники были остроумными, веселыми, отчаянными (эмоциональными лидерами). Объявив название игры, ведущий предлагает выбранным воспитанникам распределить роли:"Ветеран " и "Бездельник".

**2 этап.** Группа знакомится с общей инструкцией:" 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. И так, "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 воспитанников. Ведущий дает "Ветерану" и "Бездельнику" вспомогательные письменные инструкции ( см. приложение ).

Пока они готовятся, ведущий предлагает участникам игры 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 воспитанникам, 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". Группа приветствует их (можно вставанием, а можно даже аплодисментами).

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

**5 этап.** Ведущий занимает свое место перед участниками и предлагает воспитанникам 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, воспитанники могут в группе 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 группе 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 растрачивать 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 безделия - мог что-то сделать, но не сделал.

 **Диагностические возможности игры.**

Ведущий может оценить способность воспитанников использовать схему личного профессионального плана как при построении своих планов ( главные игроки ), так и при анализе трудовых "судеб" . Игра позволяет также определить отношение воспитанников к такой ценности как труд.

**Типичные трудности.**

Воспитанники в группе могут высказывать иронические замечания в адрес своих товарищей в непривычных для них ролях "Ветерана" и "Бездельника". Ведущий в роли "классного руководителя" может делать "строгие" замечания: « Будьте уважительнее к пожилым людям", "Посмотрим, какими вы будете в их возрасте" и т.д. Нежелательны замечания типа: «Перестаньте, ведь это же игра", т.к. тогда нарушается условность игровой ситуации.

Если окажется, что "Бездельник" явно интереснее и убедительнее "Ветерана", ведущий не должен явно помогать "Ветерану". При обсуждении важно выяснить, в чем был, слаб "Ветеран", а "Бездельнику" заметить, что с его способностями он за "свои" 75 лет мог бы прожить еще более интересную жизнь, будь он тружеником.

**Перспективы развития игры.**

"Ветеран" и "Бездельник" могут использовать при подготовке своих рассказов "конкретные судьбы", заготовленных в виде более развернутых инструкций. Перед обсуждением воспитанниками в группе можно предложить написать краткие письма отдельно "Ветерану" и отдельно "Бездельнику", где они высказали бы свое отношение к их выступлениям. Эти письма можно было бы зачитать вслух. А "Ветерана" и "Бездельника" попросить написать, что дала им игра - это может быть хорошей обратной связью для ведущего.

Данную игру можно разделить на две самостоятельные игры: "Ветеран", и "Бездельник". Эти игры проводятся по той же схеме. При этом главный игрок окажется в трудной роли, что потребует от ведущего более тактичного ведения игры, а в трудных случаях и поддержки.

**Приложение 1.** **Игровая инструкция "Ветерану"**

Дело происходит в 2050 г. Вам уже более 75 лет. Как ветерана труда, старого уважаемого человека Вас пригласили к школьникам.

Главная Ваша задача - показать, что счастье - в честном труде (на примере своей трудовой жизни).

Кратко расскажите детям:

* с чего начинался Ваш трудовой путь;
* основные этапы Вашего пути;
* какие были радости, трудности;
* Ваши трудовые награды (за что?).

Постарайтесь, чтобы Ваш рассказ выглядел достоверно (чтобы было похоже на правду)

Очень большая просьба - говорите кратко (на весь рассказ Вам дается 3-4 минуты).
После рассказа будьте готовы ответить на любой вопрос воспитанников.

Дополнительно можно попросить "Ветерана" рассказать о своих реальных профессиональных планах, но настаивать на этом не следует.

**Приложение 2.** **Игровая инструкция "бездельнику".**

Дело происходит в 2050 г. Вам уже более 75 лет. Вас, как редкого (для 2050 г.), оригинального человека пригласили в школу для показа учащимся.
Как человек гордый, Вы не намерены выглядеть "экспонатом" и хотите доказать всем, что прожили счастливую жизнь (не хуже других).
Расскажите, пожалуйста, детям:

* как Вы учились;
* с чего началась Ваша взрослая жизнь;
* основные этапы в жизни ( наиболее важные для Вас );
* главные трудности и радости;
* чего Вы достигли.
* Очень большая просьба - говорите кратко (на весь рассказ дается 3-4 минуты).
После рассказа будьте готовы ответить на любые вопросы воспитанников.

**Игра "Кораблекрушение на луне.**

**Цель игры** - Игра используется для исследования процесса принятия решения группой, учит эффективному поведению для достижения согласия при решении групповой задачи, может внести вклад в сплоченность членов группы. Каждый воспитанник в ходе игры сможет определить свой вклад в работу малой группы. Игра "Кораблекрушение на Луне" знакомит воспитанников с понятием групповой, коллективной сплоченности (соорганизованности).

**Условия проведения игры**.

Для проведения игры необходим школьный класс или другая аудитория, где можно свободно перемещаться, пишущие принадлежности и бумага по количеству участников, список предметов, приведенный ниже, школьная доска. Оптимальное число участников 12-24 человека. Время проведения 45-50 минут.

**Процедура проведения игры.**

Ведущий раздает протоколы (см. приложение 1).

**Инструкция участникам:**

"Ваш корабль потерпел кораблекрушение на Луне, на темной ее стороне. Согласно плану Вы должны встретиться со станцией, находящейся на расстоянии 300 км от этого места на освещенной стороне Луны. Все уничтожено, кроме предметов, список которых имеется у Вас на листках ( коробок спичек, пищевые концентраты, 20 м нейлонового шнура, шелковый купол парашюта, переносной обогреватель на солнечных батареях, коробка сухого молока, два баллона с кислородом до 50 лг, звездная карта лунного небосклона, самонадувающаяся спасательная лодка, магнитный компас, 25 л воды, сигнальные ракеты, аптечка первой помощи с инъекционными иглами, приемопередатчик с частотной модуляцией на солнечных батареях ).
Жизнь экипажа зависит от того, сможет ли он добраться до станции. Вашей задачей является выбор наиболее необходимых предметов для преодоления пути в 300 км. Вы должны перечислить 14 предметов в соответствии с их значением для сохранения Вашей жизни.

Номером 1 обозначьте наиболее важный предмет, который возьмете в первую очередь, номером 2 - второй по значению и так далее до 14 наименее важного для Вас предмета. Работать необходимо самостоятельно. Время для выполнения задания 5 минут"

Для лучшей организации игры, для повышения активности и заинтересованности ее участников, можно ввести элемент соревновательности (конкуренции):

* приз-сюрприз победившей команде, который ждет ее на станции,
* начисление дополнительного очка за быструю работу (команде первой выполнившей задание). Сумма этих очков отнимается затем от групповой ошибки, улучшая общий результат команды.
* начисление штрафного очка за шум, неорганизованость, невнимание при выполнении задания. Сумма этих очков суммируется с групповой ошибкой, делая общий результат команды хуже.

Все участники проставляют номера в графе "Индивидуальное решение" протокола.

После того, как все участники выполнят задание, формируются экипажи по 4-6 человек.

Для этого ведущий заранее готовит карточки с номерами экипажей. Карточки перемешиваются и каждый из участников, не глядя, берет одну из карточек с номером экипажа.

Группы можно сформировать по желанию ребят. Экипажи могут взять себе названия.

Продолжение инсрукции участникам:

"Теперь Вы будете работать не отдельно друг от друга, а как единое целое - экипаж. Вы вместе обсудите и решите, как дойти до станции. Ваша задача - выработать такое совместное решение этого вопроса, которое удовлетворит всех членов экипажа.

Достичь согласия трудно, поэтому не каждая оценка будет получать полное одобрение всех участников. Группа старается каждую общую оценку дать так, чтобы все члены группы могли с ней согласиться хотя бы отчасти. Используйте следующие рекомендации для достижения согласия:

1) Избегайте защищать свои индивидуальные суждения, подходите к задаче логически.

2) Избегайте менять свое мнение только ради достижения согласия, не старайтесь уклониться от конфликта. Поддерживайте только те решения, с которыми Вы можете согласиться хотя бы отчасти.

3) Избегайте таких методов "уменьшения конфликта", как голосование, компромиссные решения.

4) Рассматривайте различие мнений как помощь, а не как помеху при принятии решений.

Номера предметов, в зависимости от значимости, заносите в графу

"Групповая оценка" протокола. У всех членов экипажа записи в этой графе

будут одинаковыми. На это задание дается 10-20 минут."
Ведущий осуществляет целенаправленное наблюдение за работой группы,

ориентируясь на следующие моменты:

1. как происходит разбивка на группы;
2. как осуществляется работа в группах:
3. какие виды поведения помогают или мешают процессу достижения согласия?
4. вырабатывают ли участники какие-то правила для совместного принятия решения или действуют стихийно?
5. кто участвует в процессе выработки решения, а кто нет?
6. кто и как оказывает влияние на процесс принятия решения? один или два лидера?
7. какова атмосфера в группе во время дискуссии?
8. какие действия предпринимают участники группы для "протаскивания" своих мнений?

Процесс принятия совместного решения можно обсудить в конце игры при подведении итогов.

После завершения данного задания ведущий дает продолжение инструкции:
"В это время наладилась связь с Центром управления полетом. На Земле, узнав об аварии на корабле, собралась комиссия компетентных экспертов, которая выработала наиболее верное решение данной проблемы - как дойти до станции. Вам передано решение Центра управления полетом."( см. приложение 2 )
Ведущий зачитывает, а участники игры записывают решение Центра в графу протокола "Решение Центра".

Далее решение Центра сравнивается с индивидуальным и групповым решениями. Все участники подсчитывают показатели:

1."Индивидуальная ошибка". Сравнивается индивидуальная оценка по каждому предмету с оценкой Центра управления полетом. Разница берется по абсолютной величине без учета знака, и записывается в соответствующей колонке.
Считается "суммарная индивидуальная ошибка" по всем предметам. Чем она меньше, тем лучше.

2."Групповая ошибка". Находится аналогичным путем сравнения групповых оценок с оценками Центра. Подсчитывается "суммарная групповая ошибка".

Пока идет подсчет, ведущий может начертить на доске таблицу со следующими колонками:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Номер или название экипажа | Групповая ошибка | Индивидуальные ошибки членов экипажа |

Таблица заполняется с учетом полученных каждым экипажем в ходе работы дополнительных и штрафных очков.
Затем ведущий проводит анализ работы групп и называет победителя. При этом учитывается не только количественные результаты, но проводится и качественный анализ. Например, если индивидуальная ошибка одного из членов экипажа меньше групповой, то, следовательно, ни сам член экипажа не смог отстоять свою точку зрения, ни группа не помогла ему в этом. То есть экипаж не использовал весь свой внутренний потенциал, не смог соорганизоваться для коллективной работы.

Если же, например, наилучший результат члена экипажа был хуже, чем в других группах, то, следовательно, изначальный потенциал группы или точнее ее отдельных членов был ниже, чем в других группах. Однако в целом группа сумела организоваться и достаточно успешно справилась с поставленной задачей, в том случае, если групповая ошибка меньше индивидуальных. На этом этапе проводится и обсужденин процесса принятия решения в группе.

Лучшая команда может быть награждена поощрительным призом.

**Приложение 1** Протокол игры "Кораблекрушение на Луне".

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Список предметов | Индивидуальная оценка | Индивидуальная ошибка | Групповая оценка | Групповая ошибка |
| 1.Коробок спичек 2.Пищевые концентраты3.20 м нейлонового шнура 4.Шелковый купол парашюта5.Переносной обогреватель на солнечных батареях6.Коробка сухого молока 7.Два баллона с кислородом по 30кг8.Звездная карта лунного небосклона 9.Самонадувающаяся спасательная лодка 10.Магнитный компас11.25 л воды 12.Сигнальные ракеты 13.Аптечка первой помощи с инъекц. иглами14.Приемопередатчик на солнечных батареях с частотной модуляцией |   |   |   |   |
| Сумма баллов |   |   |   |   |

**Приложение 2**

Правильное решение проблемы кораблекрушения на Луне.
(Решение Центра)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Список предметов | Правильный номер | Пояснения специалистов |
| 1.Коробок спичек  | 14  | На Луне нет кислорода, который необходим при горении. Спички совершенно не нужны. |
| 2.Пищевые концентраты  | 4 | Эффективное средство для поддержания необходимой энергии. |
| 3.20 м нейлонового шнура  | 6 | Может быть использован для преодоления скал и переноски раненых. |
| 4.Шелковый купол парашюта | 8  | Может защитить от солнечных лучей. |
| 5.Переносной обогреватель на солнечных батареях | 12 | Не нужен на солнечной стороне. |
| 6.Коробка сухого молока  | 11 | Более громоздкая замена пищевых концентратов. |
| 7.Два баллона с кислородом по 30 кг | 1 | Самое необходимое для поддержания жизни. |
| 8.Звездная карта лунного небосклона  | 3 | Необходима при навигации. |
| 9.Самонадувающаяся спасательная лодка | 9 | Баллоны с СО2 можно использовать в качестве привода для двигателя |
| 10.Магнитный компас | 13 | Магнитное поле на Луне не поляризовано поэтому компас в данном случае не нужен |
| 11.25 л воды | 2 | Для возмещения потерь влаги в организме на освещенной стороне |
| 12.Сигнальные ракеты  | 10 | Аварийные сигналы будут необходимы при приближении к станции |
| 13.Аптечка первой помощи  | 7 | Иглы для впрыскивания витаминов, лекарств и т.п. подходят для спец. устройств в скафандрах |
| 14.Приемопередатчик на солнечных батареях с частотной модуляцией  | 5  | Для связи со станцией, приемник с частотной модуляцией применим только на небольших расстояниях |

**Игра " Новый город"**

  **Условия проведения игры. Цель игры**  - ознакомить воспитанников с ведущими отраслями и основными профессиями региона, со сложившейся социально-экономической ситуацией выбора профессии, потребностями местного народного хозяйства в кадрах.

 Игра рассчитана преимущественно на старшеклассников, примерное время проведения - 45 минут.

**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.

**Профориентационная игра для подростков Спящий город».**

Данная игра предназ­начена для повышения, у участников уровня осознания осо­бенностей трудовой деятельности в наиболее престижных на данный момент сферах деятельности с учетом специфи­ки переживаемого страной периода. Игра рассчитана на работу с детьми 7-11 классов. Продолжительность игры примерно 1 час. Этапы игры не должны затягиваться, игра должна проходить динамично. Чтобы игровые действия оказались удачными, вести себя необходимо так же, как в реальных условиях. Так как игра- это тоже модель реальности.

Все основные идеи участников и результаты решений групп отражаются и фиксируются или на доске, или на ватмане.

Воспитанникам объявляется название игры – «Остров» и зачитывается общая инструкция.

Игровая процедура построена по принципу традицион­ных деловых игр и включает следующие основные этапы:

Воспитанникам объявляется название игры «Спящий город»» и зачитывается общая инструкция.

1. Общая инструкция: “В некотором городе (если игра проходится в каком-то конкретном российском городе, то лучше сказать: "примерно в таком городе, как ваш...") некоторые злые силы околдовали всех жителей, превратив их в вялых, почти спящих существ. Чтобы разбудить людей необходимо как-то зажечь в них искру жизни. Для этого необходимо предложить жителям простые и понятные, но при этом реалистичные программы улучшения их жизни. По условию игры, наша группа должна в течение часа разработать такие программы по следующим направ­лениям: 1 — порядок и спокойствие в городе, снижение чис­ла преступлении и правонарушений (юридические аспекты); 2—более совершенное управление городом (мэрская власть, управление); 3 — оживление экономиче­ской жизни, повышение благосостояния и занятости жите­лей (экономика в широком смысле); 4 — счастье жителей, помощь в решении семейных, личностных проблем, по­мощь в поиске смысла жизни (психологические аспекты); 5 — здоровье жителей, профилактика заболеваний и из­вращений, решение экологических проблем (медицина).( В зависимости от конкретной ситуации ведущий игры может изменить или дополнить перечень программ. К примеру, можно рассмотреть и такие программы как "поголовная компьютеризация жителей", “развитие туристического бизнеса”, “развитие торговли и сферы услуг”, “наука и образование” и др. Важно, чтобы таких программ не оказалось слишком много, хотя бы не более 5-7 штук. иначе игра станет слишком громоздкой.). Сейчас мы разобьемся на команды в соответствии с пере­численными программами, попробуем составить такие про­граммы и посмотрим далее что у нас получится, т.е. сможем ли мы разбудить жителей города. Но при этом мы должны выполнить важное условие: если хотя бы одна из программ вообще никем не будет разрабатываться, то спящие жители даже слушать нас не захотят, не то, чтобы просыпаться”.

2. На следующем этапе ведущий кратко выписывает на доске названия про­грамм (порядок, управление, экономика, счастье людей, здоровье). Далее он предлагает поднять руки тем участни­кам, которые хотели бы поработать над первой программой (порядок), и выписывает количество желающих на доске. После этого — желающих поработать над второй програм­мой и т.д. Коли окажется, что для какой-то программы желающих вообще не найдется, то нужно будет напомнить о том, что в этом случае игры не получится.

3. Далее ведущий рассаживает все команды за отдельные столы и дает следующее задание; “В течение 10—15 минут каждая группа должна на листочке определить 5 основных дел для реализации своей программы. Сначала можно вы­писать не 5, а больше таких дел, но потом в процессе груп­пового обсуждения необходимо оставить только 5 самых важных направлений работы. При этом все выделенные дела (направления работы) обязательно должны быть реа­листичными, т.е. необходимо учитывать реальную ситуа­цию (примерно такую же как в вашем городе на данный момент...). Желательно, чтобы предлагаемые программы поменьше напоминали то, что предлагают обычно так на­зываемые экономические и политические "лидеры", т.е. постарайтесь предложить более толковые программы... По­сле этого каждая группа должна будет определить, кто из ее участников выступит от имени данной группы (предста­вит разработанную программу) и ответит на вопросы ос­тальных участников игры”.

Участники приступают к работе. Некоторое время ве­дущий не вмешивается в обсуждения и лишь отвечает на уточняющие вопросы, а далее все чаще и чаще напоминает участникам об истекающем времени и о том, что в каждой группе должен быть выбран докладчик (или два докладчи­ка), которые представили бы свой проект программы.

5. Наконец, докладчик и от каждой группы представляют свои программы и отвечают на вопросы. Чтобы данный этап проходил интереснее, ведущий также должен быть готов задавать вопросы в случаях, если учащиеся вдруг растеря­ются и перестанут задавать свои вопросы к докладчикам. Поэтому ведущему предварительно следует заготовить не­большой перечень острых вопросов для каждой группы. На данном этапе особенно важно поддерживать высокую дина­мику обсуждения. Опыт проведения данной игры показал, что учащиеся проводят обсуждение достаточно серьезно и заинтересованно. К примеру, многие программы часто ока­зывались мало реалистичными из-за “проблем с финанси­рованием” или из-за “слабой подготовки кадров”...

6. При подведении общего итога все участники сами дол­жны определить, но каждой группе, насколько предложен­ные программы были продуманными, реалистичными, интересными и насколько удалось сделать эти программы не противоречащими друг другу... Если большинство про­грамм удовлетворяют этим условиям, то можно сказать, что жители города если и не проснутся окончательно, то хотя бы приоткроют глаза и “потянутся”...

Эффект данной игры может быть усилен, если по ходу обсуждения снимать высказывания участников на видеока­меру, а после окончания игровой процедуры просмотреть видеозапись.

Опыт проведения таких игр показывает, что не всегда участники готовы признать, что их игровые действия оказались неудачными. Иногда кто-то говорит, что в реальных условиях он вел себя по-другому. Тогда я объясняю, что игра – это тоже модель реальности.

**Игра «Профсоюз»**

Инструкция

Когда-то давно существовало на земле некое царство....

Я прошу членов группы представить себя в роли жителей этого царства. (В произвольном порядке раздаются карточки с номерами от одного до пяти, а на одной из карточек написано «царь»). В некоем царстве, в некоем государстве жил-был царь. Посмотрите на свои карточки, кто стал царем? (Царь подходит к ведущему.)

Царь был образованный, сам законы сочинял, сам подписывал. Чтил он и трудовой кодекс, самим собою придуманный. А по этому трудовому кодексу полагалось всем жителям царства вступать в профсоюзы.

(Остальные участники делятся согласно номерам карточек на 5 групп.)

Теперь вы члены профсоюзов:

поварского,

 шутовского,

 сокольничьего,

 генеральского,

 купеческого.

I. У членов каждого профсоюза годами формировалось понимание того, каким должен быть самый достойный, самый замечательный, идеальный представитель их профессии.

Задание

Через 10 минут каждая группа должна представить царю портрет самого достойного профессионала в поварской, шутовской, сокольничьей, генеральской, купеческой областях. Черты лучшего профессионала лучше зафиксировать на бумаге, а начинать рассказ о нем надо словами: «Самый лучший повар (шут и т.д.) должен быть...»

Группы поочередно рассказывают о своем идеале, получая от царя обратную связь. Может, по его мнению, чего-то не хватает, он бы добавил одно, убрал другое, а может, ему все нравится...

II. Случилось так, что лучшие работники царя — повар, шут, сокольничий, генерал и купец — вышли на пенсию, и царь обратился к своим профсоюзам за помощью. Дал им задание отыскать кандидата, лучшего из лучших, достойного того, чтобы работать у самого царя.

Задание

Группы в течение 2 минут выбирают по одному представителю, на их взгляд — самому достойному, соответствующему пожеланиям царя (получается пять представителей)). Эти представители и будут претендентами на замещение вакантных должностей.

Затем каждая группа в течение 7 минут готовит своего представителя для визита к царю. Со стороны представителя ожидается маленькая самопрезентация (о себе, о своих умениях, почему профсоюз выбрал именно его).

Царь может утвердить претендента на должность или предложить профсоюзам подыскать другую кандидатуру, но при этом правителю следует обязательно объяснить причины своего решения.

На самопрезентацию дается не более 5 минут.

Обратная связь

О впечатлении, чувствах, мыслях (по желанию).

Каково быть царем? Что чувствуешь, будучи претендентом? Чем руководствовались в выборе кандидата? Насколько выступление кандидата соответствовало ожиданиям профсоюза? Согласны ли профсоюзы с мнением царя?

**Игра "Пришельцы - 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 учащимися 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 группы выбираются 2-3 человека, которые будут "пришельцами". Желательно, чтобы это были одни из лидеров.
**2 этап.** Зачитывается общая инструкция.

**Инструкция:** "Hеожиданно 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 помещения 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. оставшемся воспитанникам 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 о ограниченном времени встречи, сразу предоставляет им слово.

"Инопланетяне" кратко(в течении 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. Hекоторые вопросы ведущий может задавать сам, но лучше предоставить это самим "журналистам", т.к. при обсуждении должны обсуждаться именно вопросы воспитанников.

**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.

**8 этап.** Долее 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). Hа это дается 5-7 минут.

(\*) Это игровое задание может выступить как проверка у воспитанников 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 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 воспитанникам 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 воспитанников 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 подростков к пониманию данного положения.

**Диагностические возможности игры.**

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

**Типичные трудности.**

Задавая вопросы "пришельцам", "журналисты" могут перевозбудиться, а могут проявить пассивность(нет вопросов).В первом случае ведущий должен давать слово только тем, кто поднял руку, во втором случае он может сам задавать интересный вопрос "пришельцам" и тем самым оживить игру, но делать это надо лишь в крайнем случае.

Большой сложностью проведения игры является лимит времени, особенно на этапе обсуждения. Ведущий должен рассчитывать время и поддерживать высокую динамику игры (напоминать воспитанникам о времени, не дожидаться, пока все сделают очередное задание, самому не увлекаться длительными высказываниями). **Перспективы развития игры.**

Более интересной и законченной игра может стать при большем количестве времени. Определенный интерес представляют специальные инструкции "пришельцам", где сообщаются конкретные данные об их планете, что позволило бы ведущему лучше подготовиться к обсуждению игры, однако несколько снизило бы ее импровизационные возможности.

**Игра «Приемная комиссия»**

Цель игры – знакомство с требованиями при приеме в учебные заведения или на работу.

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 («Справочник для поступающих в Вузы, ССУЗы, ПУ и ПЛ»), 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 воспитанники) 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. Воспитанники 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 поступление в данное учебное заведение.

Диагностические возможности игры.

Выявляются знания об условиях поступления, обучения, возможностях работы после окончания того или иного учебного заведения или при устройстве на работу.

Типичные трудности.

Учащимся гораздо интереснее попробовать «поступить» в престижный ВУЗ, чем в профессиональное училище. Желательно дать школьникам возможность попробовать свои силы на разных учебных заведениях, но при этом ведущий должен следить за строгостью отбора в трудное и престижное учебное заведение.

**Игровое упражнение « Человек- профессия»**

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

**Основные этапы**

Упражнение проводится в круге.

**Инструкция**

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

1. По желанию выбирается доброволец-водящий и отправляется на некоторое время в коридор, а остальные быстро и тихо выбирают любого из присутствующих.
2. приглашается водящий, садится в круг. Каждый участник должен быстро назвать профессию.
3. После того как все дали свои варианты ассоциаций, водящий называет тех, кто по его мнению, в наибольшей степени соответствует названным профессиям.

**Обсуждение**

Если кого-то назвали по ошибке, то можно спросить у него, насколько соответствует его представление о себе названным профессиям, т.е. сильно ли ошибался отгадывающий.

У того человека, кого на самом деле «загадали», можно спросить, согласен ли он с названными профессиями. У водящего можно спросить, чьи ответы – профессии помогли. А чьи мешали ему отгадывать.

**Игровое упражнение «Автопортрет»**

**Цель упражнения –** повысить у воспитанников способность соотносить внешние характеристики людей с их профессией.

**Основные этапы**

Упражнение поводится в круге

1. Участники достают чистый с двух сторон листок бумаги.
2. Задание: «Каждый должен нарисовать на листке самого себя. Рисунок должен занимать весь листок, расположен по центру, изображать нужно только лицо. Желательно нарисовать свой портрет быстро на одном дыхании. Подписывать листок не надо».
3. Ведущий быстро собирает листочки с автопортретами и демонстративно их перемешивает, как бы показывая, что ему не важно, кто именно на них нарисован.
4. Тут же ведущий раздает игрокам листочки, но уже в случайном порядке.
5. Новое задание: «Посмотрите внимательно на изображение, постарайтесь понять, что это за человек, на что он способен, но при этом не старайтесь узнать, кто здесь нарисован. На обратной стороне листочка напишите одну профессию, которая, на ваш взгляд, больше всего соответствует изображенному лицу. После этого листок передайте соседу справа, а от соседа слева возьмите новый листок и проделайте то же самое. Если вы получите листок с собственным автопортретом, то также подберите к нему профессию. Таким образом, все листочки должны пройти круг. Профессии на одном листочки могут повторяться».
6. Далее ведущий собирает листочки, перемешивает их и начинает подведение итогов. Берется первый листок. Ведущий показывает участникам игры, что на нем изображено, зачитываются записанные на обратной стороне профессии.

**Список используемой литературы**

1. Агеева И.Д. Парад профессий: веселые познавательные игры для учащихся 5-10 кл/И.Д.Агеева//Последний звонок.-2007.-№7
2. Астахова Т.Н. И каждой профессии – слава и честь/ Т.Н.Астахова// Читаем, учимся, играем.- 2008.-№6
3. Бедарева Т., Грецов А., 100 популярных профессий. Психология успешной карьеры для старшеклассников и студентов. – Питер, 2008.
4. Кондратьева С., Соколова Н., Хахунова Н., //Школьный психолог 2003 №36
5. Методические рекомендации по ведению профориентационной работы с подростками группы риска. – ГНИМЦ- Красноярск, 2004.
6. Пряжников Н.С. Профессиональное и личностное самоопределение в ранней юности. – М – Воронеж, 1996.
7. Пряжников Н.С. Профориентация в школе: игры, упражнения, опросники (8-11 кл.). – М.: Вако, 2005.-288с.
8. Пряжников Н.С. Лекции, игры, упражнения и другие способы заинтересовать школьников профессиональным самоопределением// Директор школы.- 2008.- №6
9. Тутубалина Н.В. Твоя будущая профессия. – Ростов н/Д: Феникс, 2006 – 288с.
10. Черникова Т.В. Профориентационная поддержка старшеклассников. – М.: Глобус, 2006, 256с. – Профильная школа.